

AMERICAN AUDIO Radius 2000™

Hauptfunktionen:



Benutzerhandbuch

AMERICAN AUDIO
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade 90040
www.americanaudio.eu

Inhaltsangabe

<i>SICHERHEITSHINWEISE</i>	3
<i>STROMSICHERHEITSHINWEISE</i>	4
<i>SICHERHEITSANWEISUNGEN</i>	5
<i>KUNDENDIENST</i>	6
<i>HAUPTFUNKTIONEN</i>	7
<i>INBETRIEBNAHME</i>	8
<i>FUNKTIONEN UND STEUERELEMENTE</i>	
<i>HAUPT EINHEIT</i>	9
<i>VFD DISPLAY</i>	15
<i>INNENMENÜ</i>	17
<i>GRUNDFUNKTIONEN</i>	
<i>EINFÜHREN/ENTNEHMEN DER SD-KARTE ODER DES USB-SPEICHERGERÄTS</i>	18
<i>TITEL AUSWAHL</i>	18
<i>WIEGERGABE BEGINNEN</i>	19
<i>UNTERBRECHEN DER WIEDERGABE</i>	19
<i>FRAMEGENAUE SUCHE</i>	19
<i>SCANNEN EINES TITELS (SCHNELL VORWÄRTS SPULEN/SCHNELL RÜCKWÄRTS</i> <i>SPULEN</i>	20
<i>SETZEN UND SPEICHERN EINES CUE POINT</i>	20
<i>ERSTELLEN EINER SEAMLESS LOOP</i>	21
<i>BENUTZEN DES EINGEBAUTEN SAMPLERS</i>	23
<i>BENUTZEN DER BANK BUTTONS</i>	25
<i>PROGRAMMIEREN DER SPEICHERBÄNKE</i>	25
<i>UMSTELLEN DER ZEITEINZEIGE</i>	26
<i>ABRUFEN DER SPEICHERDATEN</i>	26
<i>BERÜHRUNGSSENSOR AM JOG WHEEL</i>	27
<i>EINSTELLUNGEN DES PITCH</i>	
<i>PITCH SLIDER</i>	28
<i>PITCH BENDING</i>	29
<i>VORPROGRAMMIERTE EFFEKTE</i>	
<i>SCRATCH/SKID</i>	31
<i>FILTER/PHASE</i>	32
<i>ECHO/FLANGER</i>	32
<i>TRANS/PAN</i>	33
<i>VERÄNDERN DER PARAMETER</i>	33
<i>VORLAUFENDE TITELSUCHE</i>	34
<i>MIDI MAP</i>	35
<i>FLIP-FLOP™</i>	37
<i>SPEZIFIKATIONEN</i>	39

STROMSICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG:

UM BRANDGEFAHR ODER STROMSCHLÄGE VORZUBEUGEN, MUSS DER PLAYER VOR WASSER UND FEUCHTIGKEIT GESCHÜTZT WERDEN.

ACHTUNG:

- Die Versorgungsleitung pflegen. Beschädigen und deformieren Sie sie nicht; da es zu Stromschlägen oder Betriebsstörungen führen kann. Halten Sie die Steckdose fest, wenn Sie den Stecker ziehen. Niemals an der Leitung ziehen.
- Öffnen Sie, um elektrische Schläge vorzubeugen, das Gehäuse nicht, wenn die Anlage an die Stromversorgung angeschlossen ist. Wenn Probleme auftreten, setzen Sie sich mit Ihrem American Audio® Verkäufer in Verbindung.
- Im Inneren des Players darf man weder Metallgegenstände einstecken noch Flüssigkeiten ausgießen. Es kann zu einem Stromschlag oder zu Störungen führen.

ACHTUNG

BENUTZEN SIE, UM STROMSCHLÄGE VORZUBEUGEN, DIESEN (POLARISIERTEN) STECKER NICHT ZUSAMMEN MIT EINEM VERLÄNGERUNGSKABEL, EINEM ÜBERGANG ODER EINEM ANDEREN AUSGANG, WENN DIE STECKER NICHT VOLLSTÄNDIG EINGESTECKT WERDEN KÖNNEN.

ACHTUNG:

ANDERE ALS DIE IN DIESEM BENUTZERHANDBUCH BESCHRIEBENEN, ANWENDUNGEN ODER EINSTELLUNGEN KÖNNEN GEFÄHRLICHE STRAHLUNGEN VERURSACHEN.

DER PLAYER DARF NUR DURCH QUALIFIZIERTES PERSONAL EINGESTELLT UND GEWARTET WERDEN.

ACHTUNG:

Die Anlage kann Störungen des Empfangs von Rundfunkempfängern und Fernsehempfänger verursachen.



ACHTUNG
Nicht öffnen –
Stromschlaggefahr



ACHTUNG: UM DAS RISIKO DES STROMSCHLAGS ZU REDUZIEREN, DAS GEHÄUSE NICHT ÖFFNEN. TEILE IM INNEREN DER ANLAGE DÜRFEN NICHT VON NUTZERN AUSGETAUSCHT WERDEN. WENDEN SIE SICH AN EINEN AUTORISIERTEN VERKÄUFER VON American Audio.



Dieses Symbol, ein Blitz in einem Dreieck, soll den Benutzer vor stromführenden, nichtisolierten Teile im Inneren des Gehäuses und vor der Gefahr eines Stromschlags warnen.



Dieses Symbol, ein Ausrufezeichen in einem Dreieck, weist den Benutzer darauf hin, dass das Benutzerhandbuch wichtige Informationen zur Benutzung und Wartung (Instandhaltung) der Anlage enthält.

Lesen Sie vor der Inbetriebnahme der Anlage zuerst das Benutzerhandbuch. Die Anleitung enthält wichtige Informationen über die Betriebssicherheit und Wartung dieser Anlage. Berücksichtigen Sie besonders die Symbolen und Warnschilder, die sich auf der Anlage und im Benutzerhandbuch befinden. Bewahren Sie die Anleitung zusammen mit der Anlage auf.

STROMSICHERHEITSHINWEISE



Das Symbol Blitz in einem Dreieck warnt vor stromführenden, nichtisolierten Teile im Inneren des Gehäuses. Gefahr eines Stromschlags



ACHTUNG: ÖFFNEN SIE DAS GEHÄUSE NICHT, UM DAS RISIKO DES STROMSCHLAGS ZU REDUZIEREN. TEILE IM INNEREN DER ANLAGE DÜRFEN NICHT VON NUTZERN AUSGEWECHSELT WERDEN. WENDEN SIE SICH AN EINEN AUTORISIERTEN VERKÄUFER VON American Audio



Das Symbol Ausrufezeichen in einem Dreieck deutet auf wichtige Informationen zur Benutzung und Wartung (Instandhaltung) der Anlage im Benutzerhandbuch hin.

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

ANLEITUNG LESEN — Lesen Sie vor Inbetriebnahme der Anlage alle Sicherheitshinweise und die komplette Bedienungsanleitung.

ANLEITUNG AUFBEWAHREN — Das Benutzerhandbuch muss für zukünftige Anwendungen aufbewahrt werden.

WARNUNGEN BEACHTEN — Beachten Sie alle Warnungen am Produkt und in der Bedienungsanleitung genau.

ANLEITUNG BEACHTEN — Befolgen Sie die Bedienungsanleitung.

REINIGUNG — Die Anlage darf nur mit speziellen Polierlappen oder trockenen, weichen Stofflappen gereinigt werden. Man darf weder Möbelreinigungsmittel, noch Benzin, Insektizide oder anderen flüchtige Reinigungsmittel verwenden, da sie das Gehäuse beschädigen könnten.

ANSÄTZE — Man darf keine Anbaugeräte verwenden, die der Hersteller nicht anerkannt hat, da sie Risiken bergen können.

WASSER UND FEUCHTIGKEIT — Die Anlage darf nicht in der Nähe von Wasser benutzt werden — z.B. neben der Badewanne, dem Waschbecken, Spülbecken, in feuchten Kellern, in der Nähe von Schwimmbecken und an ähnlichen Stellen.

ZUBEHÖR — Die Anlage darf nicht auf instabile Wagen, Ständer, Dreibeine, Tische gestellt werden. Die Anlage kann herunterfallen und Kindern oder Erwachsenen ernsthafte Verletzungen zuführen oder sich selbst beschädigen. Man darf ausschließlich die Wagen, Ständer, Dreibeine und Tische mit Zustimmung des Herstellers verwenden oder solche, die zusammen mit der Anlage verkauft werden. Die Montage soll gemäß den Anweisungen des Herstellers und mit Einsatz des empfohlenen Montagezubehörs durchgeführt werden.

WAGEN — Transportieren Sie die Anlage vorsichtig auf dem Wagen. Vermeiden Sie abruptes Stehen bleiben, übermäßigen Kraftaufwand und unebene Oberflächen, da sie Sturz des Wagens mit der Anlage führen können.



BELÜFTUNG — Spalten und Öffnungen dienen zur Sicherstellung der Belüftung und garantieren die zuverlässige Funktion, beugen Überhitzungen vor und dürfen deswegen nicht bedeckt und verstopft werden. Die Anlage darf weder auf ein Bett, Sofa, Teppich noch auf andere ähnliche Oberflächen gestellt werden. Die Anlage darf weder in einem Bücherregal noch auf andere Regale eingebaut werden, es sei denn, dass die entsprechende Belüftung sichergestellt wird oder die Montage gemäß den Anweisungen des Herstellers erfolgt.

ENERGIEVERSORGUNG — Die Anlage darf ausschließlich aus der auf dem Typschild bestimmten Quelle versorgt werden. Im Zweifelsfall wenden Sie sich bitte an den Verkäufer der Anlage oder an das zuständige Kraftwerk.

AUFBAU — Die Anlage soll auf einer stabilen Position aufgebaut werden.

STILLSTANDZEITEN — Wird die Anlage längere Zeit nicht betrieben, trennen Sie die Stromverbindung.

ERDUNG UND POLARISATION ERDUNG UND POLARISATION

• Verfügt die Anlage über einen Stecker mit Polbolzen (der Bolzen ist breiter als üblich), dann ist ein solcher Stecker nur für Wandsteckdosen mit Polarisierung geeignet. Diese Funktion dient zur Verbesserung der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Man darf die Bolzen nicht entfernen, da sie die Schutzigenschaften des Steckers mit Polarisierung sicherstellen.

• Verfügt die Anlage über einen Stecker mit Erdbolzen, der einen dritten Bolzen (Erdbolzen) hat, dann ist ein solcher Stecker nur für Wandsteckdosen mit Erdung geeignet. Diese Funktion dient zur Verbesserung der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Man darf die Bolzen nicht entfernen, da sie die Schutzigenschaften des Steckers mit Erdung sicherstellen.

SCHUTZ DER VERSORGENSLEITUNG — Legen Sie die Leitungen so, dass man nicht auf ihnen geht und sie nicht einquetscht. Achten Sie vor allen Dingen auf Leitungen in der Nähe von Steckern, zusätzlichen Steckdosen und an Stellen, an denen sie im Gehäuse der Anlage stecken.

ERDUNG DER AUßENANTENNE — Vergewissern Sie sich, wenn die Anlage an eine Außenantenne angeschlossen ist, dass die Antenne entsprechend geerdet und einen entsprechenden Schutz gegen Spannungsstöße und Reibungselektrizität vorhanden ist. Die Außenantenne muss gemäß der bestehenden rechtlichen Voraussetzungen geerdet werden. Siehe Zeichnung A.

BLITZE — Um die Anlage vor Gewitter und bei langem Stillstand zu schützen, muss die Stromversorgung, die Antenne oder das Kabelsystem abgetrennt werden. Das verhindert Beschädigungen durch Blitze und Überspannungen auf dem Versorgungsnetz während Gewittern.

HOCHSPANNUNGSLINIEN — Die Außenantenne darf weder in der Nähe von Hochspannungsleitungen, unter elektrischer Beleuchtung, an andere Stromkreise noch an andere Orte, an denen die Antenne auf die Anlage fallen könnte, montiert werden. Passen Sie während der Montage auf, um den Kontakt mit anderen stromführenden Geräten und der Antenne zu vermeiden. Lebensgefahr – Stromschlag.

ÜBERSPANNUNG — Nicht zu viele Geräte an eine Steckdose schalten. Brand- und Stromschlaggefahr.

FREMDKÖRPER UND ÜBERSCHEMMUNG — Im Inneren der Anlage dürfen man keine Fremdkörper einführen werden. Diese können die stromführenden Teile berühren und einen Stromschlag oder Brand verursachen. Die Anlage darf nicht Flüssigkeiten ausgesetzt werden.

FREMDKÖRPER UND ÜBERSCHEMMUNG — Im Inneren der Anlage dürfen man keine Fremdkörper einführen werden. Diese können die stromführenden Teile berühren und einen Stromschlag oder Brand verursachen. Die Anlage darf nicht Flüssigkeiten ausgesetzt werden.

SERVICE — Der Benutzer darf die Anlage nie selbständig reparieren. Sowohl die Öffnung als auch Schließung des Gehäuses kann zum Stromschlag oder anderen Gefahr führen. Alle Reparaturen müssen durch qualifiziertes Personal ausgeführt werden.

BESCHÄDIGUNG — Treten die unten genannten Störungen ein, muss die Stromversorgung abgeschaltet werden und es muss qualifiziertes Personal mit der Reparatur beauftragt werden:

- Beschädigung des Stromkabels oder des Steckers.
- Flüssigkeitseintritt in die Anlage oder Fremdkörper in der Anlage.
- Wenn die Anlage Regen oder Wasser ausgesetzt war.
- Die Anlage funktioniert trotz der Beachtung der Bedienungsanleitung nicht korrekt. Nur die Optionen und Einstellungen, die in der Anleitung beschrieben wurden, sollten eingesetzt werden. Die Abstimmung der anderen Einstellungen kann zur schlechten Funktion der Anlage führen. Die Anlage kann ausschließlich von qualifizierten Servicemitarbeitern instand gesetzt werden.
- Anlage ist heruntergefallen oder wurde auf andere Art und Weise beschädigt.
- Wesentliche Änderung der Funktion der Anlage im Vergleich zum früheren Betrieb — weist auf die Notwendigkeit des Eingriffs seitens des Servicepersonals hin.

ERSATZTEILE — Wenn Ersatzteile benötigt werden, vergewissern Sie sich, dass die Servicestelle die originalen, vom Hersteller genannten Ersatzteile oder Ersatzteile mit gleichen Eigenschaften beschafft. Falsche Ersatzteile können zu Bränden, Stromschlägen usw. führen.

SICHERHEITSPRÜFUNG — Bitten Sie nach Wartungen und Reparaturen Servicemitarbeiter eine Sicherheitsprüfung und Funktionskontrolle durchzuführen, um den einwandfreien Zustand zu gewährleisten.

WAND- ODER DECKENMONTAGE — Die Anlage darf weder an der Wand noch unter der Decke montiert werden.

TEMPERATUR — Die Anlage muss von Wärmequellen wie Heizkörpern, Heizelementen, Öfen und anderen Geräten (Verstärker eingeschlossen) ferngehalten werden.

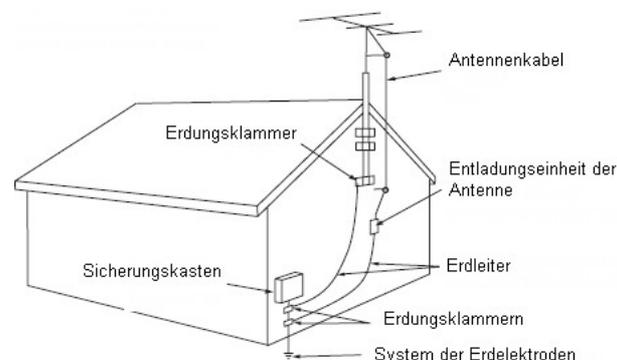


Abbildung 1

SICHERHEITSHINWEISE

- Anleitung lesen — Lesen Sie vor Inbetriebnahme der Anlage die Bedienungsanleitung und bewahren Sie die Anleitung auf.
- Warnungen beachten — Alle Warnungen am Produkt und in der Bedienungsanleitung sollen genau beachtet werden.
- Wasser und Feuchtigkeit - Die Anlage darf nicht in der Nähe von Wasser benutzt werden — zum Beispiel neben Badewannen, Waschbecken, Spülbecken, in feuchten Kellern, in der Nähe des Schwimmbeckens und an ähnlichen Stellen.
- Spalten und Öffnungen dienen zur Sicherstellung der Belüftung und garantieren die zuverlässige Funktion, beugen Überhitzungen vor und dürfen deswegen nicht bedeckt und verstopft werden. Die Anlage darf weder auf einem Bett, Sofa, Teppich noch auf andere ähnliche Oberflächen gestellt werden. Die Anlage darf weder in einem Bücherregal noch auf andere Regale eingebaut werden, es sei denn, dass die entsprechende Belüftung sichergestellt wird.
- Wärmequellen - Die Anlage muss von Wärmequellen wie Heizkörpern, Heizelementen, Öfen und anderen Geräten (Verstärker eingeschlossen) ferngehalten werden.
- Wartungen – Der Benutzer darf keine, außer den im Benutzerhandbuch beschriebenen, Servicemaßnahmen selbstständig verrichten. Mit allen anderen Tätigkeiten muss qualifiziertes Servicepersonal betraut werden. Der Player soll in folgenden Fällen dem Fachservice überbracht werden:
 - A. Leitung oder Stecker wurden beschädigt.
 - B. Flüssigkeiten oder Fremdkörper sind in den Player eingetreten.
 - C. Der Player wurde Wasser ausgesetzt.
 - D. Der Player funktioniert nicht oder anders als er sollte.

Seriennummer und Modellnummer dieser Anlage befindet sich auf der Rückseite. Füllen Sie diese Nummer unten ein und bewahren Sie sie auf.

Seriennummer und Modellnummer dieser Anlage befindet sich auf der Rückseite. Füllen Sie diese Nummer unten ein und bewahren Sie sie auf.

Modellnummer _____

Seriennummer _____

Einkauf:

Einkaufsdatum _____

Verkäufer _____

Verkäuferanschrift _____

Telefonnummer des Verkäufers _____

Auspacken

Jeder Radius 2000™ wurde gründlich überprüft und ist in einwandfreiem Betriebszustand verschickt worden. Überprüfen Sie die Versandverpackung gründlich auf Schäden, die während des Transports entstehen konnten. Erscheint Ihnen der Karton beschädigt, überprüfen Sie Ihren Scheinwerfer genau auf alle Schäden und versichern Sie sich, dass das zum Betrieb des Geräts benötigt Zubehör unbeschädigt vorhanden ist. Bitte wenden Sie sich im Fall von Schäden oder nicht vorhandenen Zubehör für weitere Informationen an unsere kostenlosen Kundendienst. Bitte geben Sie Ihr Gerät nicht ohne vorherigen Kontakt mit unserem Kundendienst an Ihren Händler zurück.

Einleitung

Einleitung:

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf des Radius 2000™ SD/USB-Players von American Audio® entschieden haben. Dieser Player verkörpert die stetige Hingabe von American Audio Audioprodukte der besten und höchsten Qualität zu erschwinglichen Preisen zu produzieren. Bitte lesen Sie die Anweisungen in diesem Benutzerhandbuch gründlich durch und machen Sie sich mit ihnen vertraut, bevor Sie versuchen diese Anlage zu bedienen. Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen hinsichtlich der richtigen und sicheren Nutzung Ihres neuen Players.

Kundendienst:

Falls Sie auf Probleme jeglicher Art stoßen, kontaktieren Sie bitte ihnen American Audio Shop Ihres Vertrauens.

Wir bieten Ihnen ebenso die Möglichkeit an, uns persönlich zu kontaktieren: Sie können uns durch unsere Webseite www.americanaudio.eu oder durch unsere E-Mail support@americanaudio.eu erreichen.

Achtung! Es sind keine vom Kunden reparierbaren Teile im Inneren des Geräts vorhanden. Versuchen Sie nicht Reparaturen selbständig durchzuführen, wenn Sie nicht von einem autorisiertem American Audio Servicetechniker dazu unterwiesen wurden. Dieses Handeln führt zum Verlust der Herstellergarantie. Im unwahrscheinlichen Fall, dass Ihr Player eine Reparatur durch unseren Kundendienst benötigt, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst von American Audio®.

Werfen Sie die Verpackung nicht in den Müll. Bitte recyceln Sie wann immer es möglich ist.

Vorsichtsmaßnahmen bei der Inbetriebnahme

Bitte vergewissern Sie sich immer, dass Sie alle Anschlüsse korrekt verbunden haben, bevor Sie den Player an eine Steckdose anschließen. Alle Überblend- und Lautstärkenregler sollten auf die Null- oder Minimal-Position gestellt sein, bevor Sie den Player einschalten. Schalten Sie den Player nicht sofort an, wenn er extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt wurde (z.B. nach dem Transport). Das entstandene Kondenswasser kann Ihre Anlage beschädigen. Lassen Sie die Anlage ausgeschaltet, bis sie die Raumtemperatur erreicht hat.

Bedienungsbedingungen:

- Überprüfen Sie bitte bei der Installation der Anlage, ob diese nicht extremen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit oder Staub ausgesetzt wurde!
- Betreiben Sie den Player nicht in extrem heißen (mehr als 30°C/104°F) oder extrem niedrigen (weniger als 5°C/40°F) Umgebungstemperatur.
- Schützen Sie die Anlage vor direktem Sonnenlicht und halten Sie sie von Wärmequellen entfernt.
- Bedienen Sie den Player erst nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Erlauben Sie Personen, die nicht qualifiziert sind für den Umgang mit dieser Anlage, nicht diese Anlage zu betreiben. Die meisten Beschädigungen sind das Ergebnis falscher Bedienung.

HAUPTFUNKTIONEN

- Mp3-Wiedergabe entweder von USB-Stick oder SD/SDHC-Karte • Ordnersuche nach MP3-Dateien
- Mp3 Titelliste • Kopfhöreranschluss mit Lautstärkenkontrolle
- Feineinstellung der BPM (Siehe Seite 28) • Vorlaufende Titelsuche (Siehe Seite 33)
- Auto Cue-Funktion • Scratchwiedergabe in Echtzeit
- Framegenaue Suche über 1/75 Sekunde • Rückläufige Wiedergabe
- Setzen des Cue Point in Echtzeit („Cue on the Fly“) • Pan Effekt
- 8 unterschiedliche Geschwindigkeiten für das Scannen (4 nach vorne/4 nach hinten) • Skid Effekt
- Pitchanzeige • Filter Effekt
- Cinch-Koaxialausgang • Phase Effekt
- Großes, helles VFD Display, ablesbar aus einem breitem Winkel. • Echo Effekt
- Fader „Q“ Startsteuerung **(a)** • Flanger Effekt
- Seamless Loop (ununterbrochene Wiedergabe einer Schleife) • Trans Effekt
- Sampler (Vor- & Rücksampling) • Hauptwiedergabegeschwindigkeit der Musik
- Flip-Flop (Relaywiedergabe) **(b)** • Speicher-Backup, Wiederherstellung der letzten Einstellungen **(c)**
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100% • Wählbar Single- oder Continuous-Wiedergabe
- Einstellbarer Berührungssensors am Jog Wheel
- 4 programmierbare Cue (Speicher) Tasten
- variabler Pitchbereich: +/-4%, +/-8%, +/-16% oder +/-100%
- Schnellstartfunktion innerhalb von 10ms (Wiedergabe startet sofort nach Betätigung der Play Taste)

(a) FADER „Q“ STARTSTEUERUNG: Diese Funktion wird bei der Verknüpfung mit den meiste Audiomixern von American Audio® and American

DJ®, die auch über die Funktion „Fader Q Start“ verfügen, verwendet. Benutzen Sie zum Erzielen der besten Ergebnisse zwei (2) Radius 2000 Player. Verbinden Sie Ihre Radius 2000 so wie es in diesem Benutzerhandbuch in dem Absatz über die Inbetriebnahme beschrieben wird. Nachdem die Inbetriebnahme erfolgt ist, legen Sie Musikträger in Ihre Player ein. Durch das Schieben des Crossfaders des Mixers von links nach rechts können Sie die Wiedergabefunktion ihres Radius 2000 starten und stoppen. Sie benutzen beispielsweise zwei (2) Radius 2000™ Player und einen Mixer mit Fader „Q“ Startsteuerung. Wenn der Crossfader Ihres Mixers maximal nach links verschoben ist (der erste Player ist im Wiedergabemodus, der zweite Player ist im Cue- oder Pause-Modus) und Sie den Crossfader um mindestens 20% nach rechts verschieben, beginnt der zweite (2) Player mit der Wiedergabe und der erste Player (1) kehrt in den Cue-Modus zurück. Wenn der Crossfader maximal nach rechts verschoben ist und Sie ihn um mindestens 20% nach links verschieben, beginnt der erste (1) Player mit der Wiedergabe und der zweite (2) kehrt zu dem Cue Point zurück. Sie können dank dieser Funktion großartige Effekte, ähnlich dem Scratching, erzielen. Nachdem Sie verschiedene Cue Points auf beiden Playern abgespeichert haben, können Sie durch vor- und rückwärtsdrehen des Crossfaders des Mixers schnell zu den verschiedenen Titeln oder Sample zurückkehren.

Crossfader rück- und vorwärts. Neue Cue Points können auf dem Radius 2000 Player sehr einfach eingestellt werden (siehe Setzen eines Cue Points auf Seite 17). Die „Q“ Startsteuerungsfunktion ist sehr einfach zu bedienen und das Beherrschen dieser Funktion wird es Ihnen ermöglichen erstaunliche Musikeffekte zu erschaffen.

Mit ihrer Musik. Beachten Sie: Für das richtige Betreiben der „Q“ Startfunktion muss die „Hamster“ Einstellung Ihres Mixers auf 1/2 (normale Einstellung) eingestellt sein. Wichtig: Wenn das LED des Bank Button blinkt, kehrt die Anlage zum auf der Speicherbank gespeicherten Punkt zurück.

(b) Flip-Flop: Diese Funktion wird in Verknüpfung mit den Audiomixern von American Audio®, die ebenfalls über die Fader „Q“ Start Funktion verfügen, genutzt. Für

den FLIP-FLOP müssen Sie zwei (2) Radius 2000 Player verwenden. Verbinden Sie Ihre Radius 2000 so wie es in diesem Benutzerhandbuch in dem Absatz über die Inbetriebnahme beschrieben wird. Diese Funktion aktiviert den zweiten (2) Player sobald der erste (1) Player die Wiedergabe beendet hat. Wenn, zum Beispiel, der erste (1) Player einen Titel wiedergibt und dieser endet, wird der zweite (2) Player sofort mit der Wiedergabe beginnen. Sie können die FLIP-FLOP Funktion so einstellen, dass Sie einen Titel nach dem anderen Titel oder eine CD nach der anderen CD wiedergibt. Mehr Informationen zu dieser Funktion finden Sie unter FLIP-FLOP™ auf Seite 38.

Wichtig: Wenn das LED des Bank Button blinkt, kehrt die Anlage zum auf der Speicherbank gespeicherten Punkt zurück.

(c) Speicher-Backup: Der Radius 2000™ hat ein Speicher-Backup über fünf (5) Jahre, das Ihnen die Einstellungen im Falle eines zufälligen Abschaltens der Stromzufuhr sichert. Der Radius 2000™ behält die letzten Einstellungen (SGL, CTN, und Parameter der Effekt) auf dem Speicher, selbst wenn Sie den Hauptstrom abschalten. Der Radius 2000™ speichert Ihre Cue Points und Samples, für den Fall dass Sie zufällig den Strom abschalten. Siehe Speicher auf Seite 26.

(d) Programmierbare Cue Points: Der Radius 2000™ hat vier *Bank Buttons*(28). Diese Cue Points können auf den Innenspeicher des Geräts übertragen werden und sie können jederzeit abgerufen werden. Siehe Setzen eines „Cue Point“ auf Seite 20.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZU SD-KARTEN & ZUR INBETRIEBNAHME

INFORMATION ZU SD-KARTEN:

- Vergewissern Sie sich, dass sich auf Ihrer SD-Karte nur MP3 Dateien befinden
- Es dürfen sich keine anderen Dateitypen auf Ihrer SD-Karte befinden; keine WAV-Dateien, Fotodateien, usw. ...

- American Audio SD Player unterstützen SD HC (High Capacity) Karten bis zu 32GB

Bitte beachten Sie:

Für höhere Qualität von MP3-Dateien (mehr als 128kbps) empfiehlt American Audio "High Speed" SD-Karten. Mit dem Benutzen von Hochgeschwindigkeits-Karten sichern Sie sich die beste Leistung Ihres American Audio SD-Players

INFORMATIONEN ZU USB-SPEICHERGERÄTEN:

- Vergewissern Sie sich, dass sich auf Ihrem USB-Speichergerät nur MP3 Dateien befinden • Es dürfen sich keine anderen Dateitypen auf Ihrem USB-Gerät befinden; keine WAV-Dateien, Fotodateien, usw. ...

• Wenn Sie eine SD-Karte mit einem USB-Lesegerät für SD-Karten benutzen, müssen Sie erst das USB-Kartenlesegerät abtrennen, bevor Sie eine SD-Karte wechseln. Bitte entnehmen Sie die SD-Karte nicht, wenn das USB-Kartenlesegerät noch an das Gerät angeschlossen ist.

- Unterstützt nur FAT/FAT32 formatierte Geräte.

1. Überprüfen des Lieferumfangs

Vergewissern Sie sich, dass Ihr Radius 2000™ mit folgendem Zubehör geliefert wurde:

- | | |
|---|--------------------------|
| 1) Radius 2000™ Professioneller SD/USB Player | 2) Benutzerhandbuch |
| 3) Ein (1) Satz Cinch-Kabel 4) | Ein (1) 1/8" Relay-Kabel |
| 5) Garantiekarte | |

2. Installation der Einheit

Stellen Sie Ihr Gerät auf eine flache Oberfläche oder befestigen Sie es auf der flachen Oberfläche eines Rack.

3. Anschlüsse

- 1) Vergewissern Sie sich, dass der Strom nicht angeschlossen ist.
- 2) Verbinden Sie mit den mitgelieferten Cinch-Kabeln den Ausgang Ihres Radius 2000™ mit dem Eingang Ihres Mixers.
- 3) Benutzen Sie das mitgelieferte 1/8" Miniplug-Kabel, um Ihren Radius 2000™ mit Miniklinken-Verbindungen (A oder B) an kompatible American Audio® oder American DJ® "Fader Q Start" Mixer anzuschließen. (Das führt zur Aktivierung der Fader "Q" Start Funktion)

ACHTUNG:

• Benutzen Sie auf jeden Fall Mono 1/8" Kontrollkabel. Das Benutzen anderer Kabeltypen kann zur

Beschädigung der Anlage führen.

• Vergewissern Sie sich, um schwerwiegende Beschädigungen der Anlage zu verhindern, dass die Stromverbindung ausgeschaltet ist, wenn Sie die Anschlüsse des Geräts verbinden.

ACHTUNG:

• Der VFD ist so konzipiert worden, dass er aus jedem Winkel klar ablesbar ist, jedoch ist er aus den in **Abbildung 1** gezeigten Winkel am besten ablesbar.



Abbildung 1

ALLGEMEINE FUNKTIONEN UND STEUERUNG

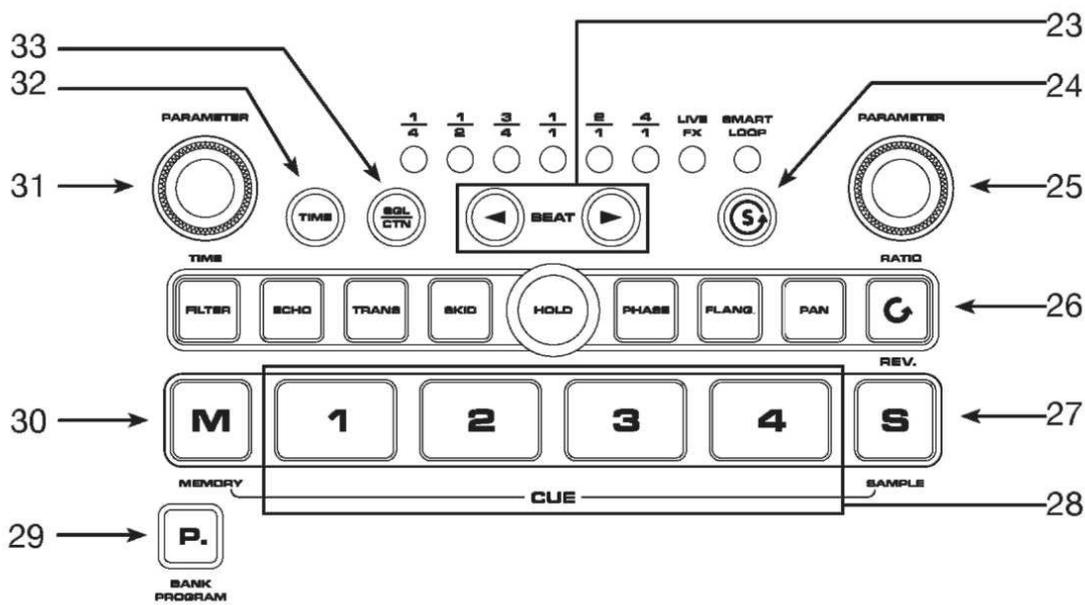
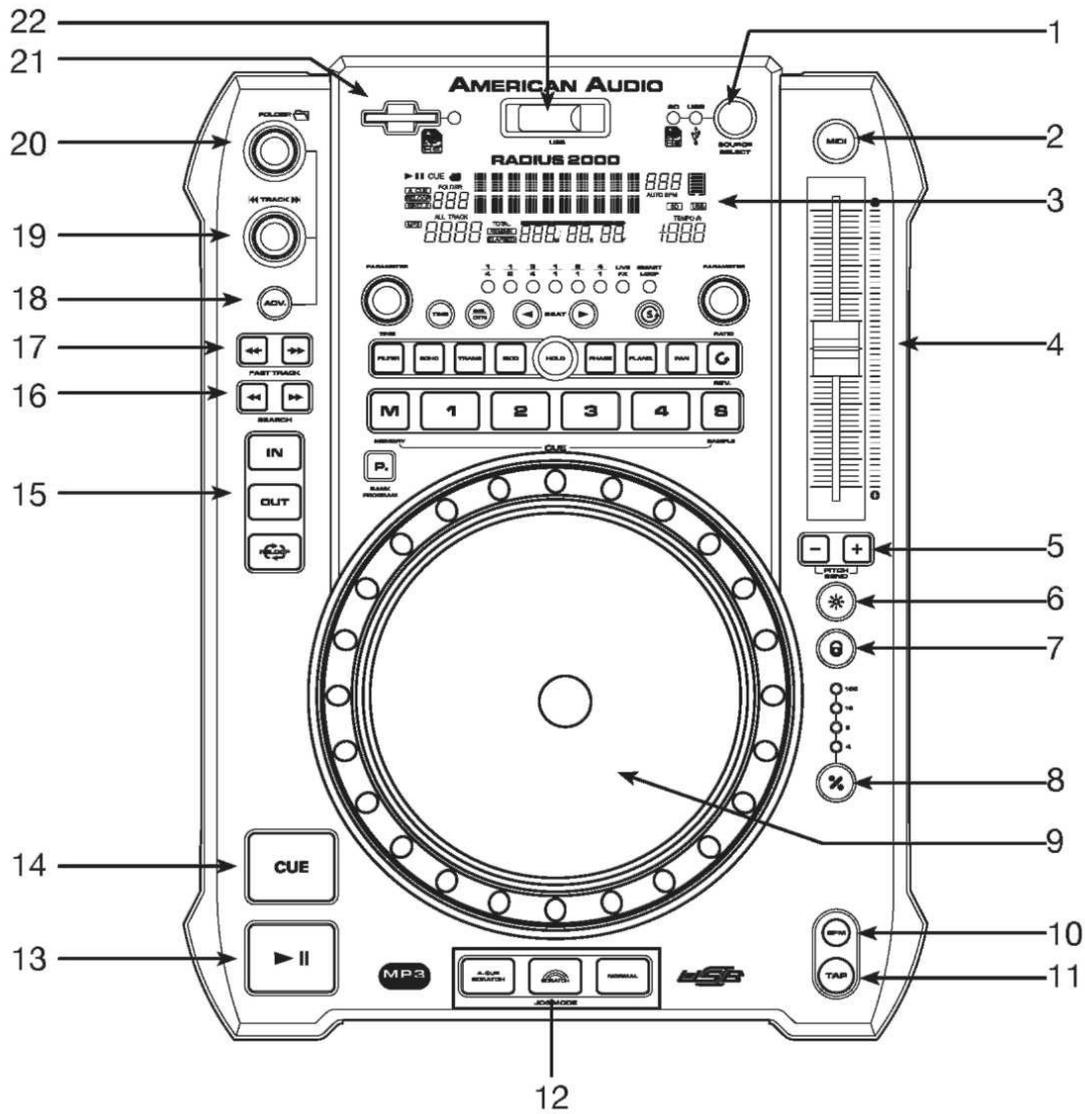


Abbildung 2

ALLGEMEINE FUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

A. Steuerungen auf der Oberseite des Geräts (Abbildung 2)

1. SD CARD/USB SELECTOR – Drücken Sie diese Taste, um entweder den Anschluss für SD-Karten oder USB-Geräte zu wählen. Das LED zum anzeigen der Quelle wird aufleuchten, wenn die gewählte Quelle aktiviert wird.

Sie können diese Taste ebenfalls benutzen, um ein Demo des aktuell wiedergegebenen Titels aufzunehmen. Um ein Demo aufzunehmen und zu speichern, drücken Sie den Wählschalter für die Quelle und halten Sie ihn für 3 Sekunden gedrückt, um den aktuell wiedergegebenen Titel als Demo auf das EEPROM aufzunehmen.

2. MIDI BUTTON – Drücken Sie diese Taste, um den MIDI Modus zu aktivieren.

3. VFD DISPLAY – Dieser VFD Display der höchsten Qualität zeigt alle Funktionen an, sofern sie benutzt werden. Die SYMBOLE des Displays werden auf Seite 15 erläutert.

4. PITCH SLIDER – Dieser Schieber wird genutzt, um den Pitchbereich der Wiedergabe einzustellen. Der Schieber ist eine fest eingestellte Einstellung und er bleibt in seiner Position, bis der Pitch Slider bewegt wird oder die Pitch-Funktion deaktiviert wird. Diese Einstellung kann mit oder ohne Datenträger im Laufwerk vorgenommen werden. Die Höhe des angewendeten Pitch wird auf dem VFD (3) angezeigt.

5. (-) PITCH BEND BUTTON – Die (-) Pitch Bend Funktion verursacht eine kurzzeitige "Verlangsamung" der BPM (Beats per Minute) des Titels während dessen Wiedergabe. Dies ermöglicht Ihnen das Anpassen der Beats zwischen zwei wiedergegebenen Titeln oder anderer Musikquellen. Denken Sie daran, dass dies nur eine momentane Funktion ist. Wenn Sie Ihren Finger von dem Pitch Button nehmen, normalisieren sich die BPM automatisch wieder zu den mit dem *Pitch Slider* (4) eingestellten Pitch. Das Betätigen dieser Taste ermöglicht die Veränderung des Pitch um bis zu

-100%. Benutzen Sie diese Funktion, um zu einer anderen wiedergegebenen Musikquelle überzuleiten. Beachten Sie, dass dies nur eine kurzzeitige Anpassung des Pitch ist. Um den Pitch präziser auf die BPM einer anderen Musikquelle abzustimmen, müssen sie den *Pitch Slider* (4) benutzen.

(+) PITCH BEND Button - Die (+) Pitch Bend Funktion verursacht eine kurzzeitige "Anhebung" der BPM (Beats per Minute) des Titels während dessen Wiedergabe. Dies ermöglicht Ihnen das Anpassen der Beats zwischen zwei wiedergegebenen Titeln oder anderer Musikquellen. Denken Sie daran, dass dies nur eine momentane Funktion ist. Wenn Sie Ihren Finger von dem Pitch Button nehmen, normalisieren sich die BPM automatisch wieder zu den mit dem *Pitch Slider* (4) eingestellten Pitch. Das Betätigen dieser Taste ermöglicht eine Veränderung des Pitch um bis zu +100%.

6. Pitch ON/OFF Button- Diese Taste wird genutzt, um die Funktion des *Pitch Slider* (4) ein und auszustellen. Der prozentuale Bereich des Pitch kann zwischen 4%, 8%, 16% und 100% verändert werden. 4% beeinflusst den Pitch am geringsten und 100% ermöglicht die größte Veränderung des Pitch. Zur Regelung des Pitch lesen Sie bitte Seite 28.

7. TEMPO LOCK FUNCTION – Diese Taste aktiviert die TEMPO LOCK Funktion. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen den PITCH SLIDER zum Beschleunigen und Verlangsamen der Wiedergabegeschwindigkeit zu benutzen, ohne dabei den tonalen Pitch des Titels zu verändern. Wenn diese Funktion nicht aktiviert ist, wird der ursprüngliche tonale Pitch des Titels verändert und es entsteht ein "Chipmunk" Effekt, wenn Sie den Titel mit einer hohen Geschwindigkeitseinstellung abspielen oder ein "James Earl Jones" Effekt, wenn Sie den Titel zu extrem verlangsamen.

8. PITCH PERCENTAGE SELECTOR – Wählen Sie mit dieser Taste einen beliebigen Prozentbereich des Pitch aus zwischen 4%, 8%, 16% und 100%. Siehe Seite 29 für mehr Details.

9. JOGWHEEL/EFFECTS PLATTER – Diese Drehscheibe hat zwei Funktionen:

A. Das Jog Wheel arbeitet während die Anlage sich im Pause- oder Cue Modus befindet als Bedienelement für die framegenaue Suche und ermöglicht Ihnen das Setzen eines Cue Point.

B. Die Drehscheibe arbeitet außerdem während die Anlage sich im Wiedergabemodus befindet als Bedienelement für den Pitch Bend. Das Drehen der Drehscheibe im Uhrzeigersinn erhöht den Pitch auf bis zu 100% und das Drehen gegen den Uhrzeigersinn setzt den Pitch auf bis zu -100% herab. Der Pitch Bend hängt davon ab, wie lange das Jog Wheel kontinuierlich gedreht wird.

10. BPM BUTTON – Drücken Sie diese Taste, um zwischen manuellen BPM und Auto BPM umzuschalten.

11. TAP BUTTON – Diese Taste wird für die manuellen BPM genutzt. Während sie im manuellen BPM Modus sind, tippen sie diese Taste im Takt des Beats des aktuellen Titels an.

ALLGEMEINE FUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

12. JOG WHEEL EFFEKTE UND STEUERUNGEN

NORMAL BUTTON – Drücken Sie diese Taste, um den SCRATCH Modus zu verlassen. Wenn der SCRATCH Modus nicht aktiv ist, kann das *JOG WHEEL (9)* für den Pitch Bend genutzt werden.

SCRATCH BUTTON – Drücken Sie diese Taste, um den SCRATCH Modus zu aktivieren. Benutzen Sie das *JOG WHEEL (9)*, um den SCRATCH Effekt einzusetzen.

A. CUE SCRATCH BUTTON -

IM WIEDERGABE MODUS – Wenn der Wiedergabe Modus und die Funktion für die Berührungssensitivität aktiv sind, setzt das Berühren des *JOG WHEEL (9)* die Wiedergabe auf den zuletzt eingestellten CUE POINT oder den CUE POINT, der auf den ausgewählten BANK BUTTON abgespeicherten wurde, zurück und die Wiedergabe beginnt sofort ohne Unterbrechung der Musik.

IM CUE MODUS – Wenn der CUE Modus und die Funktion der Berührungssensitivität aktiv sind, startet die Berührung des *JOG WHEEL (9)* die Wiedergabe für die Dauer der Berührung. Sobald das *JOG WHEEL (9)* freigegeben wird, kehrt die Anlage zum zuletzt gesetzten CUE POINT zurück.

13. PLAY/PAUSE Button- Jedes Betätigen des PLAY/PAUSE Button bewirkt das Umschalten des Betriebs zwischen Wiedergabe und Pause oder Pause und Wiedergabe. Während des Wiedergabe Modus leuchtet das blaue LED und während des Pause Modus blinkt das blaue LED.

14. CUE BUTTON – Das Drücken des CUE Buttons während der Wiedergabe hält die Wiedergabe sofort an und setzt den Titel auf den zuletzt eingestellten Cue Point zurück (siehe Setzen eines CUE POINT, Seite 20). Das rote LED des CUE BUTTON leuchtet auf, während die Anlage im Cue Modus ist. Das LED wird außerdem jedes Mal aufleuchten, wenn ein Cue Point gesetzt wird. Der CUE Button kann gedrückt gehalten werden, um den Titel momentan anzuspielden. Wenn Sie den CUE Button freigeben, kehrt die Wiedergabe sofort auf den CUE POINT zurück. Sie können den CUE Button außerdem antippen, um den BOP Effekt zu erzielen.

15. IN, OUT, & RELOOP BUTTONS -

IN BUTTON - "CUE ON THE FLY" – Diese Funktion ermöglicht es Ihnen einen CUE POINT zu setzen (siehe CUE POINT auf Seite 20), ohne die Musikwiedergabe zu unterbrechen ("on the fly"). Diese Taste setzt außerdem den Anfangspunkt einer Seamless Loop (siehe SEAMLESS LOOP auf Seite 21).

Out Button- Diese Taste wird benutzt, um den Endpunkt einer Schleife zu setzen. Eine Schleife wird durch das Drücken des *IN BUTTONS* begonnen und das Drücken des *OUT BUTTON* setzt den Endpunkt der Schleife. Die Wiedergabe der Schleife wird fortgesetzt, bis der *OUT BUTTON* erneut gedrückt wird.

RELOOP BUTTON- Wenn eine SEAMLESS LOOP eingestellt wurde (siehe Einstellen einer SEAMLESS LOOP auf Seite 18), aber der SEAMLESS LOOP Betrieb des Players nicht aktiv ist (die Wiedergabeschleife wird nicht abgespielt), dann wird das Drücken des RELOOP BUTTON den SEAMLESS LOOP Modus sofort reaktivieren. Um die Schleife zu verlassen, drücken Sie den *OUT BUTTON*. Auf den *VFD Display (3)* wird LOOP und RELOOP angezeigt, wenn die RELOOP Funktion abrufbar ist. Wenn kein Cue Point gesetzt wurde, werden Sie durch das Betätigen des RELOOP BUTTON auf die IN Position zurückgesetzt.

16. SEARCH BUTTONS -

◀◀ Dieser Search Button ermöglicht es Ihnen schnell rückwärts durch einen Titel zu spulen.

▶▶ Dieser Search Button ermöglicht es Ihnen schnell vorwärts durch einen Titel zu spulen.

17. FAST TRACK BUTTONS -

▶▶ Diese Taste wird für die Wahl eines Titels genutzt. Das Antippen der Taste wird wie Wiedergabe in vorläufiger Richtung auf den nächsten Titel überspringen, das Drücken der Taste bewirkt das rasche vorläufige Überspringen durch die Titel.

◀◀ Diese Taste wird für die Wahl eines Titels genutzt. Das Antippen der Taste wird wie Wiedergabe in rückläufiger Richtung auf den nächsten Titel überspringen, das Drücken der Taste bewirkt das rasche rückwärtige Überspringen durch die Titel.

18. ADV. TRACK BUTTON – Betätigen Sie diese Taste sowohl während der Wiedergabe eines Titels als auch im Pause Modus, um nach den nächsten Titel, den Sie abspielen wollen, zu suchen. Wenn Sie diese Taste betätigen, aktivieren sie den ADV. TRACK Modus und die TRACK Anzeige wird aufleuchten. Sie können nun den *TRACK KNOB (19)* drehen, um den Titel zu suchen, den Sie abspielen wollen. Drücken Sie den *TRACK KNOB (19)* sobald Sie den gewünschten Titel gefunden haben. Auf dem VFD wird zunächst "Searching..." und dann, sobald der Titel gefunden wurde, „FOUND" angezeigt. Wenn Sie den Titel sofort abspielen möchten, drücken Sie den *TRACK KNOB (19)* erneut.

HAUPTFUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

19. TRACK KNOB – Dieser Drehknopf hat drei Funktionen.

A. Das Drehen dieses Drehknopfs ermöglicht Ihnen nach Titeln in dem von Ihnen gewählten Ordner zu suchen. Drehen Sie den Drehknopf um rück- und vorwärts durch die Titel zu scrollen.

B. Drücken und drehen Sie diesen Drehknopf, um 10 Titel nach vorne oder zurück zu scrollen. Die Nummer des aktuellen Titels wird im VFD angezeigt.

C. Drücken sie diesen Drehknopf, um Interpret, Album, Titel, Genre und die Bitrate des Titels anzuzeigen.

20. FOLDER KNOB – Dieser Drehknopf hat zwei Funktionen.

A. Das Drehen dieses Drehknopfs ermöglicht Ihnen nach dem von Ihnen gewünschten Ordner zu suchen. Drehen Sie den Drehknopf um rück- und vorwärts durch die Ordner zu scrollen. Die Nummer des Ordners, in dem Sie sich gerade befinden, wird im VFD angezeigt.

B. Halten Sie diese Drehtaste gedrückt und drehen sie den *Ratio Knob (25)*, um den Namen des aktuellen Ordners im VFD abzuspielen.

21. SD CARD SLOT – Das ist der SD-Slot, in den Sie Ihre SD-Karte einstecken. ***Er kann SDHC Karten bis maximal 32GB ablesen. Das Dateiformat ist nur MP3. Siehe Seite 8 für mehr Informationen zu SD-Karten.***

22. USB PORT – Das ist die USB-Schnittstelle, an der Sie Ihren USB-Stick, USB-SD-Kartenlesegerät oder kompatible externe Festplatten für die Wiedergabe einführen. ***Sehr wichtig: Bitte lesen Sie auf Seite 8 Details bezüglich des USB-Geräts und seiner Nutzung.***

23. BEAT-SYNC SELECT BUTTONS – Diese Tasten werden benutzt, um die Verzögerung eines Effekts im Bezug auf den Beat der Musik einzustellen. Die Beatverzögerungsverhältnisse sind 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1 und 4/1. Um den Beat Sync auszuschalten, drücken Sie beide Tasten gleichzeitig.

BEACHTEN SIE: Ein Effekt muss ausgewählt sein, um die Verzögerungszeit einzustellen.

24. SMART LOOP BUTTON – Wählen Sie, wenn sie Smart Loop Funktion aktiviert ist, den Takt, auf den Sie Ihre Schleife beginnen wollen und die Smart Loop Funktion wird automatisch den passenden Endpunkt des Loops im Bezug zu den BPM finden.

25. PARAMETER RATIO KNOB – Diese Drehtaste dient zur Einstellung des Wertes des Parameters Ratio. Sie können ebenso den *RATIO KNOB* drücken und das *JOG WHEEL (9)* drehen, um den Wert des Parameters Ratio einzustellen.

26. EFFEKTE UND HOLD BUTTON -

FILTER BUTTON – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Filter-Effekts. Der Filter-Effekt optimiert den originalen Ton und verleiht verschiedene Tonwertigkeiten. Der Effekt deckt sich fast mit dem PHASE-Effekt.

ECHO EFFECT – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Echo-Effekts. Der Echo Effekt fügt dem Ausgangssignal ein Echo hinzu. Siehe Eingebaute Effekte auf Seite 32.

TRANS EFFECT – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Trans-Effekts. Der Trans Effekt simuliert

den Transformer-Effekt eines Mixers in Echtzeit. Siehe Eingebaute Effekte auf Seite 33.

SKID BUTTON – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Skid-Effekts. Der Skid-Effekt simuliert das plötzliche Anhalten einer Schallplatte auf einem Plattenspieler.

HOLD KNOB – Diese Taste hat zwei Funktionen:

Parameter Lock: Diese Taste erlaubt Ihnen alle neuen Einstellungen der Parameter, die Sie für die Effekte eingestellt haben, abzusperren. Das LED der Taste wird rot leuchten, wenn die Hold Funktion nicht aktiviert ist. Wenn die Hold Funktion nicht aktiv ist, sind alle Veränderungen der Parameter der Effekte kurzzeitig.

System Lock: Wenn Sie diese Taste für 5 Sekunden gedrückt halten, aktivieren Sie die Systemsperre. Das LED der Taste wird blinken, wenn die Hold Funktion aktiviert ist. Zum Entsperren der HOLD Funktion halten Sie die Taste für 5 Sekunden gedrückt.

PHASE BUTTON – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Phase-Effekts. Der Phase-Effekt optimiert den originalen Ton und verleiht verschiedene Tonwertigkeiten. Der Effekt deckt sich fast mit dem FILTER Effekt.

FLANGER EFFECT – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Flanger-Effekts. Der Flanger-

Effekt verzerrt das Ausgangssignal und erzeugt einen dem Phasing von Frequenzen ähnlichen Effekt.

HAUPTFUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

PAN EFFECT – Diese Taste dient zum aktivieren und deaktivieren des Trans- oder Pan-Effekts. Der Pan Effekt ermöglicht es das Ausgabesignals vom linken zum rechten Kanal schwenken zu lassen. Siehe Eingebaute Effekte auf Seite 31.

REVERSE - Diese Taste aktiviert den rückwärtigen Wiedergabemodus. Diese Funktion wird Ihren Titel oder Ihr Sample rückwärts wiedergeben. Alle Funktionen des Pitch und der Effekt werden in diesem Modus normal funktionieren.

27. SAMPLE BUTTON – Diese Taste dient zum Setzen und Speichern eines Samples. Drücken Sie diese Taste und dann den gewünschten *Bank Button (28)*, um den Sample Loop Modus einzustellen, das LED der Taste wird leuchten.

Wenn der Sample Modus eingestellt ist, wird der Sampler die Musik zusammenmischen. Drücken Sie den Sample Button erneut, um den Sample Single Modus einzustellen (LED wird blinken). Drücken Sie den Sample Button erneut, um die Sample Funktion zu unterbrechen.

28. Bank Buttons 1-4 - Diese Tasten werden zum Abspeichern von entweder vier (4) Cue Points oder vier (4) Samples benutzt. Jeder Bank Button kann entweder ein Sample oder einen Cue Point abspeichern. Um Ihr programmiertes Sample abzuspielen, drücken Sie den *Sample Button (27)* und dann den *BANK PROGRAM BUTTON*.

29. BANK PROGRAM BUTTON – Diese Funktion ermöglicht Ihnen eine Sequenz von bis zu 12 abgespeicherten Samples zu programmieren. Siehe Seite 25 für mehr Details.

30. MEMORY BUTTON – Diese Taste kann auf einige Arten genutzt werden:

Drücken Sie diese Taste, um den Memory Modus zu aktivieren. Das LED des Memory Buttons wird leuchten, wenn dieser aktiv ist. Nachdem der Memory Modus aktiviert wurde, drücken Sie den gewünschten Bank Button (28), um Ihren Cue Point oder die wiedergegebene Schleife abzuspeichern. Siehe Eingebauter Sampler auf Seite 23.

Sie können außerdem die Aufnahme eines Loops durch das Drücken des Bank Buttons während der Wiedergabe beginnen. Wenn Sie den gewünschten Endpunkt des Loops erreicht haben, drücken Sie den BANK Button erneut.

Sie können ebenfalls die Speicherplätze BANKS für den wiedergegebenen Ordner auf Ihrem SD/USB Gerät abspeichern, indem Sie den MEMORY Button für 1 Sek. gedrückt halten. Um die BANKS wieder aufzurufen, drücken Sie den MEMORY Button (LED an) und drehen Sie den *FOLDER KNOB (20)*, um den Ordner mit den BANKS zu wählen, den Sie aufrufen möchten.

31. PARAMETER TIME KNOB – Diese Drehtaste dient zur Einstellung des Wertes des Parameters Zeit. Sie können ebenso den TIME KNOB drücken und das *JOG WHEEL (9)* drehen, um den Wert des Parameters Zeit einzustellen.

32. TIME BUTTON – Diese Taste dient zum Umschalten zwischen den im *Time Meter (52)* angegebenen Zeitformen von ELAPSED PLAYING TIME und TRACK REMAINING TIME.

33. SGL/CTN – Diese Funktion ermöglicht es Ihnen zwischen der Wiedergabe eines einzelnen Titels und der Dauerwiedergabe (alle Titel eines Ordners) zu wählen. Diese Funktion funktioniert ebenfalls im FLIP-FLOP Modus. Mit dieser Taste können Sie außerdem den AUTO CUE Modus an- und ausschalten, indem Sie sie für mindestens 1 Sekunde gedrückt halten.

HAUPTFUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

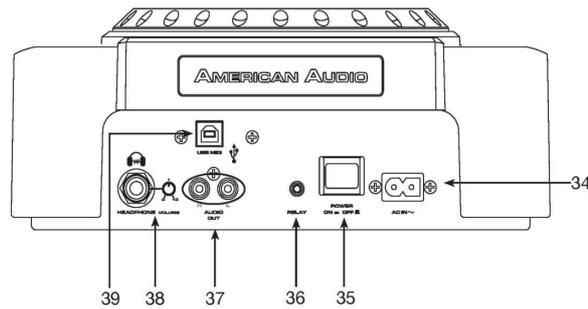


Abbildung 3

34. STROMANSCHLUSS – Dieser Anschluss dient für die Verbindung zur Hauptstromversorgung. Vergewissern Sie sich, dass Ihre lokale Stromversorgung der der Anlage entspricht.

35. POWER BUTTON- Diese Taste wird genutzt, um die die Anlage ein- und auszustellen.

36. RELAY JACK – Mit diesem Stecker können Sie zwei Player verbinden und die Relay (Flip Flop) Wiedergabe benutzen. Sie können Ihre Anlage auch mit der CONTROL Ausgabe eines kompatiblen Mixers von American Audio® verbinden, um die "Q" Start Fader Steuerung von American Audio zu benutzen. Diese Funktion ist nur mit den Mixern der "Q" Serie von American Audio möglich.

37. AUDIO OUT R & L – Ausgang für Audiosignale. Verbinden Sie den Ausgang AUDIO OUT mit dem Eingang LINE eines Mixers mit Cinch-Kabeln.

38. HEADPHONE JACK & VOLUME CONTROL - Diese Verbindung dient zum Anschluss Ihrer Kopfhörer und der Lautstärkenregler befindet sich direkt daneben. Stellen Sie die Lautstärke auf das Minimum ein, bevor Sie die Kopfhörer anschließen. Stellen Sie die Lautstärke beliebig ein.

39. USB MIDI JACK- Benutzen Sie diesen Anschluss, um eine Verbindung zu einem Computer herzustellen.

HAUPTFUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

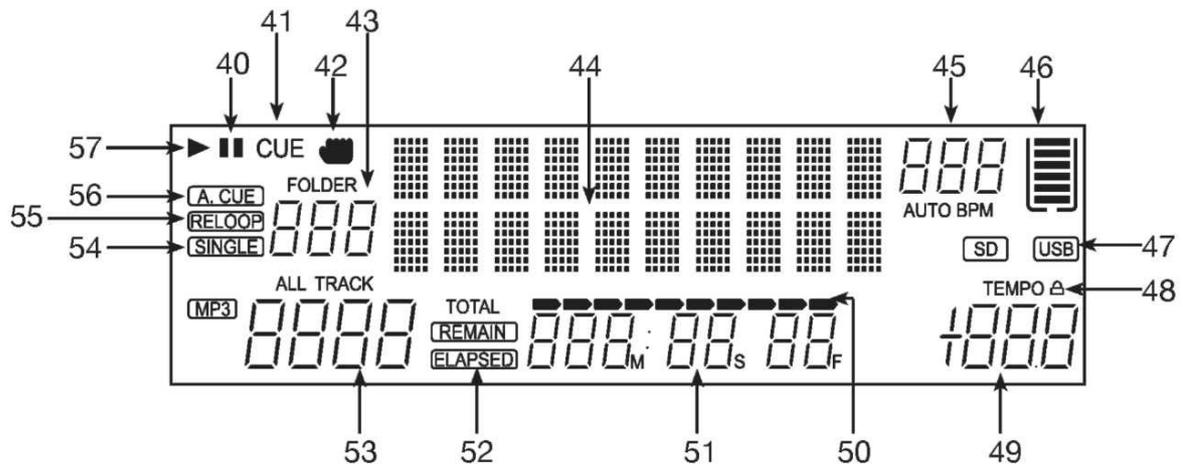


Abbildung 4

C. VFD DISPLAY PANEL (ABBILDUNG 4)

- 40. PAUSE INDICATOR-** Der Pause Indikator leuchtet, wenn die Anlage sich im Pause Modus befindet.
- 41. CUE INDICATOR** – Dieser Indikator leuchtet, wenn die Anlage sich im Cue Modus befindet und blinkt jedes Mal auf, wenn ein Cue Point gesetzt wird.
- 42. TOUCH INDICATOR** – Leuchtet auf, wenn irgendetwas das Jog Wheel berührt.
- 43. FOLDER DISPLAY-** Zeigt an, in welchem Ordner Sie sich gerade befinden.
- 44. CHARACTER DISPLAY-** Zeigt bei Wiedergabe eines MP3-Titels dessen Namen und Album an.
- 45. BPM METER** – Dieser Messer zeigt die BPM des aktuellen Titels an.
- AUTO BPM** – Zeigt an, dass der AUTO BPM Zähler aktiviert ist.
- 46. MEMORY BUCKET** – Dieser Messer bedient zwei Funktionen.
1. Die Außenlinie des Bereichs zeigt Ihnen den Status des Cue Speichers an. Eine vollständige Außenlinie lässt Sie wissen, dass der Cue Speicher voll ist. **Beachten Sie: Die Scratch Funktion wird nicht arbeiten, solange die Balken ausgefüllt sind.**
 2. Die fünf Balken im Innenbereich stehen für den digitalen Puffer. Jeder Balken steht für 2 Sekunden.
- 47. SD/USB INDICATOR** – Zeigt an welches Port aktiv ist. Benutzen Sie den SDCARD/USB SELECTOR(1), um das von Ihnen gewünschte Port auszuwählen.
- 48. TEMPO LOCK** – Zeigt an, dass die Tempo Lock Funktion aktiviert ist.
- 49. PITCH INDICATOR** – Dieser Messer zeigt an, wie viel Pitch gerade oder gleich angewendet wird.
- 50. TIME BAR INDICATOR** – Dieser Balken zeigt die ungefähre Restzeit eines Titels visuell an. Dieser Balken beginnt zu blinken, wenn ein Titel sich seinem Ende nähert. Der blinkende Balken ist eine gute Erinnerungstütze, dass die Zeit, um den nächsten Titel auszusuchen, langsam zu Ende geht.
- 51. TIME METER** – Zeigt genau Minuten, Sekunden und Frames an. Dieser Messer zeigt entweder die abgelaufene oder wiedergegebene Zeit eines Titels an. Die angezeigte Zeit hängt von der gewählten Zeitfunktion ab. Die gewählte Zeitform wird über dem TIME METER als REMAINING TRACK TIME oder als ELAPSED TRACK TIME angezeigt.

HAUPTFUNKTIONEN UND STEUERUNG (FORTSETZUNG)

52. REMAIN/ELAPSED INDICATOR – Wenn auf dem *VFD Display (3)* REMAIN angezeigt wird, zeigt der Zeitmesser die aktuelle Restzeit des Titels an. Wenn auf dem *VFD Display (3)* ELAPSED angezeigt wird, zeigt der Zeitmesser die aktuelle Wiedergabezeit des Titels an.

53. TRACK DISPLAY – Zeigt an welcher Titel sich augenblicklich im Cue Modus befindet oder wiedergegeben wird.

54. SINGLE INDICATOR – Zeigt an, dass der Player im Single Play Modus ist, also der Titel ein Mal abgespielt wird und die Wiedergabe in den CUE Modus zurückgesetzt wird. Wenn der Single Indikator nicht leuchtet, befindet sich die Anlage im Continuous Modus. Im Continuous Modus spielt die Anlage alle übrigen Titel ab. Sobald die übrigen Titel beendet wurden, kehrt die Anlage in den Cue Modus zurück.

55. RELOOP INDICATOR – Erscheint, wenn ein LOOP zur Wiedergabe bereit ist.

56. AUTO CUE – Zeigt an, ob der AUTO CUE Modus aktiviert ist oder nicht. Halten Sie die *SGL/CTN (33)* Taste für 1 Sek. gedrückt, um die Auto Cue Funktion ein- oder auszuschalten.

57. PLAY INDICATOR- Der Play Indikator leuchtet, wenn die Anlage im Play Modus ist.

INNENMENÜ

Halten Sie den *FOLDER KNOB(20)* für mindestens 2 Sek. gedrückt, um das Innenmenü zu öffnen und drehen sie den FOLDER KNOB (20), um durch die Menüpunkte zu scrollen. Drücken Sie entweder den *RATIO (25)* oder den *TIME (31)* Drehknopf, um die Untermenüs zu öffnen und die Einstellungen zu bestätigen; Sie verlassen sie das Menü, indem Sie den *FOLDER KNOB (20)* drücken.

- 1. JOGMODE** – Wählt den JOG LED Modus (Betriebsskala 1~8)
- 2. Sensitivity** – Einstellen der Empfindlichkeit des Berührungssensors am Jog Wheel (Einstellungsskala -20~+20)
- 3. Pitch Bend** - Pitchbereich +/-1%~100%
- 4. Display Time** – Im Bereich von 0.5~12.0 Sek.(LINEN NAME Start / Stop Zeit Einstellung)
- 5. Scroll Speed**- Skala von 50~2000 mSek. (Line Name Move Time Adjustment)
- 6. INTENSITY** – Helligkeit des VFD (Helligkeitsskala 1~4)
- 7. A.CUE LEVEL** – Wechselt den AUTO CUE Pegel (Pegelskala -36~+78db)
- 8. Line Setup** – Drücken Sie entweder den TIME oder RATIO Drehknopf, um die VFD-Linennamen-Modus zu wählen und anzuzeigen.

9. MIDI CC TYPE - Ändern des Transfers REL.(RELATIVE), ABS.(ABSOLUTE), Beachten Sie

FOLDER/TRACK/PARAMETER TIME/PARAMETER RATIO/ PITCH im MIDI Betrieb. PITCH wird durch BEND(PITCH BEND)/ ABS.(ABSOLUTE) gesendet.

A. MIDI CH – Ändern des Kanals 1~16 oder Steuerung des Kanals (1~8,9~16) durch den BEAT.

B. MIDI SETUP- -Tempo = (1024 oder 512) (Wählen Sie den Sensor für das Senden eines Tempos)

-I/O DISPLAY/Hide (zeigt an/verbirgt den Wert des MIDI I/O)

-JOG OUTPUT (0~30 ms) (Steuerung der maximalen Transferzeit des JOG MIDI)

-USB Reset (Zurücksetzen des USB)

C. Dual Control - Im MIDI Betrieb kann die Anlage durch folgendes gesteuert werden: JOG WHEEL, PITCH BEND, PITCH ON/OFF, PITCH SLIDER & PITCH PERCENTAGE.

E. Bit Rate - Disp ON

Disp OFF

F. Version - CON: VerXX (Steuerversion)

DSP: VerXX (DSP-Version)

G. Load Defaults – Drücken Sie den Time oder Ratio Drehknopf, um in die Einstellungen für das Laden zu gelangen.

H. EXIT & SAVE – Verlassen Sie & speichern Sie die Einstellungen bis zum nächsten Einstellen der Anlage (Betätigen Sie den Memory Button jeden Betriebsmodus schnell zu beenden & abzuspeichern)

Beachten Sie:

Abspeichern: PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK,

EFFECTS ON/OFF, SENITIVITY, DISPLAY/SCROLL TIME/JOG MODE/ INTENSITY/ A.CUE LEVEL/

MIDI CC TYPE/ MIDI CH/ MIDI SETUP

Standarteinstellungen: PITCH (ON), PITCH RANGE (8%), (CTN), AUTO CUE(ON), TIME MODE (REMAIN),

HOLD(OFF), KEY LOCK(OFF), EFFECTS(OFF), SENITIVITY(+05), DISPLAY (3 Sek.)/ SCROLL SPEED(400msec) TIME, PITCH BEND(PITCH RANGE), BIT RATE(Disp. ON),

JOG MODE(MODE1,6), INTENSITY(4), A. CUE LEVEL(-48db), MIDI CC TYPE(REL.) PITCH(BEND), MIDI CH(CH 1), MIDI SETUP(JOGOUT 0 ms) (PLUSE 1024) (I/O HIDE),

REPEAT MODE (OFF), DUAL CONTROL (OFF), LINE SETUP (MODE=1, LINE 1 DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1)

GRUNDFUNKTIONEN

1. EINFÜHREN/ENTNEHMEN DER SD-KARTE ODER DES USB-SPEICHERGERÄTS

The Radius 2000™ kann nur SDHC Karten bis maximal 32GB ablesen. **Das Dateiformat ist nur MP3.** Halten Sie, wenn Sie eine SD-Karte in den Kartenslot des Players einführen, das SD-Kartenlabel nach oben und das Kontaktelement nach unten. Um die Speicherkarte zu entnehmen, drücken Sie vorsichtig auf die Speicherkarte, bis sie raus springt. Wenn Sie einen USB-Stick, ein USB-Kartenlesegerät oder eine externe Festplatte anschließen, vergewissern Sie sich, dass die USB-Verbindung korrekt in der USB-Schnittstelle steckt und drücken dann Sie die Verbindung vorsichtig rein. Beenden Sie, um ein USB-Speichergerät abzutrennen, die Wiedergabe des Players und ziehen sie die USB-Verbindung heraus. **Bitte lesen Sie auf Seite 8 nähere Informationen zu SD-Karten und USB-Speichergeräten.**

ACHTUNG:

- **NIEMALS** ein USB-Gerät entnehmen, während Sie im WIEDERGABE Modus sind.
- **NIEMALS** eine SD-Karte entnehmen, während Sie im WIEDERABE Modus sind.



Abbildung 5

2. WAHL DER AUDIOQUELLE - Abbildung 5

Wählen Sie die gewünschte Audioquelle aus, indem Sie den *SOURCE SELECTOR BUTTON*(1) benutzen. Diese Taste schaltet zwischen dem SD-Kartenslot A, SD-Kartenslot B und der USB- Schnittstelle um. Dieser Wählschalter lässt Sie entscheiden, welche Quelle auf welcher Seite abgespielt werden soll. Die LEDs zeigen an, welche Quelle aktiv ist. Das rote LED steht für den SD-Kartenslot A, das blaue LED für den SD-Kartenslot B und wenn das rote und blaue LED zusammen leuchten, steht das für die USB-Schnittstelle. Die verschiedenen Quellen können nur ausgewählt werden, während Sie im Pause-Modus sind.

3. WAHL VON TITELN

Wählen Sie den gewünschten Titel aus, indem Sie entweder einen der zwei *TRACK BUTTONS* (17) benutzen oder den *TRACK KNOB* (19) drehen. Das Antippen der *TRACK BUTTONS* (17) oder das Drehen des *TRACK KNOB* (19) in die nächste Position wählt entweder den nächsten oder vorherigen Titel aus. Sie können die *TRACK BUTTONS* (17) gedrückt halten oder den *TRACK KNOB* (19) drehen und halten, um die Titel fortlaufend mit höherer Geschwindigkeit zu wechseln. Wenn Sie den *TRACK KNOB* (19) drücken und entweder vorwärts oder rückwärts drehen, können sie auf ein Mal 10 Titel nach vorne oder nach hinten überspringen.



Abbildung 6: Das Antippen des Reverse Track Button oder das Drehen des Track Knob gegen den Uhrzeigersinn, lässt Sie in den nächsten Titel nach hinten springen.

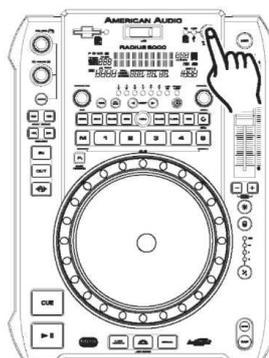


Abbildung 7: Das Antippen des Forward Track Button oder das Drehen des Track Knob im Uhrzeigersinn, lässt Sie in den nächsten Titel nach vorne springen

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

4. WIEDERGABE BEGINNEN - *Abbildung 8*

Führen Sie einen Medienträger, wie auf Seite 18 (*EINFÜHREN/ENTNEHMEN DER SD-KARTE ODER DES USB-SPEICHERGERÄTS*) beschrieben, ein. Das Drücken des **PLAY/PAUSE BUTTON (13)** startet die Wiedergabe sofort. Der **PLAY (57)** Indikator wird aufleuchten, sobald die Wiedergabe beginnt. Der Punkt an dem die Wiedergabe beginnt (Cue Point) wird automatisch auf dem Speicher als Cue Point gespeichert. Die Anlage kehrt zu diesem Cue Point (der Punkt, an dem die Wiedergabe angefangen hat) zurück, wenn der **CUE BUTTON (14)** betätigt wird.

5. PAUSE - *Abbildung 8*

Diese Funktion unterbricht die Wiedergabe an exakt demselben Punkt, an dem der **PLAY / PAUSE BUTTON (13)** gedrückt wird. Das Drücken des **PLAY/PAUSE BUTTON (13)** schaltet zwischen Wiedergabemodus und Pausemodus um. Wenn die Anlage sich im Pause-Modus befindet, wird der **PAUSE INDICATOR (40)** auf dem **VFD DISPLAY (3)** leuchten. Das blaue LED des **PLAY / PAUSE BUTTON** wird außerdem anfangen zu blinken.

6. ANHALTEN DER WIEDERGABE - *Abbildung 8 & 9*

Das Unterbrechen der Wiedergabe hält den Einlesemechanismus nicht an, es stellt den Titel lediglich in den Pause-Modus oder Cue-Modus. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen die Wiedergabe augenblicklich zu beginnen. Das Laufwerk wird nur angehalten, wenn ein Medienträger entnommen wird oder sich die Anlage im Sleep-Modus befindet. Es gibt zwei Möglichkeiten die Wiedergabe zu stoppen (unterbrechen):

- 1) Das Drücken des **PLAY/PAUSE BUTTON (13)** während der Wiedergabe. Dies wird die Wiedergabe an exakt demselben Punkt, an dem der **PLAY / PAUSE BUTTON (13)** gedrückt wurde, unterbrechen.
- 2) Das Drücken des **CUE BUTTON (14)** während der Wiedergabe. Dies wird die Wiedergabe unterbrechen und den Titel auf den zuletzt eingestellten Cue Point zurückstellen.

7. AUTO CUE - *Abbildung 9*

Diese Funktion setzt automatisch auf die erste Musikquelle einen Cue Point, wenn ein Medienträger eingelegt ist. Dieser erste gesetzte Cue Point wird immer der Anfang des Titels Nr.1 sein. Wenn ein neuer Titel gewählt wird, bevor der **PLAY BUTTON (13)** betätigt wurde, wird ein neuer CUE POINT gesetzt, um den neuen Anfangspunkt anzuzeigen.

8. FRAMEGENAUE SUCHE - *Abbildung 10*

Diese Funktion erlaubt es den Titel Frame für Frame genau zu durchsuchen, damit Sie einen geeigneten Anfangspunkt für einen Cue, Sample oder eine Schleife finden und setzen können. Um die Scrollfunktion nutzen zu können, müssen Sie zunächst den Pause Modus oder Cue Modus einschalten. Drehen Sie, wenn Sie im Pause-Modus oder Cue-Modus sind, das **JOG WHEEL (9)**, um durch den Titel zu scrollen (*Abbildung 10*). Das Drehen des Rades im Uhrzeigersinn wird die framegenaue Suche nach vorne spulen und das Drehen des Rades gegen den Uhrzeigersinn wird die framegenaue Suche zurück spulen. Wenn Sie das **JOG WHEEL (9)** benutzen, ermöglicht Ihnen die Mithörfunktion (Kopfhörerlautstärke) abzuhören, was Sie durchspulen. Wenn Sie den von Ihnen gewünschten Anfangspunkt erreicht haben, können Sie einen Cue (Start) Punkt setzen, indem Sie den **PLAY/PAUSE BUTTON (13)** drücken, so wie es auf *Abbildung 9* gezeigt wird. Das Betätigen des **CUE BUTTON (14)**, wie auf *Abbildung 9*, wird Sie nun auf den Punkt zurücksetzen, den Sie gerade gewählt haben.



Abbildung 8



Abbildung 9



Abbildung 10

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

9. SCANNEN (SCHNELL VORWÄRTS SPULEN / SCHNELL RÜCKWÄRTS SPULEN)

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen einen Titel schnell zu durchsuchen. Drücken Sie die *SEARCH BUTTONS (16)* für das schnelle Spulen nach vorne oder hinten.



Abbildung 11

10. SETZEN und SPEICHERN eines CUE POINT:

Setzen eines Cue Point:

Ein Cue Point ist der exakte Punkt, an dem die Wiedergabe beginnt, wenn der *PLAY / PAUSE BUTTON (13)* betätigt wird. Sie können Ihre Cue Points beliebigen im Titel positionieren. Sie können bis zu drei unabhängige Cue Points für einen Ordner erstellen. Drei Cue Points werden in den *BANK BUTTONS 1-4 (26)* abgespeichert. Es gibt zwei (2) Wege, um einen Cue Point zu setzen, wie auf Abbildung 14 und 15 gezeigt wird.

1) Sie können den *IN BUTTON (15)* on the fly (während der Titel wiedergegeben wird) betätigen. Damit

setzen Sie einen CUE Point, ohne dass die Musikwiedergabe unterbrochen wird. Das Drücken des *CUE BUTTON*

(14) setzt Sie nun an genau den Punkt zurück, an dem Sie den *IN BUTTON (15)* gedrückt haben. Sie können nun diesen CUE Point auf jeden der *BANK BUTTONS 1-3 (28)* abspeichern.

(28).



Abbildung 12

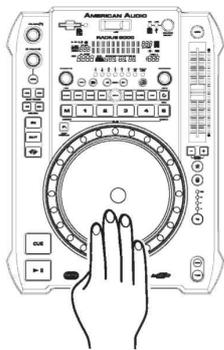


Abbildung 13

2) Sie können auch das *JOG WHEEL (9)* benutzen, um einen Cue Point zu setzen. Während ein Titel im *PAUSE* oder *CUE* Modus ist, können Sie das *JOG WHEEL (9)* benutzen, um durch den Titel zu scrollen und den von Ihnen gewünschten Startpunkt zu finden. Sobald Sie die gewünschte Position gefunden haben, drücken Sie den *Play Button (13)*, um den Cue Point zu setzen. Das Drücken des *CUE Button (14)* oder des *IN Button (15)* setzt Sie nun an exakt diese Position zurück.

Wichtiger Hinweis: Wenn das LED des Bank Button blinkt, kehrt die Anlage zum im Bank gespeicherten Punkt zurück.

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

Speichern eines Cue Point:

Wenn Sie Ihren Cue Point auf eine der zwei auf Seite 20 erklärten Weisen gesetzt haben, können Sie Ihren Cue Point auf einen der **BANK BUTTONS (26)** abspeichern. Wenn Sie diesen Cue Point erst einmal abgespeichert haben, können Sie ihn jederzeit abrufen und Sie können ihn sogar vom Innenspeicher abrufen, wenn die CD entnommen wurde oder die Stromverbindung unterbrochen wurde – siehe **INNERE BETRIEBSMODI** auf Seite 17. Sie können maximal 3 Cue Points per Ordner auf den Speicher Ihrer Anlage speichern. Entweder ein **CUE POINT** oder ein **SAMPLE** (siehe Erstellen einer Sample Schleife auf Seite 23 und 24) können auf einem **BANK BUTTON (28)** gespeichert werden, aber nicht beides gleichzeitig. **Um einen Cue Point zu speichern:**

1) Erstellen Sie einen Cue Point auf eine der zwei auf Seite 20 beschriebenen Weisen. Drücken Sie den **MEMORY BUTTON (30)**, wie auf **Abbildung 14**. Das rote Memory Cue LED wird aufleuchten und anzeigen, dass die Abspeicherfunktion betätigt wurde. Sie können nun einen beliebigen der drei **BANK BUTTONS (26)** drücken, um den Cue Point auf dessen Speicher abzuspeichern (**Abbildung 16**). Nachdem Sie einen der **Bank Buttons (28)** gedrückt haben, wird das entsprechende LED des Bank Buttons kurz aufblitzen. Das LED des **BANK BUTTON (28)** wird weiter leuchten und damit anzeigen, dass entweder ein Sample oder ein Cue Point auf ihm abgespeichert ist. Das rote Memory LED wird erlöschen.



Abbildung 14

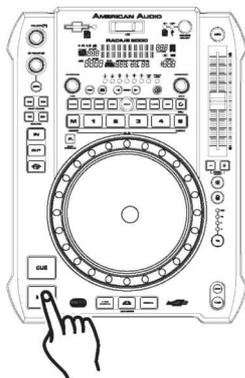


Abbildung 15

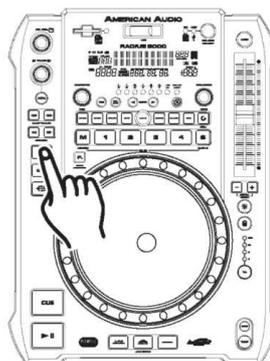
2) Wiederholen Sie die oben erläuterten Schritte für bis zu 4 Cue Points. Wenn Sie Ihre vier Cue Points abgespeichert haben, können Sie jederzeit auf sie zurückgreifen. Während der Musikwiedergabe werden die Cue Points die Wiedergabe sofort und ohne Unterbrechung von diesem Punkt aus starten. Bitte beachten Sie, dass Sie, um auf diese abgespeicherten Cue Points zurückzugreifen, den Ordner, auf dem sie eingestellt wurden, im Laufwerk haben müssen.

11. ERSTELLEN UND ABSPIELEN EINER SEAMLESS LOOP

Eine Seamless Loop ist eine Tonschleife, die unaufhörlich und ohne Unterbrechung wiedergegeben wird. Sie können durch das Anwenden dieser Schleife dramatische Effekte beim Mixen erzielen. Diese Schleife hat keine Zeitbeschränkung und Sie könnten sogar die ganze Länge eines Ordners in einen Loop einbauen. Sie erstellen einen Seamless Loop zwischen zwei aufeinander folgenden Punkten eines Ordners.



1) Drücken Sie den **PLAY/PAUSE BUTTON (13)** um den Wiedergabe-Modus zu aktivieren..



2) Drücken Sie den **IN BUTTON (15)**. Das setzt den Anfangspunkt der **SEAMLESS LOOP**. Das LED des **IN Button (15)**

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

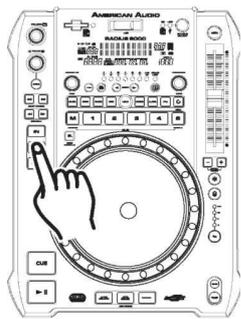


Abbildung 18

3) Drücken Sie den **OUT BUTTON (3)**, um den Endpunkt der SEAMLESS LOOP zu setzen (Abbildung 18). Die LEDs des **IN BUTTON (15)** und des **OUT BUTTON (15)** werden sofort anfangen schnell zu blitzen und zeigen so an, dass der SEAMLESS LOOP Modus aktiviert wurde.

VFD LOOP SYMBOLE – Während der Wiedergabe eines SEAMLESS LOOP wird das **RELOOP (55) Symbol** auf dem **VFD DISPLAY (3)** angeschaltet und zeigt damit die Aktivierung eines Loops an.

BEENDEN EINES LOOP - Um die Schleife zu verlassen, drücken Sie den **OUT BUTTON (15)**. Die LEDs des **IN BUTTON (15)** und des **OUT BUTTON (15)** werden weiter leuchten, aber sie hören auf zu blinken. Die Musikwiedergabe übernimmt wieder die normale Wiedergabe. Die LEDs des **IN BUTTON (15)** und des **OUT BUTTON (15)** werden weiter leuchten, um Sie daran zu erinnern, dass ein Loop im Speicher hinterlegt ist.



Abbildung 19



Abbildung 18

ERNEUTE WIEDERGABE EINES LOOP – Die **RELOOP (15) Funktion** ermöglicht es Ihnen jederzeit auf Ihr abgespeicherten Loop zurückgreifen. Die LEDs des **IN BUTTON (15)** und des **OUT BUTTON (15)** zeigen an, dass ein Loop im Speicher hinterlegt ist und jederzeit abgespielt werden kann. Um die Schleife erneut abzuspielen, drücken Sie den **OUT BUTTON (15)**. Die LEDs des **IN BUTTON (15)** und des **OUT BUTTON (15)** werden erneut anfangen zu blinken und zeigen damit an, dass der SEAMLESS LOOP Modus aktiviert wurde und die Wiedergabe des abgespeicherten Loop sofort beginnt.

Bitte beachten Sie: Nur der Endpunkt eines Loop kann verändert werden. Sie können Ihre Schleife verkürzen oder verlängern. Bevor Sie Ihr Seamless Loop bearbeiten, müssen Sie natürlich zuerst eine Seamless Loop erstellen. Befolgen Sie, wenn Sie noch keinen Seamless Loop erstellt haben, die Anweisungen in Punkt 10 zum Erstellen eines Loop. Wenn bereits ein SEAMLESS LOOP eingestellt wurde, drücken Sie den **RELOOP BUTTON (15)**, um den SEAMLESS LOOP zu aktivieren (Abbildung 20), wenn er nicht bereits aktiv ist. Um den Endpunkt Ihres Seamless Loop zu verstellen:

1) Drücken Sie den **OUT BUTTON (15)**, um von den Cue Punkten des Loops aus die normale Wiedergabe zu beginnen (Abbildung 19). Das wird den SEAMLESS LOOP Modus ausschalten und erlaubt Ihnen den Endpunkt des Loop zu verändern.

2) Drücken Sie den **OUT BUTTON (3)** ein weiteres Mal, wenn Sie den neuen Endpunkt erreicht haben (Abbildung 19).

- **FÜR EINEN KÜRZEREN LOOP:** Drücken Sie den **OUT BUTTON (3)** an einen früheren Punkt des Titels (Abbildung 19).

- **FÜR EINEN LÄNGEREN LOOP:** Drücken Sie den **OUT BUTTON (3)** an einen späteren Punkt des Titels (Abbildung 19).

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

12. Benutzen des eingebauten Samplers:

Ihr Radius 2000™ beinhaltet einen hoch entwickelten, eingebauten Sampler. Sie können bis zu drei Sample auf den drei *BANK BUTTONS* (28) abspeichern. Wir weisen Sie noch ein Mal darauf hin, dass Sie entweder einen *CUE POINT* oder ein *SAMPLE* auf einen *BANK BUTTON* (26) abspeichern können, nicht beides. Ihr Sample kann eine maximale Länge von 5,5 Sekunden haben. Ein Sample kann während dem Abspielen einer Musikquelle, während die Datenquelle im *PAUSE MODUS* ist und selbst wenn die Datenquelle entnommen wurde, wiedergegeben werden. Sie können Ihr Sample jederzeit ohne Unterbrechung der Musik abspielen. Wenn Sie Ihr Sample wiedergeben während die Anlage bereits im Wiedergabemodus ist, wird Ihr Sample die wiedergegebene Musikquelle überlappen. Sie können Ihr Sample auch im Single-Modus oder Continuous-Modus wiedergegeben.

Um ein Sample zu erstellen:

1) Bilden Sie einen Loop (siehe Erstellen eines Seamless Loop auf Seite 21 und 22). **Wenn Ihr Loop länger als 5,5 Sekunden ist, kann es nicht als Sample abgespeichert werden und wird als Cue Point abgespeichert.**

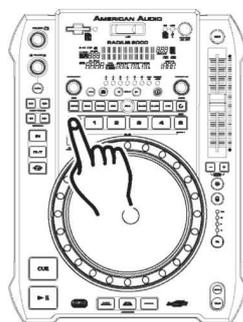


Abbildung 20

Abbildung 21

2) Drücken Sie den *MEMORY BUTTON* (30). Das rote LED des *MEMORY BUTTON* (27) wird aufleuchten und zeigt so an, dass der Speicher bereit ist etwas abzuspeichern.

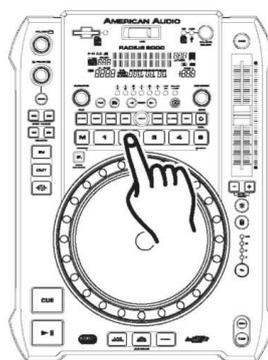


Abbildung 21

3) Wählen Sie einen der drei *BANK BUTTONS* (28) zum Abspeichern Ihres Loop aus und betätigen Sie diese Taste.

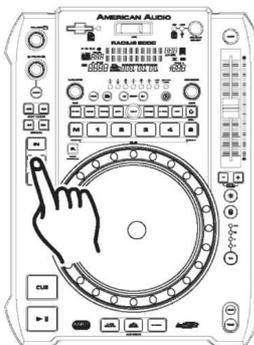


Abbildung 22 Sample-Funktion eingestellt. Das blaue LED des Sample

4) Das rote LED des *BANK BUTTON* (27) erlischt, wenn Ihr Sample auf dem Speicherplatz abgespeert ist.

5) An diesem Punkt ist Ihr Sample abgespeichert. Der ursprüngliche Loop, den Sie benutzt haben, um Ihr Sample zu erstellen, wird weiter wiedergegeben, bis *OUT BUTTON* (15) betätigt wird (Abbildung 23).

6) Sie können Ihr Sample jetzt jederzeit abrufen, selbst wenn sich die Anlage im *PAUSE MODUS* befindet. Wenn Sie Ihr Sample abspielen wollen, vergewissern Sie sich, indem sie den *SAMPLE BUTTON* (27) drücken, dass auf der Anlage die Sample-Funktion eingestellt ist. Das blaue LED des Sample

Button wird aufleuchten. Um Ihr Sample im

Continuous Loop Modus abzuspielen, müssen Sie die Sample-Funktion angestellt lassen. Um Ihr Sample nur ein Mal abzuspielen, müssen Sie die Sample-Funktion, direkt nachdem Sie Ihr Sample erstellt haben, abstellen.

Mit aktiver Sample-Funktion wird das Sample immer wieder abgespielt, bis die Sample Funktion deaktiviert wird.

7) Wichtiger Hinweis: Wenn Sie versuchen Ihr Sample abzuspielen, ohne dass die Sample-Funktion angestellt ist, wird der *BANK BUTTON* (26) als Cue Point fungieren!



Abbildung 23

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

Verändern der Sample Parameter:

Das Verändern der Parameter ermöglicht es Ihnen die Lautstärke und den Pitch Ihres Samples zu ändern. Ein höherer Wert wird den Pitch oder die Lautstärke erhöhen. Es ist wichtig zu verstehen, dass der Wert des Pitch prinzipiell die Einstellung der Abspielgeschwindigkeit ist und nichts mit der Tonqualität zu tun hat. Die Einstellung kann entweder eine momentane Veränderung sein oder aber eine festgelegte Veränderung bewirken. Die Einstellungen des Samples werden in drei einfachen Schritten durchgeführt, während der Sample Wiedergabe Modus eingestellt ist:

Verändern der Parameter des Samples- Geschwindigkeit

Drücken Sie den *PARAMETER TIME KNOB* (31), während ein Sample wiedergegeben wird. Das einmalige Betätigen zeigt einen Prozentsatz auf dem *VFD DISPLAY* (3) an. Durch Drehen des Drehknopfes im Uhrzeigersinn erhöhen Sie den Pitch. Das Drehen des Drehknopfes gegen den Uhrzeigersinn reduziert den Wert des Parameters.



Abbildung 25



Abbildung 26

Verändern der Parameter des Samples- Lautstärke

Drücken Sie den *PARAMETER RATIO KNOB* (25), während ein Sample wiedergegeben wird. Das einmalige Betätigen zeigt die Lautstärke auf dem *VFD DISPLAY* (3) an. Durch Drehen des Drehknopfes im Uhrzeigersinn erhöhen Sie die Lautstärke. Das Drehen des Drehknopfes gegen den Uhrzeigersinn reduziert den Wert des Parameters.

Verändern der Parameter des Samples– Hold Funktion

Die Hold Funktion – Dieser Modus erlaubt es Ihnen die eingestellten Parameter zu speichern und abzusperrern. Wenn Sie die Hold Funktion nicht aktivieren bevor Sie Ihre Parameter einstellen, wird die Einstellung der Parameter kurzzeitig sein. Wenn Sie den *HOLD BUTTON* (24) betätigen, werden alle Parameter unverändert bleiben, bis Sie verstellt werden oder der Strom ausgeschaltet wird, wenn Sie nicht vorher auf den Innenspeicher der Anlage kopiert wurden.

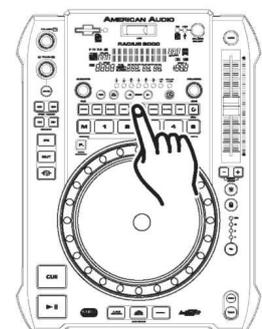


Abbildung 27

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

13. Bank Buttons (28):

Diese Tasten dienen zum Abspeichern Ihrer Sample und Cue Points. Jeweils ein Sample oder ein Cue Point kann auf jeweils eine dieser vier Bank Buttons abgespeichert werden. Wenn ein Sample auf einen der Speicherbänke gespeichert wurde, können Sie dessen Anfangspunkt als Cue Point benutzen. Die BANK BUTTONS rufen augenblicklich Ihr abgespeichertes Sample oder Ihren abgespeicherten Cue Point ab und geben ihn ohne die Wiedergabe der Musik zu unterbrechen wieder. Drücken Sie, wenn Sie im Sample-Modus sind (siehe "Bedienen des Eingebauten Samplers" auf Seite 23) und während der Wiedergabe, einen beliebigen **BANK BUTTONS (28)** auf den ein Sample abgespeichert wurde und die Wiedergabe des Sample beginnt sofort ohne dass die Musik unterbrochen wird. Wenn die Anlage im Sample-Modus aber die Anlage nicht im Wiedergabe-Modus ist, wird das Drücken eines beliebigen **BANK BUTTONS (28)**, der ein Sample abgespeichert hat, die Wiedergabe des Sample sofort beginnen.



Abbildung 28

14. BANK PROGRAM BUTTON (29):

Sobald Sie Sample auf den vier (4) Bank Buttons speichern, kann der Radius 2000 programmiert werden diese in einer beliebigen Reihenfolge abzuspielen. Sie können die vier (4) Speicherbänke bis zu 12 Mal einprogrammieren. Die programmierten Samples können in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge wiedergegeben werden, ohne dass die Wiedergabe der Musik unterbrochen wird. Die programmierten Sample können im Pause-Modus wiedergegeben werden und selbst dann, wenn der Datenträger entnommen wurde. Wenn die Anlage im Sample-Modus aber die Anlage nicht im Wiedergabe-Modus ist, wird das Drücken eines beliebigen **BANK BUTTONS (28)**, der ein Sample abgespeichert hat, die Wiedergabe des Sample sofort beginnen.

Um ein Sample zu programmieren:

1) Sobald sie einen oder mehrere Sample abgespeichert haben. Drücken Sie den **BANK PROGRAM BUTTON (29)**. Das **CHARAKTER DISPLAY(44)** wird nun **BANK P. =0X** anzeigen. X= Einstellung des Parameters.



Abbildung 29



Abbildung 30

2) Programmieren Sie die Speicherbänke (Sample) in der gewünschten Reihenfolge.

BEISPIEL: Bank 3; Bank 1; Bank 2; Bank 3; Bank 3; Bank 1. Um das Programmieren zu beenden, drücken sie den **BANK PROGRAM BUTTON(29)**.

3) Drücken Sie, um Ihr programmiertes Sample abzuspielen, den **Sample Button (27)** und dann den **BANK PROGRAM BUTTON (29)**.

GRUNDFUNKTIONEN (FORTSETZUNG)

15. VERÄNDERN DER ZEITANZEIGE (51) / DES ZEITBALKENS (50):

WÄHREND DER NORMALEN WIEDERGABE wird das Drücken des *TIME BUTTON* (32) die Displayinformationen (50 & 51) auf dem *VFD* (3) austauschen. Das Nachfolgende ist eine Liste der möglichen Zeiteinstellungen und ihre Definitionen:

- 1) **ELAPSED** – Beschreibt die auf dem *VFD* (3) angezeigte Zeit als abgelaufene Zeit des aktuelle wiedergegeben TITELS.
- 2) **REMAIN** – Beschreibt die auf dem *VFD* (3) angezeigte Zeit als verbleibende Zeit des aktuelle wiedergegeben TITELS.

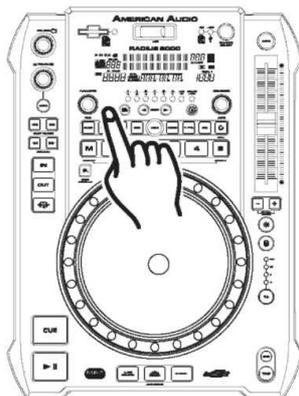


Abbildung 31

TIME BAR INDICATOR (50) – Zeigt die unter *TIME METER* (51) definierte Zeit als Zeitbalken an. Wie der *TIME METER* (49) ist dieser Zeitbalken auch abhängig von der gewählten Zeitform [*REMAIN ODER ELAPSED*]. Unabhängig von der gewählten Zeitform wird dieser Balken anfangen zu blinken, wenn ein Titel sich seinem Ende nähert. Benutzen Sie den blinkenden Balken als Erinnerungsstütze dafür, dass der Titel zu Ende geht.

SYSTEMSPEICHER

16. WIEDERABRUFEN DES SPEICHERS:

Der Radius 2000 kann 4 programmierte Cue Points pro Ordner sowie die eingestellten Parameter für die Effekte auf dem Speicher abspeichern. Diese Einstellungen können jederzeit wieder abgerufen werden, auch wenn die Datenquelle entnommen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingelegt wurde. Um die Daten einer bestimmten Datenquelle wieder aufzurufen: 1) Vergewissern Sie sich, dass sich keine Datenquelle im Laufwerk befindet. 2) Drücken Sie den *Memory Button* (30) bis das LED des *MEMORY BUTTON* anfängt zu blinken. 3) Führen Sie die Datenquelle ein. "RECALL" wird, während der Speicher installiert wird, auf dem *VFD* (3) angezeigt und das LED des Memory Button erlischt.

JOG WHEEL MIT BEWEGUNGSSENSOR / BOB EFFEKT

Berührungssensor am Jog Wheel: Diese Funktion arbeitet im zusammen mit dem SCRATCH-Effekt. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen die Wiedergabe und die Steuerbefehle für das Cue durch das Berühren des Jog Wheels mit dem Berührungssensor zu steuern.

EINSTELLEN DES BERÜHRUNGSSENSORS AM JOG WHEEL: Der Grad der Empfindlichkeit kann eingestellt werden, so dass er auf Berührungen mehr oder weniger empfindlich reagiert. Betätigen Sie, um in das Innenmenü zu gelangen, den *FOLDER KNOB (20)* und halten Sie ihn gedrückt. Drehen Sie den *TIME* oder *RATIO KNOB (31 & 25)* im Uhrzeigersinn bis SESITIVITY angezeigt wird. Drücken Sie den *TIME* oder *RATIO KNOB (31 & 25)*, um das SESITIVITY Menü zu betreten. Drehen Sie den *TIME* oder *RATIO KNOB (31 & 25)*, bis Sie die von Ihnen gewünschte Empfindlichkeit in der Skala von -20 bis +20 gefunden haben. Auf dem *VFD (2)* wird nun der Grad der Empfindlichkeit angezeigt. Wenn Sie den gewünschten Grad gefunden haben, drücken Sie den *TIME* oder *RATIO KNOB (31 & 25)* um Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn Sie die Einstellung getätigt haben, drücken Sie den *FOLDER KNOB (20)*, um das INNENMENÜ zu verlassen.



Abbilduna 32

AKTIVIEREN DES BERÜHRUNGSSENSORS: Bevor Sie das Jog Wheel zur Steuerung der Wiedergabe und der Steuerbefehle des Cue benutzen können, müssen Sie zunächst den Berührungssensor am Jog Wheel aktivieren. Um den Touch Sensitivity Modus zu aktivieren, müssen Sie den *A. CUE SCRATCH BUTTON (12)* betätigen. Das wird den Touch Sensitivity Modus aktivieren.

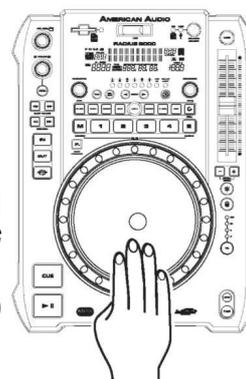


Abbildung 33

IM WIEDERGABE MODUS: Wenn Sie im Wiedergabe Modus sind und die Touch Sensitivity Funktion aktiviert ist, kann das *JOG WHEEL (9)* dazu benutzt werden die Anlage auf den letzten Cue Point zurückzusetzen. Berühren Sie einfach das *JOG WHEEL (9)* und die Anlage wird sofort auf den zuletzt eingestellten Cue Point zurückgesetzt und die Wiedergabe wird nicht unterbrochen.

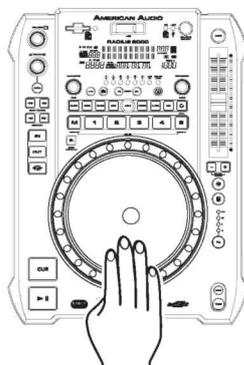


Abbildung 34

IM CUE BETRIEB: Wenn Sie im Cue Modus sind und die Touch Sensitivity Funktion aktiviert ist, kann das *JOG WHEEL (9)* benutzt werden, um die Wiedergabe zu beginnen. Die Anlage wird die Wiedergabe fortgesetzt, solange das *JOG WHEEL (9)* drückt wird. Sobald das *JOG WHEEL (9)* freigegeben wird, kehrt die Anlage zum zuletzt gesetzten CUE POINT zurück.

Wichtiger Hinweis: Wenn das LED des Bank Button blinkt, kehrt die Anlage zum im Bank gespeicherten Punkt zurück.

EINSTELLUNGEN DES PITCH:

EINSTELLUNGEN DES PITCH:

Die verschiedenen Einstellungen des Pitch ermöglichen es die Wiedergabegeschwindigkeit eines Titels oder einer Schleife zu bearbeiten. Diese Beeinflussung des Pitch wird normalerweise dazu genutzt, um die Beats von zwei oder mehr Musikquellen, wie einen Schallplattenspieler oder einen anderen CD/Medien-Player, aufeinander anzupassen. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann um einen Faktor von ± 100 erhöht oder verlangsamt werden. Der nächste Abschnitt beschreibt die verschiedenen Arten der Einstellung des Pitch.



Abbildung 35

1. PITCH SLIDER (4):

Diese Funktion erhöht oder verlangsamt die Wiedergabegeschwindigkeit oder den "PITCH" eines Titels. Der maximale Prozentsatz der Pitchmanipulation liegt bei dieser Funktion bei $\pm 100\%$. Der *PITCH SLIDER (4)* wird dazu genutzt die Wiedergabegeschwindigkeit anzuheben oder zu senken. Wird der Schieber hoch (in Richtung der Oberkante der Anlage) bewegt, wird der Wert des Pitch reduziert und wenn der Schieber nach unten (in Richtung der Unterkante der Anlage) bewegt wird, dann wird der Wert des Pitch gesteigert. Der Wert des Pitch Sliders kann zwischen $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, oder $\pm 100\%$ eingestellt werden (Siehe „EINSTELLEN DER SKALA DES PITCH SLIDERS“ auf der nächsten Seite). Die Einstellung des Pitch haben nur Auswirkungen auf die normale Wiedergabe und die Schleifen, wenn der *PITCH ON/OFF BUTTON (6)* eingestellt ist. Die Einstellung des Pitch hat keine Auswirkung auf Ihr Sample.

Aktivieren des Pitch Slider (4): Um den PITCH SLIDER (4) zu aktivieren, müssen Sie die Funktion zum Einstellen des Pitch einstellen. Drücken Sie den *PITCH ON/OFF BUTTON (6)*, um den Schieberegler zu aktivieren. Das ON/OFF LED der Taste wird leuchten, wenn die Funktion aktiviert ist. Wenn die Funktion nicht aktiviert wurde, wird der *PITCH SLIDER (4)* nicht funktionieren.



Abbildung 36



Abbildung 37

Benutzen des Pitch Slider (4): Vergewissern Sie sich, dass die Pitch Funktion, wie oben beschrieben, aktiviert wurde. Um den *PITCH SLIDER (4)* zu benutzen, schieben Sie die den Schieberegler nach oben und unten. Nach unten wird der Pitch erhöht und nach oben wird der Pitch reduziert.

EINSTELLUNGEN DES PITCH:

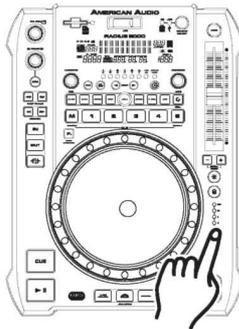


Abbildung 38

Einstellen der Skala des PITCH SLIDER (8): Sie können den Arbeitsbereich des PITCH SLIDER (4) jederzeit verstellen. Vergewissern Sie sich, um den Arbeitsbereich zu verändern, dass die Pitch Funktion eingestellt ist, siehe Abbildung 36. Der variable Prozentsatz des Pitch kann zwischen +/-4%, +/-8%, +/-16% und +/-100% eingestellt werden. 4% beeinflusst den Pitch am geringsten und 100% ermöglicht die größte Veränderung des Pitch. Um die verschiedenen Bereiche einzustellen, müssen Sie *den PITCH ON / OFF BUTTON (6)* drücken und den *PITCH RANGE BUTTON (8)* so oft betätigen, bis der von Ihnen gewünschte Wert erreicht ist, siehe

2. PITCH BENDING:

Anders als *beim Pitch Slider (3)* erhöht oder reduziert diese Funktion die Wiedergabegeschwindigkeit eines Titels nur kurzzeitig. Es gibt zwei Möglichkeiten diese Funktion zu nutzen – mit *den (-) & (+) PITCH BEND BUTTONS (5)* oder mit dem *JOG WHEEL (9)*. Der maximale, zugelassene Prozentsatz des Pitch Bend liegt bei +/-100%. Die Pitch Bend Funktion arbeitet in Verbindung mit dem Pitch, der mit dem *PITCH SLIDER (4)* eingestellt wurde. Wenn der *Pitch Slider (4)* beispielsweise auf den Pitch Verstärkungsgrad von 2% eingestellt ist, wird der Pitch Bend Prozess bei 2% beginnen und er wird fortgesetzt, bis er ein Maximum von +/-100% erreicht.

BEACHTEN SIE: Eine Veränderung des Pitch um -100% wird die Wiedergabe komplett anhalten.



Abbildung 39

Das Betätigen des (+) *PITCH BEND BUTTON (5)* bewirkt eine Erhöhung der Wiedergabegeschwindigkeit.



Abbildung 40

Das Betätigen des (-) *PITCH BEND BUTTON (5)* bewirkt eine Verlangsamung der Wiedergabegeschwindigkeit.

PITCH BEND BUTTONS (5):

Der (+) *PITCH BEND BUTTON (5)* erhöht die Wiedergabegeschwindigkeit des Titels und der (-) *PITCH BEND BUTTON (5)* setzt die Wiedergabegeschwindigkeit eines Titels herab. Der Umfang der Pitchveränderung ist proportional zu der Länge der Zeit in der die Taste gedrückt wird. Wenn der (+) *PITCH BEND BUTTON (5)* beispielsweise konstant gedrückt wird, wie auf Abbildung 41, wird die Wiedergabegeschwindigkeit sich erhöhen, bis sie die maximale Geschwindigkeit von 100% erreicht hat. Wenn Sie den (+) *PITCH BEND BUTTON (5)* loslassen, sinkt die Wiedergabegeschwindigkeit wieder auf die vorherige Geschwindigkeit herab.

EINSTELLUNGEN DES PITCH:

3. JOG WHEEL (9):

Das *JOG WHEEL* verändert den Pitch kurzzeitig, wenn ein Titel wiedergegeben wird. Das Drehen des Rades im Uhrzeigersinn wird die Wiedergabegeschwindigkeit erhöhen und das Drehen gegen den Uhrzeigersinn setzt die Wiedergabegeschwindigkeit herab. Die Geschwindigkeit, mit der Sie das *JOG WHEEL* drehen, beeinflusst den Prozentsatz (%) des Pitch Bend. Wenn das *JOG WHEEL* beispielsweise konstant gedrückt wird, wird die Wiedergabegeschwindigkeit sich stetig erhöhen, bis die maximale Geschwindigkeit von -100% erreicht wird und die Wiedergabe komplett stoppt. Wenn Sie aufhören das *JOG WHEEL* zu drehen, wird die Wiedergabegeschwindigkeit wieder auf die vorherige Geschwindigkeit eingestellt.

BEACHTEN SIE: Wenn Sie das *JOG WHEEL* für die Pitch Bend Funktion nutzen wollen und der *SCRATCH EFFECT* (12) eingestellt ist, müssen Sie den äußeren Gummiring des Jog Wheels benutzen.

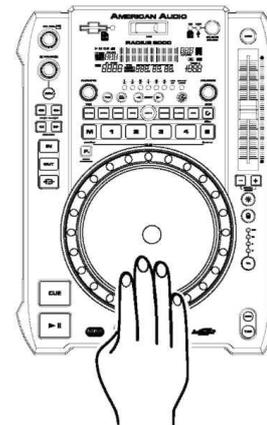


Abbildung 41

EINGEBAUTE EFFEKTE

Ihr Radius 2000™ wird mit acht eingebauten Effekten geliefert. Sie können die Effekte einzeln benutzen, oder sie so einstellen, dass sie sich überlappen und so bis zu vier auf ein Mal benutzen. Die eingebauten Effekte beinhalten den Scratch, Filter, Echo, Trans, Skid, Phase, Flanger und Pan. Sie können wählen zwischen dem Benutzen der Effekte mit deren Standardeinstellungen und dem Benutzen der Effekt mit individuell indem sie die Parametern. Die Parametereinstellung von allen Effekten lassen sich umstellen. Es gibt einige Effekte die mehr Optionen zum Einstellen haben als andere. Die Parameter haben zwei einstellbare Werte, PR (Parameter Ratio) und PZ (Parameter Zeit). **Alle Parameter werden auf ihren Ursprungswert zurückgesetzt, wenn der Strom abgeschaltet wird!**

BEAT SELECT BUTTONS (23): Mit diesen Tasten wählen Sie aus den für diesen Parameter vorprogrammierten Speicherbänken. Alle Effekte synchronisieren sich mit dem Beat. Jeder Effekt hat sechs eingebaute voreingestellten Einstellungen und eine benutzerdefinierte Einstellung. Diese Einstellungen lassen sich mit dem **BEAT SELECT BUTTONS (23)** abrufen. Um zwischen den Speicherbänken umzuschalten, drücken Sie die Pfeiltasten. Die Tabelle auf dieser Seite beschreibt die Standardeinstellungen.



Abbildung 42

AUSWAHL DER BEAT SPEICHERBÄNKE
1- Aktualisiert nach 1/4 Beat
2- Aktualisiert nach 1/2 Beat
3- Aktualisiert nach 3/4 Beat
4- Aktualisiert nach 1/1 Beat (nach jedem vollem Takt)
5- Aktualisiert nach 2/1 Beat (nach allen zwei Takten)
6- Aktualisiert nach 4/1 Beat (nach allen vier Takten)



Abbildung 43

SCRATCH & SKID EFFEKT: Der Scratch Effekt simuliert in Echtzeit das Scratching einer Schallplatte. Wenn der Scratch Effekt aktiviert wurde, beginnt das SCRATCH LED rot zu blinken. Wenn der Scratch Effekt aktiv ist, kann das **JOG WHEEL (9)** auf dieselbe Art und Weise wie einen Schallplattenspieler genutzt werden. Benutzen Sie das **JOG WHEEL (9)**, um die Bewegungen des Scratching auf einem Schallplattenspieler zu simulieren und die Wiedergabe zu verändern. Wenn der Skid Effekt aktiviert wurde, beginnt das SKID LED rot zu blinken. Beide, der Skid und der Scratch Effekt können ihren Parameter Zeit von 0010 bis 9990 verstellen. Der Skid Wert geht von 10ms bis 10 Sekunden.

EINGebaUTE EFFEKTE

FILTER EFFEKT: Der Filter Effekt optimiert den originalen Ton um eine andere Tonwertigkeiten zu verleihen. Der Filter Effekt hat zwei einstellbare Parameter, Parameter Zeit (PZ) und Parameter Ratio (PR). Der PZ stellt sie Zeitspanne ein und der PR stellt die Geschwindigkeitsspanne ein (siehe "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Abbildung 44



Abbildung 44



Abbildung 45

PHASE EFFEKT: Der Phase Effekt optimiert den originalen Ton um eine andere Tonwertigkeiten zu verleihen. Der Phase Effekt hat zwei einstellbare Parameter, Parameter Zeit (PZ) und Parameter Ratio (PR). Der PZ stellt sie Zeitspanne ein und der PR stellt die Geschwindigkeitsspanne ein (siehe "Parameter" im nächsten Abschnitt).

FLANGER EFFEKT: Der Flanger Effekt verzerrt das Ausgangssignal und erzeugt ein dem Phasing von Frequenzen ähnlichen Effekt. Der FLANGER hat zwei einstellbare Parameter, Parameter Zeit (PZ) und Parameter Ratio (PR). Der PZ stellt sie Zeitspanne ein und der PR stellt die Geschwindigkeitsspanne ein (siehe "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Abbildung 46



Abbildung 46

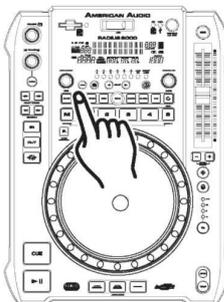


Abbildung 47

ECHO EFFEKT: Der Echo Effekt fügt dem Ausgangssignal ein Echo bei. Der Echo Effekt hat zwei einstellbare Parameter, Parameter Zeit (PZ) und Parameter Ratio (PR). Der PZ stellt die Zeitspanne ein und der PR stellt die Geschwindigkeitsspanne ein (siehe "Parameter" im nächsten Abschnitt).

Abbildung 47

EINGebaUTE EFFEKTE

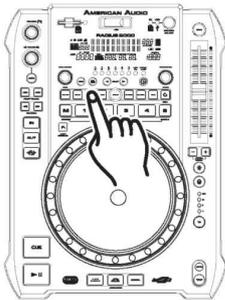


Abbildung 48

TRANS EFFEKT: Der Trans Effekt simuliert den Effekt eines Transformers von einem Mixers in Echtzeit. Der Trans Effekt hat zwei einstellbare Parameter, Parameter Zeit (PZ) und Parameter Ratio (PR). Der PZ stellt die Geschwindigkeit des Trans Effekts ein und der PR stellt die Audiolänge des Trans Effekts ein.

PAN EFFEKT: Der Pan Effekt ermöglicht das Ausgangssignal vom linken zum rechten Kanal schwenken zu lassen. Der PZ regelt hierbei die Zeit, in der der Pan Effekt in jedem Kanal (links und rechts) ist. Der PR regelt die Zeit, die zum Umschwenken vom linken in den rechten Kanal benötigt wird.



Abbildung 49

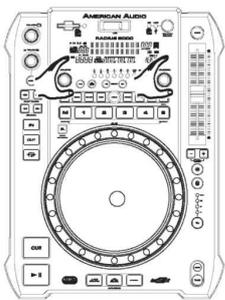


Abbildung 50

PARAMETER:

Alle Effekte haben einstellbare Parameter. Die Parameter verändern die Art auf die die Effekte reagieren. Um die Parameter eines beliebigen Effekts zu verstellen, drücken Sie einen der beiden **PARAMETER KNOBS (25 oder 31)**. Wenn die Skala des Parameters eingestellt wird, wird im VFD Display die Einstellung des Parameters angezeigt. Alle Effekte haben zwei einstellbare Parameter. *Parameter Zeit (31)* und *Parameter Ratio (25)*. Benutzen Sie diese Drehknöpfe, um die Effekte nach Ihrer Vorstellung einzustellen. Zum schnellen Umstellen drücken und drehen Sie einen der Drehknöpfe.

HOLD BUTTON: Benutzen Sie den **HOLD BUTTON (26)**, um die Parameter einzustellen. Wenn der Hold Button nicht aktiv ist, werden alle Veränderungen der Parameter nur kurzzeitig sein. Um die Hold Funktion zu aktivieren, drücken Sie, wie auf Abbildung 51 gezeigt, den **HOLD BUTTON (26)**. Wenn die Hold Funktion aktiv ist, fängt der Hold Button an blau zu leuchten.

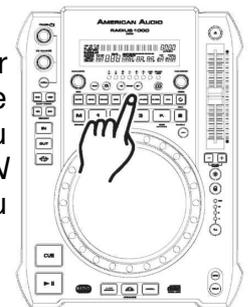


Abbildung 51

VORLAUFENDE TITELSUCHE

Nutzen Sie diese Funktion zum Finden eines bestimmten Titels auf einer MP3-Disc, während in derselben Zeit ein anderer Titel wiedergegeben wird.

1. Drücken Sie den *ADV. TRACK BUTTON* (18) um in den Modus für die vorlaufende Titelsuche zu gelangen.
2. Wenn der Modus aktiv ist, wird der *TRACK INDICATOR* (53) blinken.

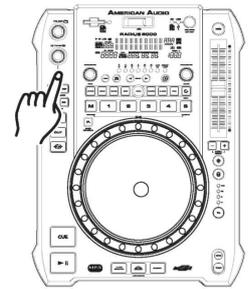


Abbildung 52



Abbildung 53

3. Sie können nun den *TRACK KNOB* (19) drehen, um die Mp3-Titeln zu durchsuchen.
4. Drücken Sie den *FOLDER KNOB* (19), wenn Sie den gewünschten Titel gefunden haben und auf dem VFD wird nun "SEARCHING....." angezeigt.
5. Auf dem VFD wird "FOUND" angezeigt, sobald der Titel gefunden wurde.

6. Wenn auf dem VFD "FOUND!!" angezeigt wird, drücken Sie den *FOLDER KNOB* (19), um die Wiedergabe des ausgewählten Titels zu beginnen. Drücken Sie, wenn Sie den Modus für die vorlaufende Titelsuche verlassen wollen ohne eine Veränderung einzustellen, den *ADV BUTTON* (18).

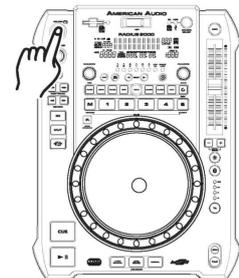
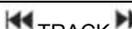
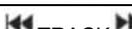


Abbildung 54

MIDI MAP

Bezeichnung	Typ	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Bemerkungen
 FOLDER	SW/LED/ENC	19/19/36	58/19/75	CC TYPE = RELATIVE
 TRACK	SW/LED/ENC	1F/1F/38	5E/1F/77	CC TYPE = RELATIVE
Para. Time	SW/ENC	25/3A	64/79	CC TYPE = RELATIVE
Para. Ratio	SW/ENC	2B/3C	6A/7B	CC TYPE = RELATIVE
JOG	SW/ENC	26/35	65/74	CC TYPE = RELATIVE
 FOLDER	ENC/CENTER	36/3E	75/7D	CC TYPE = ABSOLUTE
 TRACK	ENC/CENTER	38/31	77/70	CC TYPE = ABSOLUTE
Para. Time	ENC/CENTER	3A/32	79/71	CC TYPE = ABSOLUTE
Para. Ratio	ENC/CENTER	3C/33	7B/72	CC TYPE = ABSOLUTE
 FOLDER	CW/CCW	36/37	75/76	CC TYPE = NOTE
 TRACK	CW/CCW	38/39	77/78	CC TYPE = NOTE
Para. Time	CW/CCW	3A/3B	79/7A	CC TYPE = NOTE
Para. Ratio	CW/CCW	3C/3D	7B/7C	CC TYPE = NOTE
JOG	CW/CCW	35/3F	74/7E	CC TYPE = NOTE
Pitch Silder	VR	PITCHBEND	PITCHBEND	CC TYPE = PITCHBEND
Pitch Silder	VR/CENTER	34/2C	73/6B	CC TYPE = ABSOLUTE
IN	SW/LED	0B/0B	4A/0B	
OUT	SW/LED	05/05	44/05	
CUE	SW/LED	30/30	6F/30	
	SW/LED	2A/2A	69/2A	
ADV.	SW/LED	2F/2F	6E/2F	
FILTER	SW/LED	1B/1B	5A/1B	
ECHO	SW/LED	15/15	54/15	
TRANS	SW/LED	0F/0F	4E/0F	
SKID	SW/LED	09/09	48/09	
HOLD	SW/LED	21/21	60/21	
PHASE	SW/LED	27/27	66/27	
FLANG.	SW/LED	2D/2D	6C/2D	
PAN	SW/LED	03/03	42/03	
	SW/LED	04/04	43/04	
Bezeichnung	Typ	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Bemerkungen
 S	SW/LED	02/02	41/02	
Memory	SW/LED	1C/1C	5B/1C	
	SW/LED	01/01	40/01	
	SW/LED	06/06	45/06	
%	SW/LED (4%)	0C/0C	4B/0C	
P.	SW/LED	2E/2E	6D/2E	
Sample	SW/LED	28/28	67/28	
A.Cue scratch	SW/LED	24/24	63/24	
	SW/LED	1E/1E	5D/1E	
Normal	SW/LED	18/18	57/18	

MIDI MAP

SOURCE SELECT	SW/LED(USB)	13/13	52/13	
1	SW/LED/LED2	16/16/3B	55/16/3B	
2	SW/LED/LED2	10/10/3C	4F/10/3C	
3	SW/LED/LED2	0A/0A/3D	49/0A/3D	
4	SW/LED/LED2	22/22/3E	61/22/3E	
◀◀	SW	29	68	
▶▶	SW	1D	5C	
◀◀	SW	11	50	
▶▶	SW	23	62	
Time	SW	1A	59	
SGL/CTN	SW	14	53	
	SW	17	56	
—	SW	07	46	
+	SW	0D	4C	
BPM	SW	12	51	
TAP	SW	20		
◀ Beat	SW	0E	4D	Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
Beat ▶	SW	08	47	Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
LIVE FX	LED	34		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
1/4	LED	3A		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
1/2	LED	39		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
3/4	LED	38		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
1/1	LED	37		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
2/1	LED	36		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
4/1	LED	35		Kanal="1~8" oder "9~16" keine Funktion
100	LED	33		
16	LED	32		
8	LED	31		
SD	LED	40		
SD_IN	LED	3F		

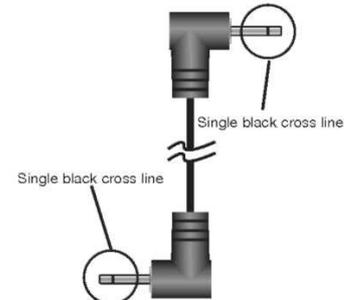
FLIP-FLOP™

FLIP-FLOP™

Diese Funktion ist eine Art "Autopilot". Wenn Sie zwei Radius 2000™ und einen American Audio® "Q" Deck™ Mixer benutzen, dann können Sie die Wiedergabe auf einem Player beginnen, wenn die Wiedergabe des zweiten Players endet. Sie können den "Flip-Flop™" auf einzelne Titel, die ganze CD oder eine Kombination aus beidem beziehen.

FLIP-FLOP™ einzelner Titel:

- 1) Verbinden Sie Ihr System, wie es auf Seite 8 im Absatz über das Verbinden beschrieben wird.
- 2) Stellen Sie den Crossfader Ihres American Audio® "Q" Deck™ Mixers in die Mitte.
- 3) Stellen Sie auf beiden Radius 2000™ Playern den Single-Modus ein. Auf dem VFD (3) sollte jetzt *SINGLE (54)* angezeigt werden.
- 4) Legen Sie in beide Radius 2000™ Playern Audioquellen ein.
- 5) Drücken Sie, wenn auf beiden Playern der Cue Point eingestellt wurde, auf einem der beiden Player den *PLAY/PAUSE BUTTON (13)*, um die Wiedergabe zu beginnen.
- 6) Wenn auf dem ersten Player der erste Titel wiedergegeben wurde, beginnt der zweite Player sofort mit der Wiedergabe.
- 7) Die FLIP-FLOP™ Funktion bleibt weiter aktiv, bis Sie sie beenden oder die Stromzufuhr unterbrochen wird.



Mono-Mini-Stecker

Abbildung 55

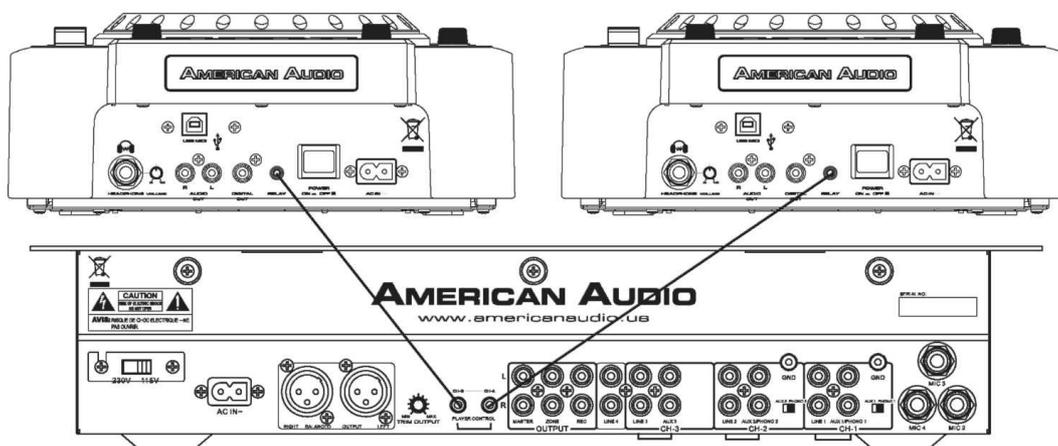
Der Flip-Flop ganzer Ordner:

Vergewissern Sie sich, dass Ihre beiden Player im Continuous-Modus sind und dass auf beiden Playern *SINGLE (54)* nicht auf dem VFD (3) angezeigt wird. Befolgen Sie alle Anweisungen für den FLIP-FLOP™ einzelner Titel aus dem letzten Absatz. Wenn ein Player die Wiedergabe einer CD beendet, beginnt der zweite Player sofort mit der Wiedergabe.

Beachten Sie: Sie können den FLIP-FLOP™ für die Single- und Continuous-Wiedergabe auch kombinieren, indem Sie auf den Playern entweder die Single-Wiedergabe oder die Continuous-Wiedergabe wählen.

Das Verbinden Ihres Radius 2000™ mit einem American Audio® oder American DJ® "Q" Deck™ Mixer für die FLIP-FLOP™ Funktion: Vergewissern Sie sich, dass Sie 1/8" Mono-Mini-Stecker zum Verbinden der Rückseite Ihres Radius 2000™ und dem 1/8" Kontrolleingang auf der Rückseite des American Audio® "Q" Serie Mixers benutzen. Das war's, sie sind bereit für den FLIP-FLOP™.

Beispiel für die Inbetriebnahme des "Q" Starts. Diese Inbetriebnahme ermöglicht Ihnen, dass die "Q" Startfunktion und der Flip-Flop™ zusammen arbeiten. Benutzen Sie auf jeden Fall Mono 1/8" Kontrollkabel.



Kompatibler Q-Deck Mixer

SPEZIFIKATIONEN

ALLGEMEIN

	Model: American Audio® Radius 2000™ - Professioneller SD/USB-Player
Typ:	USB- & SD-Karten-Player - SDHC (High Capacity) Karten bis zu 16GB
Medientyp:	Anwendbare Dateinamenerweiterungen: mp3, MP3, mP3 und Mp3
Pitchbereich:	Im Rahmen von +/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, +/- 100%
Genauigkeit des Pitch:	0.15%
Abmessungen:	265mm (W) x 356mm (T) x 106mm (H) 10.4" x 14.01" x 4.17"
Installation:	Stellen Sie die Anlage auf eine ebene Fläche oder befestigen Sie sie in einem Rack.
Gewicht:	2.9 kg / 6.4 Lbs.
Stromversorgung:	AC 115/230V, 50/60Hz AC 100V, 50/60Hz (Japan) AC 110V, 60Hz (Kolumbien) AC 120V, 60Hz (U.S.A. und Kanada) AC 127V, 60Hz (Mexiko) AC 220V, 50Hz (Chile und Argentinien) AC 220V, 60Hz (Philippinen und Korea) AC 230V, 50Hz (Europa, Neuseeland, Süd Afrika und Singapur) AC 240V, 50Hz (Australien und U.K.)
Stromverbrauch:	12W
Umgebungsbedingungen:	Betriebstemperatur: 5 bis 35°C
Betriebs-Luftfeuchtigkeit:	25 bis 85% rF (keine Kondenswasserbildung)
Lager-Temperatur:	-20 bis 60°C
Zubehör:	Cinch-Verbindungskabel (je 1 Satz für den linken und rechten Kanal) Kontrollkabel 1/8" Mono-Mini-Stecker (0,91 m)

AUDIO SEKTION

Quantisierung:	16 bit linear pro Kanal
Samplingrate:	44.1 kHz bei normalem Pitch
Oversamplingrate:	8-mal
D/A Wandler	16 bit
Übertragungsbereich:	+/- 1 dB 17 Hz bis 16.000 Hz
Ausgabepegel:	1.37V +/- 1dB
Eingangswiderstand:	100k Ohm oder mehr

AUDIO EIGENSCHAFTEN (TEST SIGNALFORMAT: MP3 128KBPS, LOAD=100Kohm)

POSITION	NORMAL	LIMIT	AUFLAGEBEDINGUNG
Ausgabepegel	1.37Vrms+/-0.5dB	1.37Vrms+/-1dB	1KHz, 0dB
Kanalgleichheit	innerhalb 0.2dB	innerhalb 1dB	1KHz, 0dB
Frequenzgang	+/-0.3dB	+/-1dB	17Hz-16KHz, 0dB Ausgabe
De-emphasis response	-20dB +/-0.2dB	-20dB +/-1dB	16KHz,-20dB
Kanaltrennung*2	91dB	85dB	1KHz, 0dB
T.H.D. + NOISE*1	0.006%	0.01%	1KHz, 0dB
S/N ratio (IHF-A)*2	115dB	90dB	1KHz, 0dB
Kopfhörerausgabepegel	0.27V +/-0.5dB	0.27 +/-1dB	1KHz, -20dB

BEACHTEN SIE: 1* mit 20KHz Tiefpassfilter. *2 mit 20KHz Tiefpassfilter, "IHF-A" bewertet

Beachten Sie: Änderungen der technischen Daten, im Design und Handbuch können ohne vorherige Ankündigung durchgeführt werden.

Sehr geehrter Kunde,

ROHS - Ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung der Umwelt

die Europäische Gemeinschaft hat eine Richtlinie erlassen, die eine Beschränkung/Verbot der Verwendung gefährlicher Stoffe vorsieht. Diese Regelung, genannt ROHS, ist ein viel diskutiertes Thema in der Elektronikbranche.

Sie verbietet unter anderen sechs Stoffen:

Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE)

Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert - kurzum: alles was wir im Haushalt und bei der Arbeit an Elektronik um uns herum haben.

Als Hersteller der Markengeräte von AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Gültigkeit der ROHS Richtlinie haben wir deshalb begonnen, alternative, umweltschonendere Materialien und Herstellungsprozesse zu suchen. Bis zum Umsetzungstag der ROHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Maßstäben der europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Materialtests stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktion, soweit es der Stand der Technik entspricht, umweltfreundlich verläuft.

Die ROHS Richtlinie ist ein wichtiger Schritt für die Erhaltung unserer Umwelt zu sorgen und die Schöpfung für unsere Nachkommen zu erhalten. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten

Jährlich landen tausende Tonnen umweltschädlicher Elektronikbauteile auf den Deponien der Welt. Um eine bestmögliche Entsorgung und Verwertung von elektronischen Bauteilen zu gewährleisten, hat die Europäische Gemeinschaft die WEEE Richtlinie geschaffen.

Das WEEE-System (Waste of Electrical and Electronical Equipment) ist vergleichbar dem bereits seit Jahren umgesetzten System des „Grünen Punkt“. Die Hersteller von Elektronikprodukten müssen dabei einen Beitrag zur Entsorgung schon beim In-Verkehr-Bringen der Produkte leisten. Die so eingesammelten Gelder werden in ein kollektives Entsorgungssystem eingebracht. Dadurch wird die sachgerechte und umweltgerechte Demontage und Entsorgung von Altgeräten gewährleistet.

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu. (Registration in Deutschland: DE41027552)

Für die Markengeräte von AMERICAN DJ und AMERICAN AUDIO heißt das, dass diese für Sie kostenfrei an Sammelstellen abgegeben werden können und dort in den Verwertungskreislauf eingebracht werden können. Die Markengeräte unter dem Label ELATION professional, die ausschließlich im professionellen Einsatz Verwendung finden, werden durch uns direkt verwertet. Bitte senden Sie uns diese Produkte am Ende Ihrer Lebenszeit direkt zurück, damit wir deren fachgerechte Entsorgung vornehmen können.

Wie auch die zuvor erwähnte ROHS, ist die WEEE ein wichtiger Umweltbeitrag und wir helfen gerne mit, die Natur durch dieses Entsorgungskonzept zu entlasten.

Für Fragen und Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Kontakt: info@americandj.eu

AMERICAN AUDIO
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade 90040
www.americanaudio.eu