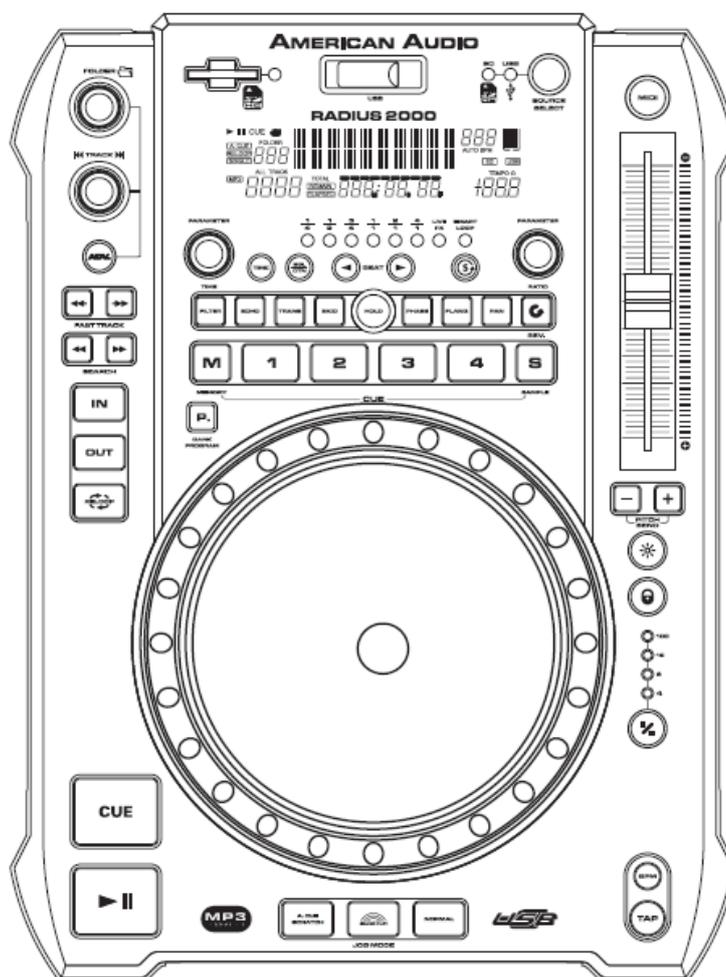


AMERICAN AUDIO

Radius 2000™



Guida Utente e Manuale d'uso

A.D.J. SUPPLY EUROPE B.V.

Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.AmericanAudio.eu

INDICE

NORME DI SICUREZZA	3
PRECAUZIONI ELETTRICHE	4/5
ISTRUZIONI DI SICUREZZA	6
ASSISTENZA AL CLIENTE	7
CARATTERISTICHE	8/9
INSTALLAZIONE	10
FUNZIONI E CONTROLLI	
UNITÀ PRINCIPALE	11
DISPLAY VFD	18
MENÙ INTERNO	20
OPERAZIONI DI BASE	
CARICAMENTO ED ESPULSIONE SCHEDA SD O PERIFERICA USB	21
SELEZIONE TRACCIA	22
AVVIO RIPRODUZIONE	22
SOSPENSIONE RIPRODUZIONE	22
RICERCA FRAME	22
ESPLORAZIONE TRACCIA (AVANZAMENTO RAPIDO/RIAVVOLGIMENTO RAPIDO)	23
IMPOSTAZIONE E MEMORIZZAZIONE DEI PUNTI TRACCIA (CUE POINT)	24
CREAZIONE DI UN CICLO CONTINUO (SEAMLESS LOOP)	24/25
UTILIZZO DI UN CAMPIONATORE INTEGRATO(BUILT-IN SAMPLER)	26/27
UTILIZZO DEI PULSANTI DI SELEZIONE BANCHI (BANKS)	27/28
PROGRAMMAZIONE BANCHI	28
VARIAZIONE DEL TEMPO DI VISUALIZZAZIONE (TIME DISPLAY)	29
RICHIAMO MEMORIA	29
SENSIBILITA' JOG WHEEL	30
REGOLAZIONI DEL PITCH	
PITCH SLIDER	31/32
PITCH BENDING	32/33
EFFETTI INTEGRATI	
SCRATCH/SKID	34
FILTRO/PHASE	35
ECHO/FLANGER	35
TRANS/PAN	36
VARIAZIONE PARAMETRI	36
RICERCA AVANZATA DELLA TRACCIA	34
MAPPA MIDI	38
FLIP-FLOP™	41
SPECIFICHE	42
ROHS	43

INFORMAZIONE IMPORTANTE

INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA VALIDE SOLO PER I MODELLI USA E CANADA

AVVERTENZA:

AL FINE DI EVITARE POSSIBILI INCENDI E/O SHOCK ELETTRICO, NON VERSARE LIQUIDI SULL'APPARECCHIATURA ED EVITARE DI ESPORLA AD UMIDITÀ.

PRECAUZIONI

1. Maneggiare con cura il cavo d'alimentazione evitando di danneggiarlo o di deformarlo. Potrebbe provocare shock elettrici o malfunzionamenti durante l'utilizzo. Disinserire la spina dalla presa tenendola con la mano senza tirare il cavo
2. Per evitare shock elettrici non aprire il pannello superiore quando l'apparecchiatura è collegata alla presa di corrente. In caso di malfunzionamenti rivolgersi al Rivenditore American Audio®.
3. Non porre oggetti metallici e non versare liquidi nel lettore SD/USB. Ciò può provocare shock elettrici o malfunzionamenti.



PRECAUZIONI
Non aprire!
Rischio di shock elettrico



ATTENZIONE: PER LIMITARE IL RISCHIO DI SHOCK ELETTRICO NON RIMUOVERE IL COPERCHIO DEL RACK. NON CI SONO COMPONENTI LA CUI RIPARAZIONE POSSA ESSERE EFFETTUATA DALL'UTENTE
FARE RIFERIMENTO AL SERVIZIO ASSISTENZA DEL RIVENDITORE AUTORIZZATO American Audio.



Il simbolo del fulmine segnala all'utente la presenza di "tensione pericolosa" non isolata all'interno dell'apparecchiatura e di valore sufficiente per causare rischio di shock elettrico.



Il simbolo del punto esclamativo segnala all'utente l'esistenza di documentazione importante relativa al funzionamento ed alla manutenzione del lettore, che viene fornita insieme all'apparecchiatura.

PRECAUZIONI

PER EVITARE SCOSSE ELETTRICHE NON UTILIZZARE QUESTA SPINA (POLARIZZATA) CON PROLUNGHE, PRESE A MURO, O ALTRE PRESE IN CUI NON SIA POSSIBILE INSERIRE A FONDO I POLI.

PRECAUZIONI:

L'USO DI CONTROLLI O REGOLAZIONI DIVERSI DA QUELLI SPECIFICATI IN QUESTO MANUALE POTREBBE DETERMINARE L'ESPOSIZIONE A RADIAZIONI PERICOLOSE.

IL LETTORE MULTIMEDIALE DEVE ESSERE REGOLATO O RIPARATO SOLO DA PERSONALE DI ASSISTENZA ADEGUATAMENTE QUALIFICATO.

NOTA:

Questa apparecchiatura può causare interferenze alla ricezione di radio e televisione.

Leggere attentamente e assicurarsi di aver compreso le istruzioni contenute nel presente manuale prima di operare sull'apparecchiatura. Queste istruzioni contengono importanti informazioni di sicurezza relative all'uso e manutenzione di questa apparecchiatura.

Si raccomanda di prestare particolare attenzione a tutte le avvertenze contenute in questo manuale e a tutte le etichettature poste sull'apparecchiatura. Conservare questo manuale insieme all'apparecchiatura per future consultazioni.

ATTENZIONE: PER EVITARE SHOCK ELETTRICI NON UTILIZZARE QUESTA SPINA (POLARIZZATA) CON PROLUNGHE, PRESE A MURO, O ALTRE PRESE IN CUI NON SIA POSSIBILE INSERIRE A FONDO I POLI.

ATTENTION: POUR PREVENIR LES CHOCS ELECTRIQUES NE PAS UTILISER CETTE FICHE POLARISEE AVEC UN PROLONGATEUR, UNE PRISE DE COURANT OU UNE AUTRE SORTIE DE COURANT, SAUF SI LES LAMES PEUVENT ETRE INSEREES A FOND SANS EN LAISSER AUCUNE PARTIE A DECOUVERT.

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA ELETTRICA

Precauzioni elettriche



Il simbolo del fulmine segnala all'utente la presenza di "tensione pericolosa" non isolata all'interno dell'apparecchiatura e di valore sufficiente per causare rischio di shock elettrico.

PRECAUZIONI

**RISCHIO DI SHOCK ELETTRICI
NON APRIRE**



ATTENZIONE: PER RIDURRE IL RISCHIO DI SHOCK ELETTRICI NON RIMUOVERE IL COPERCHIO (O IL PANNELLO POSTERIORE). NON CI SONO COMPONENTI LA CUI RIPARAZIONE O MANUTENZIONE POSSA ESSERE EFFETTUATA DALL'UTENTE. FARE RIFERIMENTO AL SERVIZIO ASSISTENZA DEL RIVENDITORE AUTORIZZATO AMERICAN AUDIO®.

Il simbolo del punto esclamativo segnala all'utente l'esistenza di documentazione importante relativa al funzionamento ed alla manutenzione del lettore, che viene fornita insieme all'apparecchiatura.

INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

LEGGERE LE ISTRUZIONI - Tutte le istruzioni di sicurezza e di funzionamento devono essere lette prima di mettere in funzione l'apparecchiatura.

CONSERVARE LE ISTRUZIONI - Le istruzioni di sicurezza e di funzionamento devono essere conservate per future consultazioni.

PRESTARE ATTENZIONE - Tutte le avvertenze sull'apparecchio e nelle istruzioni di funzionamento devono essere seguite fedelmente.

SEGUIRE LE ISTRUZIONI - Tutte le istruzioni per il funzionamento e l'utilizzo devono essere seguite.

PULIZIA - L'apparecchiatura deve essere pulita solamente con un panno da lucidatura o con un panno morbido e asciutto. Non pulire l'apparecchiatura utilizzando cera per mobili, benzina, insetticidi o altri liquidi volatili perché potrebbero corrodere il cabinet.

FISSAGGIO - Non utilizzare dispositivi di fissaggio non raccomandati dal fabbricante perché potrebbero risultare pericolosi.

ACQUA E UMIDITA' - Non utilizzare l'apparecchiatura in prossimità di acqua - ad esempio vicino a vasche da bagno, catini, lavelli da cucina o mastelle; in un seminterrato umido o in prossimità di piscine e simili.

ACCESSORI - Non collocare l'apparecchiatura su un carrello, supporto, sgabello, mensola o tavolo instabili. L'apparecchiatura potrebbe cadere provocando gravi lesioni a bambini e adulti e danneggiarsi seriamente. Utilizzare solo un carrello, supporto, sgabello, mensola o tavolo raccomandati dal fabbricante o venduti con l'apparecchiatura. Seguire le istruzioni di montaggio ed utilizzare solo accessori raccomandati dal fabbricante.

CARRELLO - Spostare con attenzione il gruppo costituito da apparecchiatura e carrello. Arresti bruschi, forza eccessiva e superfici irregolari possono causare il ribaltamento dell'apparecchiatura e carrello.



MESSA A TERRA E POLARIZZAZIONE - Se l'apparecchiatura viene fornita con una spina polarizzata per corrente alternata (spina con un contatto più grande dell'altro) questa può essere inserita nella presa elettrica in un solo verso. Questa è una caratteristica di sicurezza. Se non è possibile inserire completamente la spina nella presa, è necessario provare nell'altro senso. Se anche così è impossibile inserirla, contattare un elettricista per sostituire la presa che risulta inadeguata. Non manomettere l'elemento di sicurezza presente nella spina polarizzata. • Se l'apparecchiatura viene fornita con una spina tripolare, spina con un terzo contatto (terra), questa può essere inserita solo in una presa di messa a terra. Questa è una caratteristica di sicurezza. Se anche così è impossibile inserirla, contattare un elettricista per sostituire la presa che risulta inadeguata. Non manomettere l'elemento di sicurezza presente nella spina polarizzata

PROTEZIONE DEL CAVO DI ALIMENTAZIONE - I cavi elettrici di alimentazione devono essere disposti in modo da non essere calpestati o schiacciati da oggetti appoggiati sopra o contro di essi; prestare particolare attenzione ai fili a livello delle spine, delle prese di corrente e del punto in cui fuoriescono dal prodotto.

MESSA A TERRA DELL'ANTENNA ESTERNA - Se all'apparecchiatura è collegata un'antenna esterna o un sistema di cavi, assicurarsi che sia l'antenna che i cavi abbiano la messa a terra così da fornire protezione da picchi di tensione e carichi di energia elettrostatica. L'articolo 810 del Codice elettrico nazionale, ANSI/NFPA 70, fornisce informazioni riguardo all'appropriata messa a terra delle armature e strutture di supporto, messa a terra del cavo adduttore ad una unità di scarico dell'antenna, dimensioni dei connettori di messa a terra, posizionamento dell'unità di scarico dell'antenna, collegamento agli elettrodi di messa a terra e requisiti degli elettrodi di messa a terra.

Vedere Figura A

FULMINI - Per una maggiore protezione di questa apparecchiatura durante i temporali, oppure quando è lasciata incustodita o inutilizzata per periodi prolungati, scollegarla dalla presa di corrente, e scollegare anche l'antenna o il sistema di cavi. Questo eviterà danni all'apparecchiatura provocati dai fulmini e dai picchi di corrente.

INTRODUZIONE DI UN OGGETTO O DI UN LIQUIDO - Non introdurre mai alcun oggetto nell'apparecchiatura attraverso le aperture poiché potrebbe venire a contatto con parti sotto tensione o in corto, con conseguente possibilità di incendi o di shock elettrico. Non versare mai alcun tipo di liquido sull'apparecchiatura.

MANUTENZIONE - L'utilizzatore non deve eseguire la manutenzione dell'apparecchiatura da solo poiché aprire o rimuovere i pannelli può esporre a tensione pericolosa o ad altri rischi. Affidare gli interventi di manutenzione a personale qualificato

DANNI CHE RICHIEDONO MANUTENZIONE- L'apparecchiatura deve essere scollegata dalla presa a muro e sottoposta a manutenzione da parte di personale qualificato in caso di:

- cavo o spina di alimentazione danneggiati;
- versamento di liquidi sull'apparecchiatura o introduzione di oggetti all'interno della stessa;
- esposizione del lettore alla pioggia o all'acqua.
- malfunzionamenti del prodotto anche se si sono seguite le istruzioni operative. L'utente deve limitarsi alle regolazioni indicate dalle istruzioni. Qualsiasi altro intervento non autorizzato può provocare danni e comportare lunghi interventi da parte del tecnico specializzato che deve ripristinare l'intero funzionamento dell'apparecchiatura.
- Se l'apparecchiatura è caduta o ha subito danni di qualsiasi tipo.
- Se si registra un notevole cambiamento nelle prestazioni del prodotto è necessario rivolgersi al servizio di assistenza.

PARTI DI RICAMBIO - Quando è necessario sostituire alcune parti assicurarsi che il tecnico utilizzi pezzi specificati dal fabbricante o che abbiano le stesse caratteristiche di quelli originali. Sostituzioni eseguite con parti non autorizzate dal fabbricante possono provocare incendio, shock elettrici o altri rischi.

INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

(continua)

VENTILAZIONE - Sono previste per la ventilazione feritoie ed aperture nel cabinet per assicurare il funzionamento ottimale dell'apparecchiatura e per proteggerla da surriscaldamento. Queste aperture non devono essere ostruite bloccate o coperte. Le aperture non devono mai essere ostruite collocando l'apparecchiatura su un letto, divano, tappeto od altre superfici simili. L'apparecchiatura non deve essere collocata in una installazione ad incasso come una libreria o uno scaffale, a meno che non sia garantita la ventilazione o siano state seguite fedelmente le istruzioni del fabbricante.

ALIMENTAZIONE - L'apparecchiatura deve essere collegata solo al tipo di alimentazione elettrica indicata sull'etichetta. In caso di dubbio sul tipo di alimentazione nel proprio appartamento, consultare il proprio fornitore o la società elettrica locale.

CAVI ELETTRICI - L'antenna esterna non deve essere collocata nelle vicinanze di cavi elettrici sospesi o altri circuiti elettrici, oppure in luoghi dove possa cadere su tali cavi o circuiti. Quando si installa l'antenna esterna si raccomanda di prestare estrema attenzione per evitare che entri in contatto con cavi elettrici sospesi, o altri circuiti elettrici, poiché il contatto può essere fatale.

SOVRACCARICO - Per prevenire il pericolo di incendi o il rischio di scosse elettriche, evitare di sovraccaricare le prese a muro, di utilizzare prolunghe e prese multiple di corrente.

POSIZIONAMENTO - L'apparecchiatura deve essere installata in posizione stabile.

PERIODI DI NON UTILIZZO - Il Cavo di alimentazione dell'apparecchiatura deve essere staccato dalla presa se rimane inutilizzato per un lungo periodo.

CONTROLLO DI SICUREZZA - Una volta completati gli interventi di manutenzione o riparazione dell'apparecchiatura, chiedere al tecnico di eseguire i controlli di sicurezza per verificare che il prodotto sia in perfette condizioni di funzionamento.

INSTALLAZIONE A PARETE O A SOFFITTO - L'apparecchiatura NON deve essere installata a parete o a soffitto.

CALORE - L'apparecchiatura deve essere posizionata lontano da fonti di calore come radiatori, diffusori di aria calda, stufe o qualsiasi altro oggetto (compresi gli amplificatori) che generi calore.

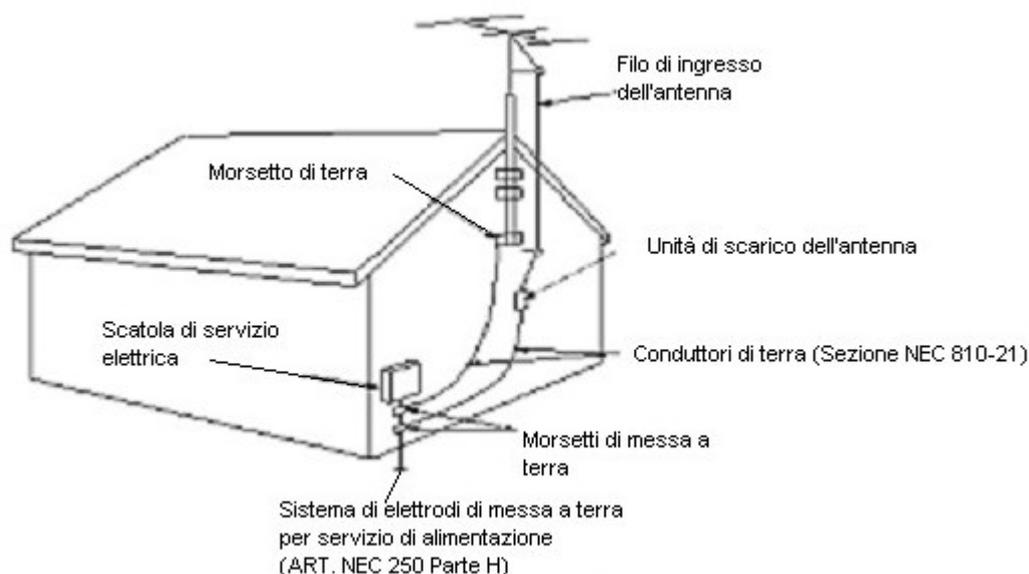


Figura A

NEC – National Electrical Code

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

1. Leggere le istruzioni - Tutte le istruzioni di sicurezza e di funzionamento devono essere lette prima di mettere in funzione il lettore. Le istruzioni di sicurezza e di funzionamento devono essere conservate per future consultazioni.
2. Prestare attenzione - Seguire con attenzione tutte le avvertenze riportate sul lettore e nelle istruzioni di funzionamento.
3. Acqua e umidità - Non utilizzare l'apparecchiatura in prossimità di acqua - ad esempio vicino a vasche da bagno, catini, lavelli da cucina o mastelle; in un seminterrato umido o in prossimità di piscine e simili.
4. Ventilazione - Il lettore deve essere posizionato in modo tale che la sua collocazione non impedisca un'adeguata ventilazione. Per esempio: il lettore non deve essere collocato su un letto, divano, tappeto o superfici simili che possano bloccare le aperture di ventilazione, o posto in una installazione ad incasso, come una libreria o un armadietto che possano impedire il flusso d'aria attraverso le aperture di ventilazione.
5. Calore - L'apparecchiatura deve essere posizionata lontano da fonti di calore come radiatori, diffusori di aria calda, stufe o qualsiasi altro oggetto (compresi gli amplificatori) che generi calore.
6. Alimentazione - Il lettore deve essere collegato soltanto al tipo di alimentazione descritto nelle istruzioni d'uso o segnalato sull'apparecchio.
7. Manutenzione - L'utente non deve tentare di riparare l'apparecchio al di là di quanto descritto nelle istruzioni di funzionamento. Ogni altra riparazione deve essere affidata a personale specializzato. Il lettore deve essere riparato solo da personale qualificato quando:
 - a. Il cavo di alimentazione o la presa di corrente sono stati danneggiati.
 - b. Sono stati introdotti oggetti o è stato versato liquido nel lettore.
 - c. Il lettore è stato esposto a pioggia o acqua.
 - d. Il lettore non sembra funzionare normalmente o presenta evidenti segni di cambiamento nelle prestazioni.

Il numero di serie e il modello di quest'apparecchiatura sono collocati sul pannello posteriore. Annotare i seguenti riferimenti e conservarli per future consultazioni.

No. di Modello: _____

No. di Serie: _____

Riferimenti d'acquisto:

Data acquisto: _____

Nome rivenditore: _____

Indirizzo: _____

Telefono: _____

DISIMBALLAGGIO

Ogni Radius 2000™ è stato accuratamente collaudato e spedito in perfette condizioni di funzionamento. Controllare attentamente l'imballo dell'apparecchiatura per rilevare eventuali danni verificatisi durante la spedizione. Se il cartone risulta danneggiato, ispezionare accuratamente il lettore per controllare la presenza di eventuali danni e assicurarsi che tutti gli accessori necessari al suo funzionamento siano integri. Nel caso si rilevino danneggiamenti o parti mancanti, contattare il Numero Verde del Centro Assistenza Clienti per ulteriori istruzioni. Non rispedire al rivenditore il lettore senza prima aver contattato il Centro Assistenza Clienti.

INTRODUZIONE

Introduzione:

Congratulazioni e grazie per aver scelto il lettore Radius 2000™ di American Audio®. Questo lettore è la conferma del costante impegno di American Audio® nella produzione di prodotti audio della migliore qualità possibile ad un prezzo accessibile. Vi raccomandiamo di leggere con attenzione questo manuale prima di usare il nuovo lettore. Questo libretto contiene importanti informazioni per un suo corretto e sicuro utilizzo.

Assistenza al cliente:

Per qualsiasi problema vi raccomandiamo di contattare il Vostro negozio di fiducia American Audio.

E' anche possibile contattarci direttamente, sia tramite il nostro sito Web www.americanaudio.eu oppure inviando un e-mail a: support@americanaudio.eu

Attenzione! Non ci sono componenti all'interno di questo lettore la cui riparazione possa essere effettuata dall'utente. L'utilizzatore non deve eseguire la manutenzione dell'apparecchiatura da solo, senza essere stato preventivamente autorizzato dal Servizio Tecnico American Audio. In caso contrario la garanzia del fabbricante si intenderà decaduta. Nell'improbabile caso di necessità di intervento tecnico sul lettore si prega di contattare il Servizio Assistenza Clienti American Audio®.

Non gettare l'imballo nella spazzatura. Si prega di riciclare se possibile.

PRECAUZIONI DI INSTALLAZIONE

Assicurarsi di aver effettuato tutti i collegamenti prima di collegare il lettore alla presa elettrica. Tutti i controlli di volume e di fader devono essere impostati a zero, oppure al minimo, prima di accenderlo. Se il lettore è stato sottoposto a forti sbalzi termici (per es. dopo il trasporto) evitare di avviarlo subito: un'eventuale condensa potrebbe danneggiarlo. Attendere che raggiunga la temperatura ambiente.

Condizioni di utilizzo:

- Durante l'installazione del lettore accertarsi che non venga esposto ad eccessiva temperatura, umidità o polvere!
- Non utilizzare il lettore in ambienti a temperatura troppo elevata (superiore a 30 °C / 100 °F) o troppo bassa (inferiore a - 5 °C / 40 °F).
- Tenere l'apparecchiatura al riparo dalla luce solare diretta e lontana da fonti di calore.
- Mettere in funzione il lettore soltanto dopo averne compreso il funzionamento. Non consentirne l'utilizzo a persone non preparate. La maggior parte dei danneggiamenti deriva da un utilizzo errato.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Esegue Mp3 sia da stick USB o da scheda SD/SDHC
- Elenco delle tracce Mp3
- Regolazione fine dei BPM (pagina 28)
- Funzione Auto cue
- Ricerca frame da 1/75 di secondo
- Cue in tempo reale ("al volo")
- Scansione a 8 velocità (4 in avanti e 4 in reverse)
- Visualizzazione pitch
- Uscita digitale coassiale RCA
- Display VFD grande e luminoso con ampio angolo di visione.
- Controllo Fader "Q" Start **(a)**
- Seamless Loop (riproduzione a ciclo continuo)
- Sampler (campionatura in avanti ed in reverse)
- Flip-Flop (Riproduzione Relay) **(b)**
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- Regolazione sensibilità Jog Wheel
- 4 Pulsanti Cue programmabili (Bank)
- 1.500 "cue points" (punti d'attacco) programmabili (500 x 3) **(d)**
- Percentuali regolabili di pitch : +/-4%, +/-8%, +/-16% or +/-100%
- Avviamento istantaneo in 10ms (il suono viene emesso immediatamente dopo aver premuto il pulsante PLAY)
-
- Raccogliatore di ricerca tracce Mp3
- Spinotto cuffie con Trim Control
- Ricerca avanzata delle tracce (pagina 33)
- Esecuzione Scratch in tempo reale
- Esecuzione in Reverse
- Effetto Pan
- Effetto Skid
- Effetto Filtro
- Effetto Phase
- Effetto Echo
- Effetto Flanger
- Effetto Trans
- Music Master tempo
- Memory Backup, ripristina l'ultima impostazione **(c)**
- Esecuzione selezionabile in Singolo o in Continuo
-
-

a) **CONTROLLO FADER "Q" START:** Questa funzione viene utilizzata insieme alla maggior parte dei mixer American Audio® and American DJ® che hanno anche il controllo "Fader Q Start". Per risultati ottimali utilizzare questa funzione con due (2) lettori Radius 2000. Collegare il Radius 2000 come specificato nella sezione Installazione di questo manuale. Caricare i lettori una volta completata l'installazione. Muovendo il crossfader del mixer da sinistra a destra è possibile avviare e mettere in pausa le funzioni di riproduzione del Radius 2000. Per esempio: utilizzando due lettori Radius 2000™ ed un mixer Fader "Q" Start, se il crossfader del mixer è completamente a sinistra (il lettore 1 è in esecuzione, il lettore 2 è in modalità cue o pausa), e si sposta il fader di almeno il 20% a destra, il lettore 2 inizierà l'esecuzione ed il lettore 1 ritornerà in modalità cue. Quando il crossfader è spostato a destra e viene spostato del 20% a sinistra, il lettore 1 inizierà l'esecuzione ed il lettore 2 ritornerà al proprio "cue point". Questa funzione consente di creare incredibili effetti di scratching. Dopo aver memorizzato i "cue points" su ciascun lettore, è possibile richiamare brani o campionature diverse semplicemente spostando il crossfader del mixer avanti e indietro. E' possibile selezionare facilmente nuovi "cue points" sul lettore Radius 2000™ (vedere pagina 17, Impostare "cue points"). Il controllo "Q" Start è una funzione di facile utilizzo che consente la creazione di effetti musicali sorprendenti. Nota: per il corretto funzionamento di "Q" Start assicurarsi che l'Hamster dei mixer sia impostato a 1/2 (impostazione normale). Importante: quando il LED del pulsante Bank lampeggia, l'apparecchiatura si riporterà al bank di partenza.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI (continua)

- b) **FLIP-FLOP:** questa funzione viene utilizzata insieme alla maggior parte dei mixer American Audio® che hanno anche il controllo “Fader Q Start”. Per ottenere l'effetto FLIP-FLOP è necessario utilizzare due lettori Radius 2000™. Collegare il Radius 2000 come specificato nella sezione Installazione di questo manuale. Questa funzione fa partire l'altro lettore quando il primo ha terminato. Per esempio: quando termina la traccia sul lettore 1, il lettore 2 si avvierà immediatamente. E' possibile impostare la funzione FLIP-FLOP da traccia a traccia o da raccoglitore a raccoglitore. Per ulteriori informazioni su questa funzione, vedere pagina 38, FLIP-FLOP™. Importante: quando il LED del pulsante Bank lampeggia, l'apparecchiatura si riporterà al bank di partenza.
- c) **MEMORY BACKUP:** Radius 2000™ ha un sistema di memoria di riserva di 5 anni che manterrà le impostazioni in caso di interruzione accidentale dell'alimentazione. Radius 2000™ manterrà l'ultima impostazione (SGL, CTN, e parametri di effetto) anche in caso venga scollegato dall'alimentazione. Radius 2000™ memorizzerà i “cue points” e le campionature in caso di interruzione accidentale dell'alimentazione. Vedere pagina 26, Memoria.
- d) **CUE POINTS PROGRAMMABILI:** Radius 2000™ ha quattro pulsanti **Bank** (28). I “cue points” vengono immagazzinati nella memoria dell'apparecchiatura e possono essere richiamati in qualunque momento. Vedere pagina 24, Impostazione e memorizzazione dei punti traccia (Cue point).

INFORMAZIONI IMPORTANTI SU SCHEDA SD E IMPOSTAZIONE

INFORMAZIONI SCHEDA SD:

- Assicurarsi che la scheda SD contenga soltanto file MP3
- Assicurarsi che la scheda SD non contenga altri tipi di file: *.wav, immagini, ecc.
- I lettori SD American Audio possono leggere schede SDHC (ad alta capacità) fino a 32 GB

NOTA:

per ottenere file MP3 di qualità superiore (più di 128 kbps) American Audio raccomanda schede SD "High Speed". Questo tipo di scheda garantisce le prestazioni ottimali del lettore SD American Audio.

INFORMAZIONI USB:

- assicurarsi che la periferica USB contenga soltanto file MP3 e non contenga altri tipi di file: *.wav, immagini, ecc.
- Se si utilizza una scheda SD con un lettore USB, per cambiare scheda è necessario prima rimuovere il lettore USB. Non rimuovere MAI la scheda SD dal lettore USB quando questo è ancora connesso all'unità.
- Supporta solamente periferiche formattate FAT/FAT32.

1. Controllo dei Contenuti

Accertarsi che Radius 2000™ sia stato spedito completo di:

- 1) - Radius 2000™ Professional SD/USB player.
- 2) - Guida Utente e Manuale d'uso.
- 3) - Un (1) set di cavi RCA.
- 4) - Un (1) cavo relé 1/8".
- 5) - Scheda di garanzia..

2. Installazione delle Apparecchiature

Posizionare l'apparecchiatura su una superficie piana o montarla in un contenitore con superficie piana.

3. Collegamenti

1. Accertarsi che la corrente elettrica sia scollegata.
2. Collegare il cavo RCA incluso dalle uscite del Radius 2000™ agli ingressi del mixer.
3. Utilizzare il cavo mini-plug 1/8" per collegare il Radius 2000™ ad una connessione mini-jack (A o B) su un mixer "Fader Q Start" compatibile American Audio® o American DJ®. (Questa operazione attiverà la funzione Fader "Q" Start)

PRECAUZIONI

- **Accertarsi di utilizzare i cavi mono di controllo da 1/8" forniti. L'utilizzo di cavi di tipo diverso può provocare danni all'apparecchiatura**
- **Per evitare di danneggiare gravemente l'apparecchiatura accertarsi che l'alimentazione elettrica sia scollegata quando si effettuano connessioni alla stessa.**

PRECAUZIONI

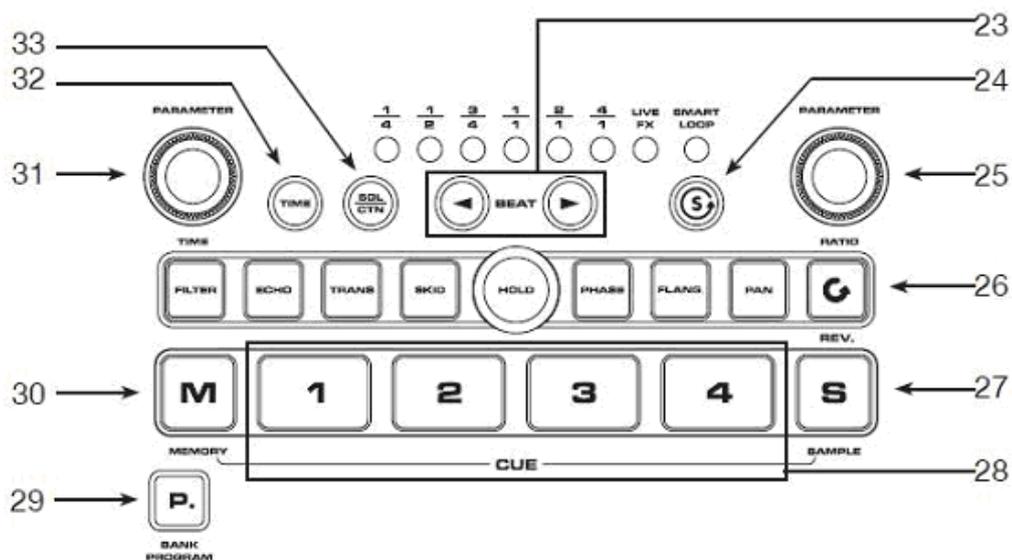
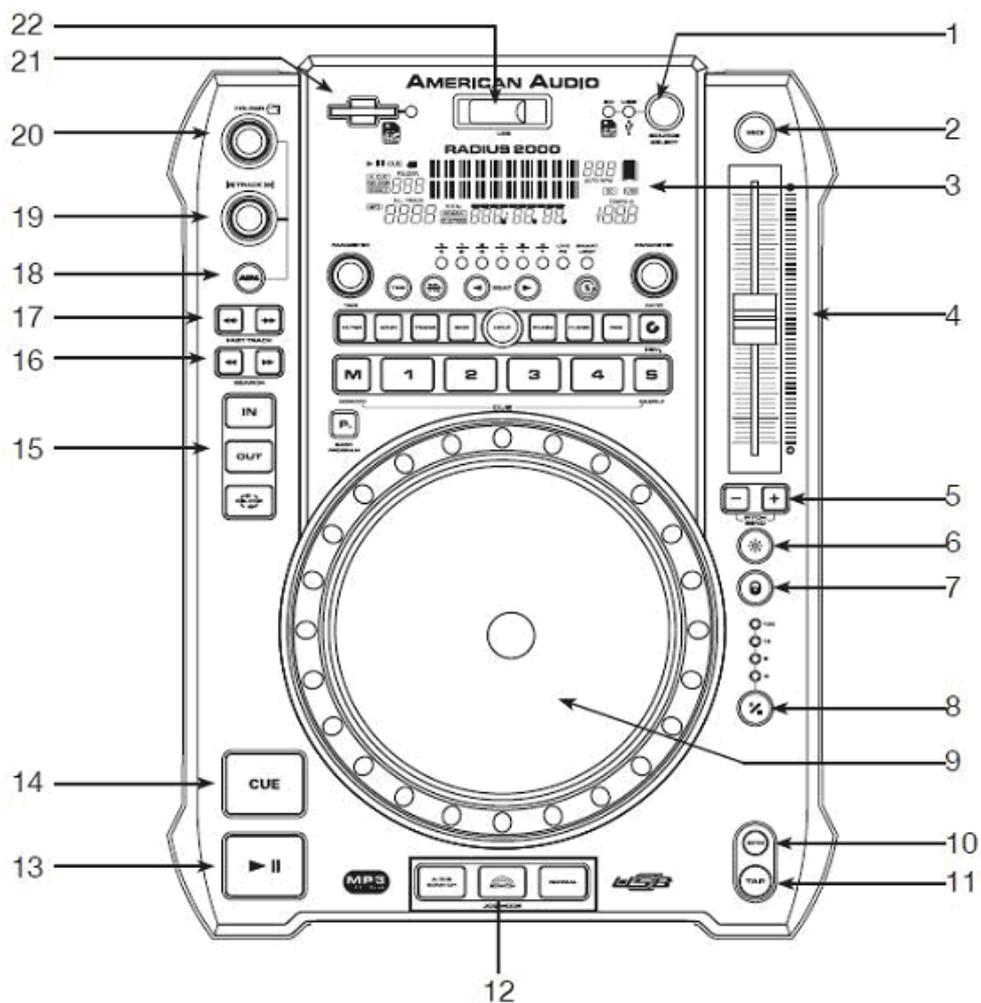
- Il VFD è progettato per essere chiaramente visibile da qualunque angolazione ma viene visto al meglio entro gli angoli mostrati in **Figura 1**.



Figura 1

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI

Figura 2



FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

A. COMANDI PRINCIPALI DELL'APPARECCHIATURA (figura 2)

1 – SELETTORE INGRESSO SD/USB - Premere questo pulsante per selezionare la porta SD oppure la porta USB. Il LED indicatore di ingresso si illuminerà a seconda dell'ingresso attivato. E' anche possibile utilizzare questo pulsante per registrare una demo dalla traccia in esecuzione. Per registrare e memorizzare la demo nella EEPROM, premere e tenere premuto il selettore di ingresso per 3 secondi.

2 - PULSANTE MIDI - Premere questo pulsante per attivare la modalità MIDI.

3 - DISPLAY VFD- Questo display VFD di elevata qualità mostra tutte le funzioni durante l'esecuzione. Il display ICONE sarà spiegato a pagina 15.

4 - CURSORE DEL PITCH - Questo cursore regola la percentuale di pitch in riproduzione. Il cursore esegue una regolazione che rimane fissa fino a quando non viene mosso o la funzione "pitch" non viene disattivata. Questa regolazione è possibile con o senza scheda nel lettore. La percentuale di pitch impostata è mostrata sul display VFD (3).

5 - PULSANTI PITCH BEND

- **Pitch Bend (-)** - La funzione "pitch bend" (-) crea un "rallentamento" temporaneo dei BPM (Battiti Per Minuto) durante l'esecuzione. Ciò consente l'allineamento dei battiti fra due tracce in esecuzione o fra altre sorgenti musicali. Tenere presente che si tratta di una funzione temporanea. Sollevando il dito dal pulsante di pitch i BPM torneranno automaticamente al valore di pitch impostato col cursore *Pitch slider* (4). Mantenendo premuto il pulsante si otterrà una variazione massima di pitch di -100%. Utilizzare questa funzione per rallentare l'allineamento ad un'altra sorgente musicale. Prendere nota che questa funzione è solo una regolazione temporanea di pitch; per una regolazione più accurata utilizzare il cursore *Pitch slider* (4) per allineare i BPM ad un'altra sorgente musicale in esecuzione.
- **Pitch Bend (+)** - La funzione "pitch bend" (+) crea una "spinta" temporanea dei BPM (Battiti Per Minuto) durante l'esecuzione. Ciò consente l'allineamento dei battiti fra due TRACCE in esecuzione o fra altre sorgenti musicali. Tenere presente che si tratta di una funzione temporanea. Quando si rilascia questo pulsante i BPM torneranno automaticamente al pitch impostato col cursore *Pitch slider* (4). Mantenendo premuto il pulsante si otterrà una variazione massima di pitch di +100%.

6 - PULSANTE PITCH ON/OFF - Questo pulsante attiva e disattiva la funzione *Pitch slider* (4). La percentuale di pitch può cambiare del 4%, 8%, 16% e 100%. Al 4% si avrà la minima modifica del pitch, mentre al 100% si avrà la massima. Per regolare i diversi valori vedere pagina 31.

7 - PULSANTE TEMPO LOCK- Questo pulsante attiva la funzione TEMPO LOCK. Questa funzione consente di utilizzare il cursore di pitch per velocizzare o rallentare la velocità di riproduzione senza alterare l'altezza tonale della traccia. Quando questa funzione è disattivata, l'altezza tonale della traccia verrà alterata creando un effetto "Paperino" se la traccia viene eseguita ad alta velocità, oppure un effetto di "basso profondo" quando la traccia viene rallentata eccessivamente.

8 - SELETTORE PERCENTUALE DI PITCH. - Premere questo pulsante per scegliere una qualsiasi delle percentuali di pitch, del 4%, 8%, 16%, 100%. Per ulteriori informazioni vedere pagina 32

9 - JOG WHEEL / EFFECTS PLATTER - Questa disco ha tre funzioni:

- A. La "jog wheel" funzionerà da comando di ricerca frame quando la traccia è in modalità "pause" o "cue" permettendo così di impostare un punto di attacco (cue point).
- B. La "jog wheel" funziona anche come pitch-bend durante la riproduzione. Ruotando la manopola in senso orario si aumenta la percentuale di pitch fino a +100%. Ruotandola in senso anti-orario si diminuisce la percentuale di pitch fino a - 100%. Il pitch bend verrà determinato dal tempo di rotazione continua della manopola.

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

10 - PULSANTE BPM - Premere questo pulsante per passare da BPM manuale a BPM Auto.

11 - PULSANTE TAP - Questo pulsante viene utilizzato per il BPM manuale. In modalità BPM manuale premere ripetutamente questo pulsante per regolare il BPM.

12 - EFFETTI E COMANDI DELLA JOG WHEEL.

PULSANTE NORMALE - Premere questo pulsante per uscire dalla modalità SCRATCH. Quando la modalità SCRATCH non è attiva è possibile utilizzare la *JOG WHEEL*(9) per il pitch bend.

PULSANTE SCRATCH - Premere questo pulsante per attivare la modalità SCRATCH. Utilizzare la *JOG WHEEL* (9) per ottenere l'effetto SCRATCH.

A - PULSANTE CUE SCRATCH –

- **IN MODALITA' RIPRODUZIONE** - Quando in modalità PLAY e con la funzione "touch sensitivity" attivata, toccando la *JOG WHEEL* (9) si riporterà l'apparecchiatura all'ultimo "cue point" impostato oppure ad un "cue point" localizzato in un pulsante BANK selezionato e si avvierà immediatamente la riproduzione senza interruzioni.
- **IN MODALITA' CUE** - In modalità CUE e con la funzione "touch sensitivity" attivata, toccando la *JOG WHEEL* (9) si avvierà la riproduzione fino al rilascio della stessa. Dopo aver rilasciato la *JOG WHEEL* (9) l'apparecchiatura si riporterà all'ultimo "cue point" impostato.

13 - PULSANTE PLAY/PAUSE- Ogni pressione sul Pulsante PLAY/PAUSE cambia l'esecuzione da Play a Pause e da Pause a Play. In modalità Play il LED Blu Play si accenderà, mentre lampeggerà in modalità Pause.

14 - PULSANTE CUE – In riproduzione, premendo il pulsante CUE si sospende immediatamente la riproduzione e si riporta la traccia all'ultimo "cue point" impostato (vedere pagina 24 Impostare un "cue point"). Il LED Rosso del PULSANTE CUE si accende quando l'apparecchiatura è in modalità CUE. Inoltre il LED lampeggerà ogni volta che si imposta un nuovo "cue point". Il pulsante CUE può essere tenuto premuto per riprodurre momentaneamente la traccia. Quando si rilascia il pulsante CUE si torna immediatamente al "CUE POINT". E' anche possibile dare colpetti sul pulsante CUE per creare un BOP EFFECT.

15. PULSANTI IN, OUT E RELOOP –

PULSANTE IN - CUE "al volo" - Questa funzione permette di impostare un "cue point" (consultare pagina 24, "cue point") senza interrompere la musica ("al volo"). Questo pulsante inoltre imposta il punto di partenza di un ciclo continuo (consultare pagina 24, SEAMLESS LOOP).

PULSANTE OUT - Questo pulsante viene utilizzato per impostare il punto finale di un ciclo. Premendo il pulsante **IN** si dà inizio al ciclo; premendo il pulsante **OUT** si imposta il punto finale del ciclo. Il ciclo continuerà ad essere eseguito fino a quando non verrà premuto di nuovo il pulsante **OUT**.

PULSANTE RELOOP - Se è stato creato un ciclo continuo (consultare pagina 24, Impostare un SEAMLESS LOOP), ma il lettore non è effettivamente in modalità ciclo continuo (non c'è ciclo in esecuzione), premendo il pulsante **RELOOP** riattiverà immediatamente la modalità ciclo continuo. Per uscire dal ciclo premere il pulsante **OUT**. LOOP e RELOOP compariranno sul display VFD (3) quando la funzione RELOOP è disponibile. Se non è stato impostato un "cue point" il pulsante **RELOOP** riporterà la traccia al punto **IN**.

16. PULSANTI SEARCH

	Questo pulsante di ricerca permette la scansione veloce indietro attraverso una traccia.
	Questo pulsante di ricerca permette la scansione veloce in avanti attraverso una traccia.

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

17. PULSANTI FAST TRACK –

	Questo pulsante viene utilizzato per selezionare una traccia. Battere leggermente su questo pulsante per saltare alla traccia successiva; tenerlo premuto per saltare velocemente alle tracce successive.
	Questo pulsante viene utilizzato per selezionare una traccia. Battere leggermente su questo pulsante per saltare alla traccia precedente; tenerlo premuto per saltare velocemente alle tracce precedenti.

18. ADV. PULSANTE ADV. TRACK - Premere questo pulsante in modalità "play" oppure "pause" per cercare la prossima traccia che si desidera eseguire. Premendo questo pulsante si attiva la modalità ADV. TRACK e le spie FOLDER e TRACK lampeggeranno. E' ora possibile ruotare la manopola **TRACK** (19) per cercare la prossima traccia che si desidera eseguire. Premere la manopola **TRACK** (19) una volta trovata la traccia desiderata. Il VFD mostrerà "Searching..." e successivamente "FOUND" una volta trovata la traccia. Se si desidera eseguire immediatamente la traccia premere di nuovo la manopola **TRACK** (19).

19. MANOPOLA TRACK - Questa manopola ha tre funzioni.

- A.** Ruotare questa manopola consente di cercare attraverso le tracce nel raccoglitore selezionato. Ruotare la manopola per spostarsi avanti ed indietro attraverso le tracce.
- B.** Premere la manopola e ruotarla per spostarsi avanti ed indietro di 10 tracce. Il numero della traccia corrente sarà mostrato sul VFD.
- C.** Premere questa manopola per mostrare l'Artista, il Titolo del Brano, il Genere ed il Track Bit Rate.

20. MANOPOLA FOLDER - Questa manopola ha due funzioni.

- A.** Ruotare questa manopola consente di cercare il raccoglitore desiderato. Ruotare la manopola avanti ed indietro attraverso i raccoglitori. Il numero del raccoglitore corrente sarà mostrato sul VFD.
- B.** Premere e tenere premuta questa manopola e ruotare la manopola **RATIO** (25) per far scorrere il nome della riga corrente sul VFD.

21. ALLOGGIAMENTO SCHEDE SD – Questo è l'alloggiamento di carico della scheda SD. Può leggere schede SDHC fino a 32 GB. Supporta soltanto il formato MP3. Per maggiori informazioni vedere pagina 8.

22. PORTA USB – Questa è la porta USB dove inserire gli stick USB, un lettore USB di schede SD oppure una unità disco esterna compatibile. **MOLTO IMPORTANTE: PER I DETTAGLI RELATIVI ALL'UTILIZZO DI PERIFERICHE USB VEDERE PAGINA 8.**

23. PULSANTI BEAT-SYNC SELECT - Questi pulsanti vengono utilizzati per selezionare il ritardo di un effetto sul beat della musica. I rapporti di ritardo del beat sono 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, e 4/1. Per disattivare il beat sync premere contemporaneamente entrambi i pulsanti.

NOTA: per impostare un ritardo bisogna selezionare un effetto.

24. PULSANTE SMART LOOP - Quando la funzione Smart Loop è attiva, selezionare il beat da cui si desidera far partire il loop desiderato; la funzione Smart Loop troverà automaticamente, secondo il BPM, il punto finale del ciclo.

25. MANOPOLA PARAMETRO RATIO - Questa manopola viene utilizzata per regolare il valore del parametro tempo. Per regolare il parametro tempo è anche possibile premere il pulsante **RATIO** e ruotare la **JOGWHEEL** (9).

26 - PULSANTE EFFETTI E HOLD –

PULSANTE FILTRO - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Filtro. L'effetto Filtro modifica leggermente il suono originale per aggiungere una diversa definizione tonale. L'effetto è quasi identico all'effetto PHASE.

EFFETTO ECO - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Eco. L'effetto Eco aggiunge un'eco al segnale in uscita. Consultare pagina 32, Effetti Integrati.

EFFETTO TRANS - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Trans. L'effetto simula l'effetto di trasformazione di un vero mixer. Consultare pagina 33, Effetti Integrati.

PULSANTE SKID - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Skid. L'effetto Skid simula l'arresto improvviso del disco sul piatto, esattamente come quando si preme il pulsante d'arresto di un giradischi.

PULSANTE HOLD - Questo pulsante ha due funzioni:

Blocco Parametro: questo pulsante consente di bloccare le impostazioni di qualsiasi nuovo parametro impostato negli effetti. Il LED del pulsante diventa Rosso quando la funzione Hold non è selezionata. Quando non si attiva la selezione Hold, qualsiasi cambiamento dei parametri di effetto sarà temporaneo.

Blocco Sistema: se si preme e si tiene premuto il pulsante per 5 secondi si attiva il Blocco Sistema. Il LED del pulsante lampeggia quando la funzione Hold è attiva. Per sbloccare la funzione Hold premere e tenere premuto il pulsante per 5 secondi

PULSANTE PHASE - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Phase. L'effetto Phase modifica leggermente il suono originale per aggiungere una diversa definizione tonale. L'effetto è quasi identico all'effetto Filtro.

EFFETTO FLANGER - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Flanger. L'effetto Flanger distorce il segnale in uscita e crea un effetto simile alle frequenze che si sovrappongono e si annullano gradualmente una nell'altra.

EFFETTO PAN - Questo pulsante viene utilizzato per attivare e disattivare l'effetto Trans oppure Pan. L'effetto Pan consente di spostare l'uscita dal canale sinistro al canale destro. Consultare pagina 34, Effetti Integrati.

REVERSE - Questo pulsante attiva la modalità Esecuzione in Reverse. Questa funzione consente di eseguire la traccia al contrario. Tutte le funzioni di pitch e di effetto funzionano normalmente in questa modalità.

27. PULSANTE CAMPIONATURA - Questo pulsante è utilizzato per impostare e memorizzare una campionatura. Premere questo pulsante e successivamente il pulsante **BANK** (28) prescelto, per impostare la campionatura in modalità ciclo; il LED del pulsante si illuminerà.

Quando è impostata la modalità Campionatura il campionatore effettuerà il mixaggio dei brani. Premere di nuovo il pulsante Campionatura per impostare la campionatura in modalità singola (il LED lampeggerà). Premere di nuovo il pulsante campionatura per disattivare la funzione Campionatura.

28. PULSANTI BANK 1 – 4 - Questi pulsanti vengono utilizzati per memorizzare quattro (4) "cue point" oppure quattro (4) campionature. Ciascun pulsante **Bank** può memorizzare una campionatura oppure un "cue point". Per eseguire le campionature programmate premere il pulsante **SAMPLE** (27) e poi il pulsante **BANK PROGRAM**.

29. PULSANTE BANK PROGRAM - Questa funzione consente di programmare in sequenza fino a 12 campionature memorizzate. Per ulteriori informazioni vedere pagina 28.

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

30. PULSANTE MEMORY - Questo pulsante può essere utilizzato in due modi: premere il pulsante per attivare la modalità Memory; il LED del pulsante Memory si illuminerà quando attivo. Dopo aver attivato la modalità Memory premere il pulsante *Bank* (28) prescelto per memorizzare il "cue point" o eseguire il ciclo. Vedere pagina 26, Utilizzo del campionatore integrato.

E' inoltre possibile registrare un ciclo durante l'esecuzione in riproduzione, semplicemente premendo il pulsante *BANK* per iniziare a registrare. Una volta raggiunto il punto finale voluto, premere di nuovo il pulsante *BANK*.

E' anche possibile memorizzare i *BANK* nella cartella in esecuzione con la periferica SD/USB premendo il pulsante MEMORY per un secondo. Per richiamare il BANK premere il pulsante MEMORY (LED acceso) e ruotare la manopola FOLDER (20) per selezionare la cartella con i BANK che si desidera richiamare.

31. MANOPOLA PARAMETRO TEMPO - Questa manopola viene utilizzata per regolare il valore del parametro tempo. Per regolare il parametro tempo è anche possibile premere il pulsante TIME e ruotare la *JOGWHEEL* (9).

32. PULSANTE TIME - Questo pulsante commuta il valore tempo mostrato sul **Misuratore del Tempo** (51) tra *Elapsed playing time* e *Track remaining time*.

33. SGL/CTN - Questa funzione consente di scegliere l'esecuzione di una singola traccia oppure continua (tutte le tracce di seguito). Questa funzione opera anche in modalità flip-flop. Premendo questo pulsante per almeno 1 secondo è inoltre possibile inserire e disinserire la funzione AUTO CUE.

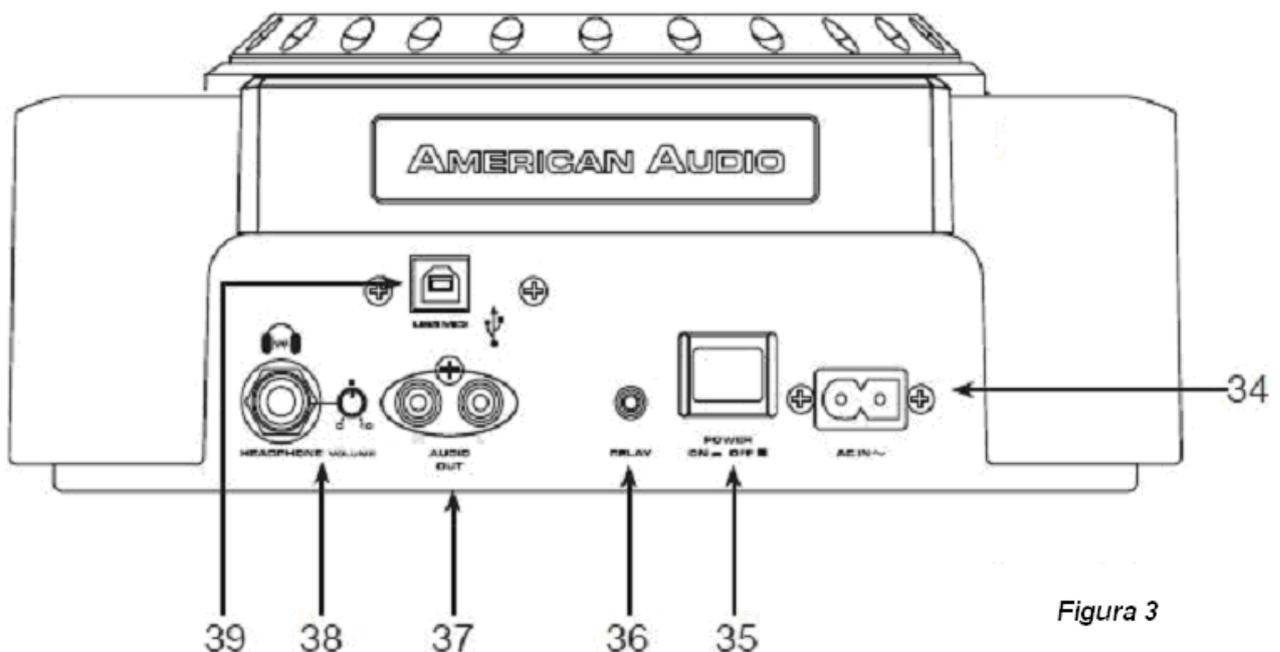


Figura 3

B. PANNELLO POSTERIORE (FIGURA 3)

34. INGRESSO DI ALIMENTAZIONE - Questa connessione viene utilizzata per collegarsi all'alimentazione elettrica. Accertarsi che la corrente locale sia conforme alle specifiche dell'apparecchiatura.

35. PULSANTE DI ACCENSIONE - Questo pulsante viene utilizzato per accendere e spegnere l'apparecchiatura.

36. USCITA RELAY – Su questa uscita è possibile collegare due lettori per commutare l'esecuzione dall'uno all'altro (flip-flop). E' anche possibile collegare l'apparecchiatura all'uscita CONTROL di un mixer compatibile American Audio® per utilizzare il comando del fader "Q" Start. Questa caratteristica è disponibile soltanto sui mixer American Audio serie "Q".

37. USCITA AUDIO D / S – Uscita dei segnali audio Destro e Sinistro. Collegare il cavo stereo RCA dall'uscita AUDIO all'entrata LINE del mixer.

38. USCITA CUFFIE E COMANDO VOLUME – Su questa uscita viene collegata la cuffia; il comando del volume della cuffia è situato accanto. Prima di collegare le cuffie impostare il volume al minimo e poi regolarlo secondo necessità.

39. USCITA USB MIDI- Utilizzare questa uscita per collegarsi ad un computer.

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

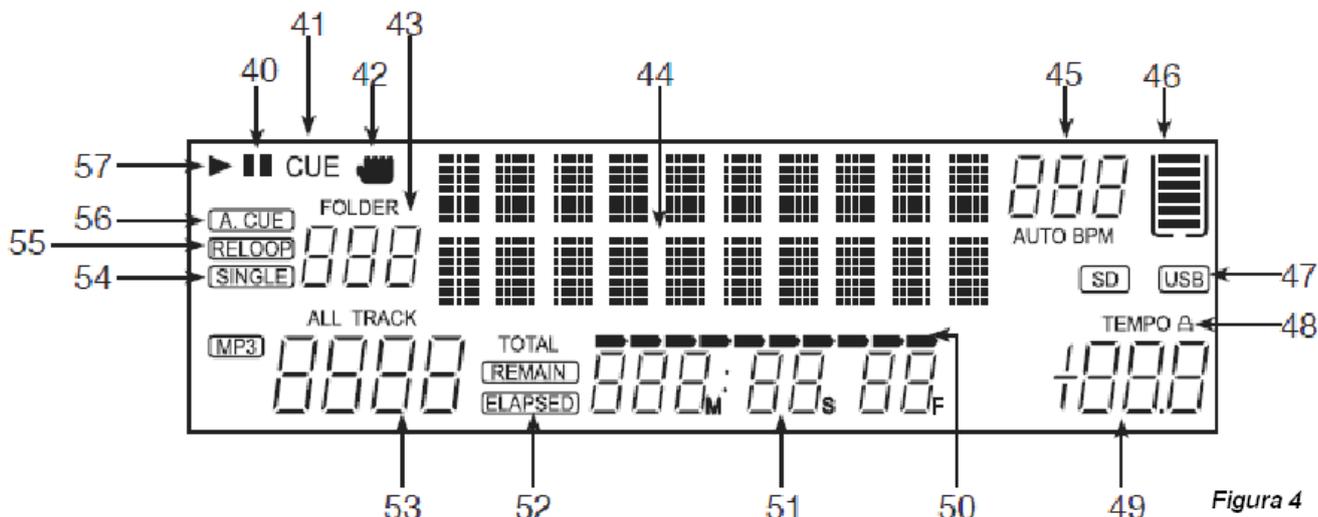


Figura 4

C. PANNELLO DEL DISPLAY VFD (FIGURA 4)

40. Indicatore PAUSE - Si accende quando l'apparecchiatura è in modalità Pausa.

41. Indicatore CUE - Si accende quando l'apparecchiatura è in modalità CUE e lampeggia ogni volta che viene impostato un nuovo "CUE POINT".

42. Indicatore di tocco - Compare ogni volta che qualcosa tocca la "jog wheel".

43. Display Raccoglitore - Mostra il raccoglitore in uso.

44. Display Caratteristiche - Mostra il titolo della traccia e l'album quando una traccia Mp3 è in esecuzione.

45. Misuratore BPM - Mostra i BPM della traccia corrente.

Auto BPM - Indica che il contatore Auto BPM è attivo.

46. Indicatore livello memoria - Questo misuratore ha due funzioni.

47. Indicatore SD/USB - Indica quale porta è attiva. Utilizzare il selettore SD CARD/USB (1) per scegliere la porta.

48. TEMPO LOCK - Indica che la funzione Tempo Lock è attiva.

49. Indicatore PITCH - Indica quanto pitch è o sarà applicato.

50. Indicatore Barra del Tempo - La barra fornisce un'approssimazione visuale del tempo restante della traccia. Comincia a lampeggiare quando la traccia sta per terminare. La barra lampeggiante è un ottimo pro-memoria del tempo trascorso per preparare l'esecuzione della traccia successiva.

51. Misuratore del Tempo - Fornisce il dettaglio dei Minuti, Secondi e Frames correnti. Il misuratore mostra il tempo trascorso, totale e restante di una traccia. Il tempo mostrato dipende dalla funzione tempo selezionata; questa comparirà sul Misuratore come *Remaining track time*, oppure *Elapsed track time*.

52. Indicatore Remain/Elapsed - Quando sul *Display VFD* (3) viene visualizzato REMAIN, il misuratore indica il tempo totale residuo di traccia. Quando viene visualizzato ELAPSED sul *Display VFD* (3) la lettura indica il tempo trascorso della traccia corrente.

53. Display Traccia - Mostra quale traccia è in esecuzione o in "cue" al momento.

FUNZIONI GENERALI E CONTROLLI (continua)

54. Indicatore di Singolo- Indica che il lettore è in modalità di esecuzione singola; la traccia sarà eseguita una sola volta e poi si riporterà in modalità CUE. Se l'indicatore di singolo non è acceso, l'apparecchiatura è in modalità di esecuzione continua. In questa modalità il lettore eseguirà tutte le rimanenti tracce. Una volta terminata l'esecuzione di tutte le tracce l'apparecchiatura ritornerà in modalità Cue.

55. Indicatore Reloop - Compare quando la funzione LOOP è attivata o pronta per essere attivata.

56. Auto Cue - Indica che la funzione Auto Cue è inserita o disinserita. Premere e tenere premuto il pulsante *SGL/CTN* (33) per 1 secondo per attivare e disattivare la funzione Auto Cue.

57. Indicatore Play - Si accende quando l'unità è in modalità esecuzione.

MENU' INTERNO

Per accedere al menù interno premere e mantenere premuta la manopola FOLDER (20) per almeno 2 secondi.

Premere le manopole RATIO (25) o TIME (31) per accedere ai sottomenù e confermare l'impostazione; per uscire dal menù premere la manopola FOLDER (20).

- 1. **Modalità Jog** Selezionare la modalità JOG LED (intervallo di modalità 1~8)
- 2. **Sensibilità** Regolazione della sensibilità al tocco della ruota (intervallo di regolazione da -20~ a +20).
- 3. **Pitch Bend** Intervallo di Pitch da +/-1%~ a 100%
- 4. **Tempo di visualizzazione** Intervallo da 0,5~ a 12,0 sec. (NOME DELLA RIGA tempo di regolazione avvio/interruzione)
- 5. **Velocità di Scorrimento** Intervallo da 50~ a 2.000 msec (NOME DELLA RIGA Regolazione del tempo di scorrimento.)
- 6. **Intensita'** Luminosità VFD (intervallo di luminosità tra 1~ e 4)
- 7. **Livello Auto Cue** Modifica del livello di AUTO CUE (intervallo di livello tra -36~ e +78db)
- 8. **Impostazione riga** Premere la manopola TIME oppure RATIO per selezionare le modalità nome riga e display.
- 9. **TIPO MIDI CC** Cambia l'invio di REL.(RELATIVO), ABS (ASSOLUTO). Nota per RACCOGLITORE(TRACCIA/PARAMETRO TEMPO/PARAMETRO RATIO/PITCH in modalità MIDI. PITCH viene inviato da BEND(PITCH BEND / ABS(ABSOLUTE).

- A. **Canale MIDI** - Modifica del Canale da 1 a ~16 o controllo del Canale (1~8, 9~16) per BEAT
- B. **Impostazione MIDI** - Pulse = (1024 o 512) (seleziona il sensore per invio Pulse)
- Mostra / Nasconde Ingresso Uscita (mostra / nasconde il valore MIDI in ingresso e in uscita)
- Uscita JOG (0~30 ms) (tempo massimo di invio Control JOG MIDI)
- Ripristino USB (ripristina connessione USB)
- C. **Controllo duale** In modalità MIDI l'unità può essere controllata da JOG WHEEL, PITCH BEND, PITCH ON/OFF, PITCH SLIDER, PITCH PERCENTAGE

- E. **Bit Rate -** Display acceso (ON)
Display spento (OFF)
- F. **Versione -** CON: VerXX (versione di controllo)
DSP: VerXX (versione DSP)
- G. **Impostazioni predefinite -**
- H. **USCITA & SALVATAGGIO -** Uscire e Salvare l'impostazione per la prossima accensione (Premere il Pulsante Memoria per uscita rapida e salvataggio delle impostazioni in qualsiasi modalità operativa)

NOTE:

Memorizza: PITCH ACCESO/SPENTO, REGOLAZIONE PITCH, SGL/CTN, AUTO CUE, MODALITA' TIME, HOLD, BLOCCO TASTI,

EFFETTI ACCESO/SPENTO, SENSIBILITA', TEMPO DI SCORRIMENTO/DISPLAY, MODALITA' JOG, INTENSITA', LIVELLO AUTO CUE, TIPO CC MIDI, CANALE MIDI, IMPOSTAZIONE MIDI

Impostazioni predefinite: PITCH (ACCESO), RANGE PITCH (8%), (CTN), AUTO CUE (ACCESO), MODALITA' TEMPO (REMAIN),

ATTESA (SPENTO), BLOCCO TASTI (SPENTO), EFFETTI (SPENTO), SENSIBILITA' (+05), DISPLAY (3 sec)/ TEMPO DI SCORRIMENTO (400 msec), PITCH BEND (RANGE PITCH), VELOCITA' IN BIT (Display ACCESO), MODALITA' JOG (MODALITA' 1,6), INTENSITA' (4), LIVELLO AUTOCUE (- 48db), TIPO CC MIDI (REL.) PITCH (BEND), CANALE MIDI (CH 1), IMPOSTAZIONE MIDI (USCITA JOG 0 ms) (I/O NASCOSTO), DUAL CONTROL SPENTO, (PULSE 1024), MODALITA' RIPETI (SPENTO) IMPOSTAZIONE LINEA (MODALITA' = 1, RIGA 1 DISPLAY=2/RIGA 2 DISPLAY=1)

OPERAZIONI DI BASE

Caricamento / Espulsione di una scheda SD o di una periferica USB

Radius 2000™ può leggere soltanto schede SDHC (Alta capacità) fino a 32 GB, nel solo formato MP3. Inserire sempre la scheda nel lettore con l'etichetta rivolta verso l'alto e i contatti verso il basso. Per estrarre la scheda dal lettore premerla delicatamente fino a sbloccarla. Quando si collega uno stick USB, un lettore di schede USB o una unità disco esterna assicurarsi che siano correttamente allineate con la porta USB ed inserire delicatamente i connettori. Per scollegare una periferica USB interrompere la riproduzione ed estrarre il connettore. Per le informazioni sulle schede SD ed USB vedere pagina 8.

PRECAUZIONE

NON rimuovere **MAI** una periferica USB durante l'esecuzione.

NON rimuovere **MAI** una scheda SD durante l'esecuzione.



Figura 5

2. SELEZIONARE LA SORGENTE AUDIO – Figura 5

Selezionare la sorgente audio utilizzando il pulsante SOURCE SELECTOR (1). Questo pulsante consente di commutare tra la slot SD A, la slot SD B e la porta USB. Questo selettore consente di scegliere quale sorgente audio eseguire su ciascun lato. I LED mostreranno quale sorgente è attiva. Il LED Rosso indica la slot SD A, il LED Blu indica la slot SD B ed i LED Rosso e Blu illuminati insieme indicano la porta USB. Le diverse sorgenti possono essere selezionate soltanto in modalità PAUSE.

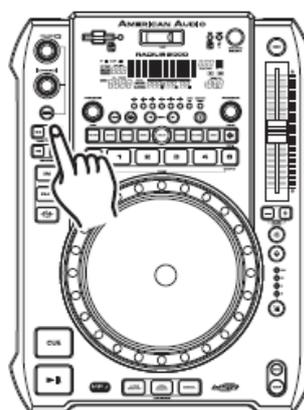
3. Selezione Tracce

Selezionare la traccia desiderata utilizzando i pulsanti TRACK (17) oppure ruotando la manopola TRACK (19). Battendo leggermente i pulsanti TRACK (17) oppure ruotando una volta la manopola TRACK (19) si può selezionare la traccia successiva o quella precedente. Tenendo premuti i pulsanti TRACK (17) o ruotando la manopola TRACK (19) si possono cambiare le tracce in modo continuo e ad una velocità superiore. Se si preme la manopola TRACK (19) e la si ruota in un verso o nell'altro si può saltare in avanti o indietro di 10 tracce alla volta.



Battendo leggermente il pulsante track reverse oppure ruotando in senso antiorario la manopola track si salta alla traccia precedente.

Figura 6



Battendo leggermente il pulsante track avanti oppure ruotando in senso orario la manopola track si salta alla traccia seguente.

Figura 7

4. INIZIO RIPRODUZIONE - *Figura 8*

Inserire un dispositivo audio come descritto alla pagina 21 (*CARICAMENTO / ESPULSIONE DISPOSITIVO USB/SD*). Premere il pulsante *PLAY / PAUSE* (13) e la riproduzione inizierà immediatamente. L'indicatore *PLAY* (57) si illumina non appena inizia la riproduzione. Il punto in cui inizia la riproduzione (cue point) verrà automaticamente memorizzato come punto cue. Il lettore tornerà a questo cue point (il punto in cui è iniziata la riproduzione) quando viene premuto il pulsante *CUE* (14)

5. PAUSA - *Figura 8*

Questa funzione sospende la riproduzione nel punto esatto in cui viene premuto il pulsante *PLAY / PAUSE* (13). Premendo il pulsante *PLAY / PAUSE* (13) si cambiano le modalità *PLAY* (esecuzione) e *PAUSE* (pausa). Quando il lettore è in modalità *PAUSE* (pausa) l'indicatore di *PAUSE* (40) del display VFD (3) si illumina. Il LED Blu del pulsante *PLAY / PAUSE* (13) inizia anch'esso a lampeggiare ripetutamente.

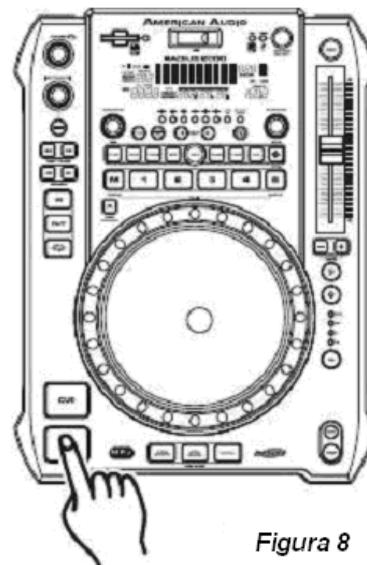


Figura 8

6. INTERRUPERE LA RIPRODUZIONE - *Figura 8 e 9*

L'interruzione della riproduzione non la lettura, ma mette soltanto in pausa o cue la traccia; questa funzione permette al lettore di ripartire immediatamente. Il meccanismo si ferma solamente se un dispositivo audio viene rimosso o l'apparecchiatura viene messa in modalità sospesa. Ci sono due modi per interrompere la riproduzione:

- 1) Premere il pulsante *PLAY / PAUSE* (13) durante la riproduzione per mettere in pausa la riproduzione nel punto esatto in cui viene premuto il pulsante.
- 2) Premere il pulsante *CUE* (14) durante la riproduzione per mettere in pausa la riproduzione e riportare la traccia all'ultimo "cue point" impostato.

7. AUTO CUE- *Figura 9*

Questa funzione imposta automaticamente un "cue point" alla prima sorgente audio quando si inserisce un dispositivo audio. Il primo "cue point" impostato sarà sempre l'inizio della traccia 1. Se si seleziona una nuova traccia prima di premere il pulsante *PLAY* (13) viene impostato un nuovo "cue point" per rispedire il nuovo punto di inizio.



Figura 9

8. RICERCA FRAME - *Figura 10*

Questa caratteristica consente lo scorrimento frame per frame attraverso una traccia, permettendo di trovare e impostare un "cue point" di inizio, una campionatura o un punto di inizio ciclo. Per utilizzare la funzione scorrimento bisogna essere in modalità Pause o Cue. Una volta in modalità Pause o Cue ruotare la *JOG WHEEL* (9) per far scorrere la traccia (figura 10). Ruotando la *JOG WHEEL* in senso orario si effettua la ricerca in avanti del frame; ruotandola in senso antiorario si esegue la ricerca indietro. Quando si usa la *JOG WHEEL* (9) la funzione monitor (livello cuffie) consente di ascoltare le tracce che si stanno scorrendo. Una volta individuato il punto di partenza desiderato è possibile impostare un "cue point" di inizio premendo il pulsante *PLAY / PAUSE* (13), come in figura 9. Premendo il pulsante *CUE* (14), come in figura 9, si ritorna al punto appena impostato.

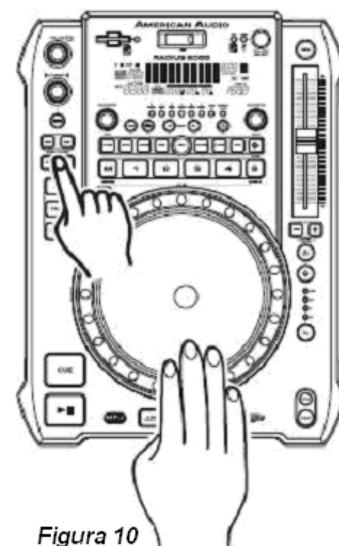


Figura 10

OPERAZIONI DI BASE (continua)

9. SCANSIONE (AVANTI VELOCE / INDIETRO VELOCE)

Questa funzione consente la ricerca veloce attraverso la traccia. Premere il pulsante *SEARCH* (16) per avanti o indietro veloce.



Figura 11

10. IMPOSTARE E MEMORIZZARE UN CUE POINT

Impostare un Cue Point

Il Cue Point è il punto esatto in cui inizia la riproduzione quando si preme il pulsante *PLAY / PAUSE* (13). E' possibile impostare "cue points" in qualsiasi punto della traccia. Si possono impostare fino a tre "cue points" indipendenti per ogni raccoglitore. Nei pulsanti *BANK 1-4* (28) sono memorizzati tre "cue points". Ci sono due modi per impostare e creare un "cue point" come evidenziato in figura 14 e 15.

1) E' possibile premere il pulsante *IN* (15) al volo (mentre la traccia è in esecuzione) e impostare un "cue point" senza interrompere la musica. Premendo il pulsante *CUE* (14) si ritorna al punto appena impostato col pulsante *IN* (15). E' possibile memorizzare questo "cue point" in uno qualsiasi dei pulsanti *BANK 1-4* (28).



Figura 12



2) E' anche possibile utilizzare la *JOG WHEEL* (9) per impostare un "cue point". Mentre una traccia è in modalità *PAUSE* oppure *CUE*, utilizzare la *JOG WHEEL* (9) per far scorrere la traccia per trovare il punto di inizio voluto. Una volta trovato il punto desiderato premere il pulsante *PLAY* (13) per impostare il "cue point". Premendo il pulsante *CUE* (14) oppure il pulsante *IN* (15) si ritorna a questo punto esatto.

Figura 13

Avviso Importante: Quando il LED del pulsante *BANK* lampeggia l'apparecchiatura imposta il bank in quel punto.

OPERAZIONI DI BASE (continua)

MEMORIZZARE un Cue Point

Una volta impostato il "cue point" mediante uno dei due dispositivi elencati a pagina 23, è possibile memorizzare il "cue point" in uno dei pulsanti **BANK** (28). Una volta memorizzato il "cue point" è possibile richiamarlo in qualunque momento anche se il dispositivo audio è stato rimosso o l'alimentazione elettrica è stata interrotta; vedere MENU' INTERNO a pag. 20. E' possibile memorizzare fino ad un massimo di quattro "cue points" per raccoglitore. E' possibile memorizzare un "cue point" oppure una campionatura in un pulsante **BANK** (28), ma non entrambi (Vedere Creare una campionatura a ciclo continuo a pag. 25 e 26).

Per memorizzare un "cue point":

1) Creare un "cue point" mediante uno dei due dispositivi elencati a pagina 22. Premere il pulsante **MEMORY** (30), come in figura 14. Il LED Rosso Memory Cue si illumina indicando che la funzione di registrazione in memoria è stata attivata. E' possibile ora premere uno qualsiasi dei tre pulsanti **BANK** (28) per memorizzare il "cue point" (Figura 16). Dopo aver premuto uno dei pulsanti **BANK** (28), il LED corrispondente lampeggerà brevemente. Il LED del pulsante **BANK** (28) rimarrà acceso per indicare che è stato memorizzata una campionatura oppure un "cue point". Il LED Rosso Memory Cue si spegne.



Figura 14

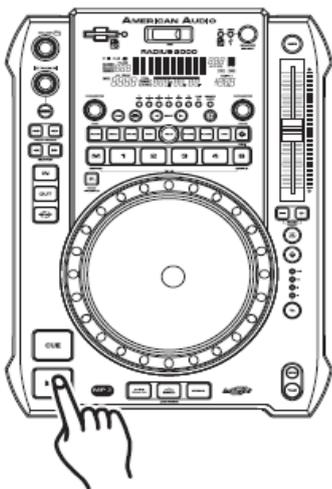


Figura 15

2) Ripetere le operazioni di cui sopra per memorizzare fino a quattro "cue point". Una volta memorizzati, i "cue point" possono essere richiamati in ogni momento. Durante l'esecuzione i "cue point" avvieranno istantaneamente la riproduzione musicale senza interruzioni. Nota: per poter accedere ai "cue point" il dispositivo multimediale utilizzato per creare tali "cue point" deve essere presente nel lettore.

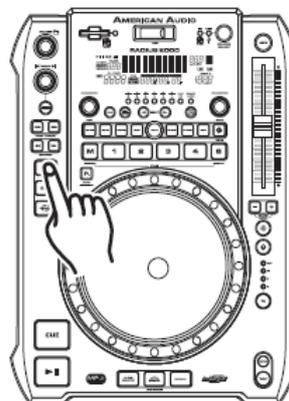
11. CREAZIONE ED ESECUZIONE DI UN CICLO CONTINUO (Seamless Loop)

Un ciclo continuo è una sequenza sonora continua e senza interruzione. E' possibile utilizzare questa sequenza continua per creare effetti drammatici nel mixaggio. Questa sequenza continua non ha limiti ed è possibile mettere in loop l'intero raccoglitore. E' possibile creare una sequenza continua tra due punti continui del raccoglitore.



1) Premere il PULSANTE **PLAY/PAUSE** (13) per attivare la modalità riproduzione.

Figura 16



2) Premere il pulsante **IN** (15). Questo imposta un punto di partenza del CICLO CONTINUO. Il LED del pulsante **IN** (15) lampeggerà e poi si illuminerà.

Figura 17

OPERAZIONI DI BASE (continua)



3) Premere il pulsante *OUT* (15) per impostare il punto di arrivo del CICLO CONTINUO (Figura 18). I LED dei pulsanti *IN* (15) e *OUT* (15) inizieranno subito a lampeggiare velocemente indicando che è stata attivata la modalità CICLO CONTINUO.

Indicatori VFD di Ciclo Continuo - Durante un ciclo continuo sul display VFD (3) si accenderà l'indicatore *RELOOP* (55) per indicare che è attivo un Ciclo Continuo.

Figura 18

USCITA DA UN CICLO CONTINUO - Per uscire da un CICLO CONTINUO premere il pulsante *OUT* (15). I LED del pulsante *IN* (15) e del pulsante *OUT* (15) rimarranno accesi, ma smetteranno di lampeggiare. La riproduzione musicale riprenderà normalmente. I LED del pulsante *IN* (15) e del pulsante *OUT* (15) rimarranno accesi per rammentare che il ciclo continuo è memorizzato.



Figura 19



RI-ESECUZIONE DI UN CICLO CONTINUO - La funzione *RELOOP* (15) consente di ritornare in qualsiasi momento al Ciclo Continuo memorizzato. I LED dei pulsanti *IN* (15) e *OUT* (15) indicano che un Ciclo Continuo è memorizzato e può essere eseguito in qualsiasi momento. Per ri-eseguire il ciclo continuo premere il pulsante *RELOOP* (15). I LED dei pulsanti *IN* (15) e *OUT* (15) cominceranno di nuovo a lampeggiare segnalando che è stata attivata la modalità CICLO CONTINUO e che il ciclo continuo memorizzato inizierà immediatamente ad essere eseguito.

Figura 20

Nota: solamente il punto finale del ciclo continuo può essere editato. E' possibile creare un ciclo continuo più lungo o più breve. Prima di creare un ciclo continuo bisogna ovviamente averlo creato. Se non si è creato un ciclo continuo, seguire le istruzioni al punto 10 relative alla creazione di un ciclo continuo. Se un ciclo continuo è già stato creato, premere il pulsante *RELOOP* (15) per attivare il ciclo continuo (Figura 20) se non già attivo. Per editare il punto finale del ciclo continuo:

1) Premere il pulsante *OUT* (15) per uscire dal punto cue del ciclo continuo e tornare alla normale esecuzione. (Figura 19). Ciò disabilita la modalità CICLO CONTINUO consentendo di editare il punto finale dei cicli.

2) Premere di nuovo il pulsante *OUT* (15) quando si raggiunge il nuovo punto finale (Figura 19).

Per un ciclo piu' corto: premere il pulsante *OUT* (15) nel punto più vicino della traccia (Figura 19).

Per un ciclo piu' lungo: premere il pulsante *OUT* (15) nel punto più lontano della traccia (Figura 19).

OPERAZIONI DI BASE (continua)

12. Utilizzo del sampler (campionatore) integrato:

Radius 2000™ viene fornito con un sampler integrato. Si possono memorizzare fino a tre campionature nei tre pulsanti BANK (28). Notare ancora una volta che è possibile memorizzare un "cue point" oppure una campionatura in un pulsante BANK (28), ma non entrambi. La campionatura può avere una lunghezza massima di 5.5 secondi. E' possibile richiamare una campionatura mentre un dispositivo è in esecuzione e mentre il lettore è in modalità PAUSA; si può persino eseguire la campionatura quando il dispositivo è stato rimosso. E' possibile eseguire la campionatura in qualsiasi momento senza interrompere la musica. Se si esegue la campionatura quando l'apparecchiatura è già in modalità riproduzione, questa si sovrapporrà alla sorgente musicale. Si può eseguire la campionatura una volta o in ciclo continuo.

Creazione di una campionatura:

1) Inizializzare un ciclo continuo (vedere creare un ciclo continuo a pagina 24 e 25). **Se il ciclo continuo è più lungo di 5,5 secondi non potrà essere memorizzato come campionatura e verrà memorizzato come "cue point"**.



Figura 20



Figura 21

2) Premere il pulsante MEMORY (30). Il LED Rosso del pulsante si illumina per indicare che la memoria è pronta. 3) Selezionare e premere uno dei quattro pulsanti BANK (28) se si desidera memorizzare il ciclo continuo.



Figura 23

4) Il LED rosso del pulsante MEMORY (30) si spegne quando la campionatura è memorizzata.

5) A questo punto la campionatura è memorizzata. La sequenza originale del ciclo continuo utilizzata per creare la campionatura continua ad essere eseguita fino a che non si preme il pulsante OUT (15) (Figura 23).

6) La campionatura a questo punto può essere richiamata in qualunque momento anche quando l'apparecchiatura è in modalità PAUSA. Per richiamare la campionatura assicurarsi che la funzione Campionatura sia attiva premendo il pulsante CAMPIONATURA (27). Il LED Blu del pulsante si accende.

Per eseguire la campionatura solamente in ciclo continuo lasciare attiva la funzione Campionatura. Per eseguire la campionatura soltanto una volta disattivare immediatamente la funzione Campionatura subito dopo l'avvio. Con la funzione Campionatura attivata la campionatura continuerà ad essere eseguita fino a quando non verrà disattivata.



Figura 24

7) **Avviso Importante:** Se si tenta di attivare la campionatura senza abilitare la relativa funzione il pulsante BANK (28) funzionerà come "cue point"!

OPERAZIONI DI BASE (continua)

Variazione dei Parametri di Campionatura

Cambiare i parametri di campionatura consente di variarne il volume e il pitch. Un valore superiore aumenterà la percentuale di pitch o di volume. E' importante comprendere che il valore di pitch è essenzialmente una regolazione di velocità e non ha niente a che vedere con la qualità tonale. I valori possono essere sia un cambiamento momentaneo o una variazione di impostazione. I valori di campionatura vengono modificati in tre facili passaggi, in modalità riproduzione:

Variazione dei Parametri di Campionatura - Velocità

Mentre è in esecuzione una campionatura premere la manopola Parameter Time (31). Un colpetto mostrerà una percentuale sul Display VFD (3). Ruotando la manopola in senso orario aumenterà il pitch. Ruotando la manopola in senso antiorario diminuirà il valore dei parametri.



Figura 25



Variazione dei Parametri di Campionatura - Volume

Mentre è in esecuzione una campionatura premere la manopola Parameter Ratio (25). Un colpetto mostrerà un valore di volume sul Display VFD (3). Ruotando la manopola in senso orario aumenterà il volume. Ruotando la manopola in senso antiorario diminuirà il valore dei parametri.

Figura 26

Variazione dei Parametri di Campionatura - Funzione Hold

Funzione Hold - Questo modalità consente di salvare e bloccare le regolazioni di parametro. Se la funzione Hold non viene attivata prima di impostare i parametri, la loro regolazione sarà solo temporanea. Se si seleziona il pulsante *HOLD* (26) tutti i parametri saranno fissati fino a quando saranno cambiati nuovamente oppure venga interrotta l'alimentazione elettrica, a meno che non siano memorizzati nella memoria centrale.



Figura 27

OPERAZIONI DI BASE (continua)

13. Pulsanti Bank (28):

Questi pulsanti vengono utilizzati per memorizzare campionature e "cue point". Solamente una campionatura o un "cue point" può essere memorizzato in ognuno di questi quattro pulsanti *BANK*. Quando una campionatura è memorizzata in uno dei pulsanti *BANK* è possibile utilizzare il punto di attacco della campionatura come "cue point". I pulsanti *BANK* (28) richiameranno ed eseguiranno immediatamente qualsiasi campionatura memorizzata o "cue point" senza interrompere la riproduzione musicale. Quando in modalità campionatura (vedere "Utilizzare il Campionatore Integrato a pagina 25) e durante la riproduzione, premendo uno qualsiasi dei pulsanti *BANK* (28) che memorizzano una campionatura, quella campionatura verrà immediatamente eseguita senza interruzione musicale. Se l'apparecchiatura è in modalità Campionatura e il lettore non è in modalità Riproduzione, premendo uno qualunque dei pulsanti *BANK* (28) che memorizza una campionatura, tale campionatura inizierà ad essere eseguita.



Figura 28

14. PULSANTE PROGRAMMAZIONE BANK (29):

Dopo aver memorizzato le campionature nei quattro pulsanti *BANK*, è possibile programmare Radius 2000 per la loro esecuzione nell'ordine voluto. E' possibile programmare i quattro pulsanti *BANK* fino a 12 volte. Le campionature possono essere eseguite nell'ordine desiderato senza interrompere la riproduzione musicale. Le campionature programmate possono essere eseguite quando il lettore è in modalità Pausa e anche quando il dispositivo è stato rimosso. Se l'apparecchiatura è in modalità Campionatura e il lettore non è in modalità Riproduzione, premendo uno qualsiasi dei pulsanti *BANK* (28) che ha in memoria una campionatura, questa sarà immediatamente eseguita.

Programmare campionature:

1) Quando si hanno una o più campionature memorizzate. Premere il pulsante *BANK PROGRAM* (29). Sul display alfabetico (44) comparirà *BANK P. = 0X*. X = numero di parametro.



Figura 29



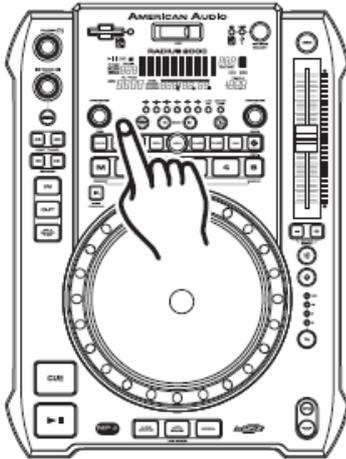
Figura 30

2) Programmare i Bank (Campionature) nella sequenza desiderata.

ESEMPIO: Bank 3; Bank 1; Bank 2; Bank 3; Bank 3; Bank 1. 2) Per terminare la programmazione Premere il PULSANTE PROGRAMMAZIONE BANK (29) .

3) Per eseguire le campionature programmate premere il pulsante SAMPLE (27) e poi il pulsante *BANK PROGRAM* (29)

OPERAZIONI DI BASE (continua)



15. Variazione dell'Indicatore del Tempo (51) / Barra del tempo (50):

Durante la normale riproduzione, se si preme il tasto *TIME* (32) cambia la visualizzazione dei tempi (50 e 52) sul display VFD (3). Di seguito una descrizione dettagliata delle impostazioni di tempo e loro definizioni:

- 1) **Elapsed** - rappresenta sul display VFD (3) il Tempo Trascorso di esecuzione della traccia.
- 2) **Remain** - rappresenta sul display VFD (3) il Tempo Rimane di esecuzione della traccia.

Figura 31

Indicatore Barra dei Tempi (50) - Mostra il tempo specificato sull'Indicatore del Tempo (51) come un'icona a forma di barra. Anche questa barra del tempo (51) dipende dalla funzione tempo selezionata [Remain o Elapsed]. La barra comincia a lampeggiare quando una traccia sta per terminare, indipendentemente dalla funzione tempo utilizzata. Servirsi della barra lampeggiante come pro-memoria visivo della traccia che sta terminando.

MEMORIA DI SISTEMA

16. RICHIAMO MEMORIA

Radius 2000 può memorizzare 4 "cue point" programmati per raccoglitori e parametri di effetto. Queste impostazioni possono essere richiamate in qualsiasi momento, anche quando il dispositivo è stato rimosso e re-inserito in tempi successivi. Per richiamare la memoria di un dispositivo specifico: 1) accertarsi che non vi siano dispositivi inseriti nel lettore. 2) Premere il pulsante *MEMORY* (30) fino a quando il relativo LED comincia a lampeggiare. 3) Inserire il dispositivo. Sul VFD (3) comparirà "RECALL" durante il richiamo della memoria ed il LED del pulsante *MEMORY* si spegne.

TOUCH SENSITIVE JOG WHEEL – BOP EFFECT

SENSIBILITA' DELLA JOGWHEEL AL TOCCO: Questa funzione viene utilizzata con gli effetti SCRATCH. Permette di controllare i comandi di riproduzione e di cue battendo leggermente sulla Jog Wheel.

REGOLAZIONE DELLA SENSIBILITA' DELLA JOG WHEEL: Il livello di sensibilità può essere regolato per renderlo più o meno sensibile. Premere e tenere premuta la manopola *FOLDER* (20) per accedere al Menù Interno. Ruotare le manopole *TIME* oppure *RATIO* (31 e 25) in senso orario fino a quando sul display compare *SENSITIVITY*. Premere le manopole *TIME* oppure *RATIO* (31 e 25) per accedere al menù *SENSITIVITY*. Ruotare le manopole *TIME* oppure *RATIO* (31 e 25) per trovare il livello di sensibilità voluto, da -20 a +20. Sul *VFD* (3) compare il livello di sensibilità. Una volta trovato il livello voluto premere le manopole *TIME* oppure *RATIO* (31 e 25) per confermare. Terminata l'operazione premere la manopola *FOLDER* (20) per uscire dal Menù Interno.



ATTIVARE LA SENSIBILITA' AL TOCCO: Attivare la sensibilità al tocco della *Jog Wheel* (9) prima di utilizzarla per controllare i comandi di riproduzione e di cue. Per attivare la modalità di sensibilità al tocco premere il pulsante *AUTO CUE SCRATCH* (12). Si attiverà la modalità di sensibilità al tocco.

Figura 32

In modalità Riproduzione: In modalità esecuzione e con la funzione Sensibilità al Tocco attivata, la *Jog Wheel* (9) può essere utilizzata per riportare l'apparecchiatura all'ultimo "cue point". E' sufficiente toccare la *Jog Wheel* (9) e l'apparecchiatura ritornerà immediatamente all'ultimo "cue point" impostato ed eseguirà la musica senza interruzioni.

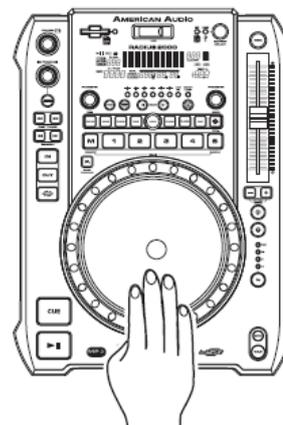


Figura 33



In Modalità Cue: in modalità cue e con la funzione sensibilità al tocco attivata si può battere leggermente sulla *Jog Wheel* (9) per avviare la riproduzione. L'apparecchiatura continuerà a riprodurre fin quando la *Jog Wheel* (9) viene rilasciata. Dopo aver rilasciato la *Jog Wheel* (9) l'apparecchiatura si riporterà all'ultimo "cue point" impostato.

Figura 34

Informazione Importante: quando il LED del pulsante *BANK* lampeggia, l'apparecchiatura si riporta all'ultimo "cue point".

REGOLAZIONI DEL PITCH

Regolazioni del Pitch:

Le differenti regolazioni del pitch consentono di manipolare le velocità di esecuzione di un brano o di un ciclo. La manipolazione della velocità viene comunemente utilizzata per allineare il beat fra due o più sorgenti musicali, come un piatto o un altro lettore CD/Media. La velocità di riproduzione può essere aumentata o diminuita di +/- 100. La prossima sezione spiega i diversi schemi di manipolazione del pitch.



1. Cursore del Pitch (4):

Questo comando aumenta o diminuisce la velocità di riproduzione delle tracce, cosiddetto "PITCH". La massima percentuale di manipolazione del pitch con questo comando è di +/-100%. Il *cursore del Pitch* (4) viene utilizzato per diminuire o aumentare il pitch di riproduzione. Se il cursore viene mosso in su (verso la parte alta dell'apparecchiatura) il pitch diminuisce; se il cursore viene mosso in giù (verso la parte bassa dell'apparecchiatura) il pitch aumenta. La regolazione del cursore può essere variata di +/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, oppure +/-100%. (Vedere alla pagina successiva, "GAMMA PERCENTUALE DEL CURSORE DEL PITCH"). Le regolazioni del pitch avranno effetto sulle riproduzioni ed i cicli solo quando il pulsante PITCH ON / OFF (6) è acceso. Le regolazioni del pitch non avranno effetto sulle campionature.

Figura 35

Attivare il cursore del Pitch (4): per attivare il *cursore del Pitch* (4) è necessario inserire la funzione di Regolazione del pitch. Per attivare il Cursore premere il pulsante PITCH ON / OFF (6). Quando il dispositivo è attivo si accende il LED ON / OFF del pulsante. Se la funzione Pitch non è attivata il *cursore del Pitch* (4) non funziona.



Figura 36



Utilizzare il cursore del Pitch (4): assicurarsi che la funzione pitch sia stata attivata come descritto sopra. Per utilizzare il *cursore del Pitch* (4) portarlo verso l'alto o verso il basso; verso il basso il Pitch aumenta, mentre verso l'alto diminuisce.

Figura 37

REGOLAZIONI DEL PITCH (continua)



Regolazione dell'intervallo del cursore del Pitch (8): è possibile modificare in qualsiasi momento l'intervallo operativo del *cursore del Pitch* (4). Per modificare l'intervallo operativo assicurarsi che la funzione Pitch sia attiva (vedere la figura 36). La percentuale di pitch può essere variata di +/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, oppure +/-100%. Al 4% si avrà la minima modifica di pitch, mentre al 100% si avrà la massima. Per regolare i diversi intervalli premere il pulsante *PITCH ON / OFF* (6) e battere leggermente sul pulsante *Pitch Range* (8) fino a raggiungere il valore desiderato (vedere figura 39).

Figura 38

2. Pitch Bending:

Diversamente dalla regolazione del cursore del Pitch (4), questa funzione aumenta o diminuisce solo temporaneamente la velocità di una traccia durante la riproduzione. Ci sono due modi per attivarla: con i pulsanti *Pitch Bend* (-) e (+) (5) oppure con la *Jog Wheel* (9). La massima percentuale di Pitch Bend consentita è di +/- 100%. La funzione Pitch Bend opera congiuntamente alla regolazione del pitch ottenuta con il cursore. Per esempio, se il *cursore del Pitch* (4) è impostato ad un incremento di pitch del 2%, il processo di pitch bending comincerà al 2% e continuerà fino ad un massimo di +/- 100%.

NOTA: una manipolazione del pitch di - 100% bloccherà completamente l'esecuzione.



Tenendo premuto o battendo leggermente il *Pulsante* (-) *PITCHBEND* (5) si otterrà un rallentamento del pitch di riproduzione.

Figura 39

Tenendo premuto o battendo leggermente il *Pulsante* (+) *PITCHBEND* (5) si otterrà un rallentamento del pitch di riproduzione.

Figura 40



Pulsanti Pitch Bend (5):

Il pulsante (+) *PITCH BEND* (5) aumenta la velocità di esecuzione della traccia mentre il pulsante (-) *PITCH BEND* (5) la diminuisce. La misura della variazione di velocità è proporzionale al tempo di pressione sul pulsante. Per esempio, se il pulsante (+) *PITCH BEND* (5) viene tenuto premuto, come mostrato in figura 41, la velocità di riproduzione aumenta e continuerà ad aumentare fino a quando raggiungerà un incremento massimo di velocità del 100%. Quando si rilascia il pulsante (+) *PITCH BEND* (5) la velocità del disco si riporta automaticamente a quella precedentemente impostata.

REGOLAZIONI DEL PITCH (continua)

3. JOG WHEEL (9):

La *Jog Wheel* modificherà temporaneamente il pitch se una traccia è in modalità di esecuzione. Ruotando la ruota in senso orario aumenterà il pitch della traccia; ruotandola in senso anti-orario diminuirà. La velocità con cui si ruota la *Jog Wheel* determina la percentuale (%) di pitch bend. Per esempio, se si ruota la *Jog Wheel* costantemente in senso anti-orario, la velocità di riproduzione diminuirà continuamente, e continuerà a diminuire fino a quando raggiunge un massimo di -100% e la riproduzione si interrompe. Quando si ferma la rotazione della *Jog Wheel* la velocità del disco ritornerà automaticamente a quella precedentemente impostata.

NOTA: in una funzione Pitch Bend è necessario utilizzare l'anello gommato esterno della *Jog Wheel*, quando lo Scratch Effect (12) è attivato.

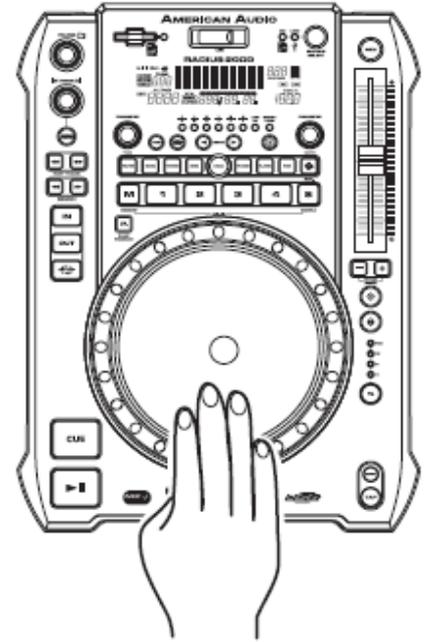


Figura 41

EFFETTI INTEGRATI

Radius 2000™ ha otto effetti integrati. Questi effetti possono essere utilizzati singolarmente o sovrapposti fino a quattro contemporaneamente. Gli Effetti integrati sono: Scratch, Filter, Echo, Trans, Skid, Phase, Flanger, e Pan. E' possibile utilizzare gli effetti con i parametri pre-definiti oppure personalizzare ciascun effetto cambiando i parametri. Il valore dei parametri è variabile per tutti gli effetti. Alcuni effetti hanno più parametri modificabili rispetto ad altri. I parametri hanno due valori modificabili: PR (Parametro Ratio) e PT (Parametro Tempo). **Tutti i parametri ritornano ai valori predefiniti quando si interrompe l'alimentazione!**

Pulsanti di Selezione del Beat (23): questi pulsanti accedono ai banchi predefiniti dei parametri. Tutti gli effetti sono sincronizzati sul beat. Ciascun effetto ha un insieme di sei pre-regolazioni integrate ed una pre-regolazione programmabile da parte dell'utente. A queste pre-regolazioni si accede tramite i pulsanti **BEATSELECT (23)**. Per passare da un banco all'altro battere leggermente sui pulsanti con la freccia. Il disegno accanto mostra le pre-impostazioni.

BANCHI DI SELEZIONE DEL BEAT	
1.	- Ripristina il Beat a 1/4
2.	- Ripristina il Beat a 1/2
3.	- Ripristina il Beat a 3/4
4.	- Ripristina il Beat a 1/1 (ogni beat completo)
5.	- Ripristina il Beat a 2/1 (ogni due beat)
6.	- Ripristina il Beat a 4/1 (ogni quattro beat)



Figura 42



EFFETTO SCRATCH E SKID: l'Effetto Scratch simula lo scratching di un vero giradischi. Quando l'Effetto Scratch è attivo, il LED SCRATCH lampeggia in Rosso. Dopo aver attivato l'Effetto Scratch è possibile utilizzare la *Jog Wheel (9)* allo stesso modo di un piatto giradischi. Utilizzare la *Jog Wheel (9)* per simulare il movimento scratch di un piatto giradischi e per manipolare la riproduzione. Quando l'Effetto Skid è attivo, il LED SKID lampeggia in Rosso. I parametri di tempo dello Skid e dello Scratch possono essere regolati da 0010 a 9990. 9990 fornisce il maggior tempo di Skid. Il valore di Skid è compreso fra 10 ms e 10 secondi.

Figura 43

EFFETTO FILTRO: L'effetto Filtro modifica leggermente il suono originale per aggiungere una diversa definizione tonale. L'Effetto Filtro ha due parametri modificabili, il Parametro Tempo (PT) e il Parametro Ratio (PR). Il PT modifica l'Intervallo di Tempo; il PR modifica l'Intervallo di Frequenza (vedere "Parametri" nella sezione successiva).



Figura 44



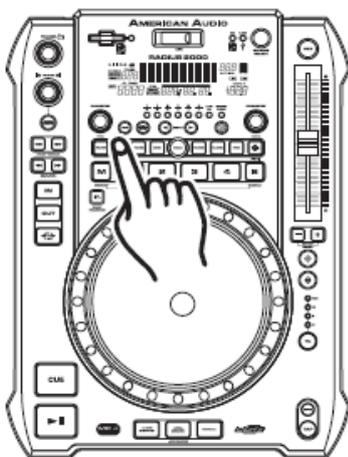
EFFETTO PHASE: L'effetto Phase modifica leggermente il suono originale per aggiungere una diversa definizione tonale. L'Effetto Phase ha due parametri modificabili, il Parametro Tempo (PT) e il Parametro Ratio (PR). Il PT modifica l'Intervallo di Tempo; il PR modifica l'Intervallo di Frequenza (vedere "Parametri" nella sezione successiva).

Figura 45

EFFETTO FLANGER: L'effetto Flanger distorce il segnale in uscita e crea un effetto simile a frequenze che si introducono e si eliminano gradualmente una dall'altra. L'Effetto Flanger ha due parametri modificabili, il Parametro Tempo (PT) e il Parametro Ratio (PR). Il PT modifica l'Intervallo di Tempo; il PR modifica l'Intervallo di Frequenza (vedere "Parametri" nella sezione successiva).



Figura 46



EFFETTO ECHO: l'effetto Echo aggiunge una eco al segnale in uscita. L'effetto Echo ha due parametri modificabili, il Parametro Tempo (PT) e il Parametro Ratio (PR). Il PT modifica l'Intervallo di Tempo; il PR modifica l'Intervallo di Frequenza (vedere "Parametri" nella sezione successiva).

Figura 47

EFFETTI INTEGRATI (continua)



EFFETTO TRANS : l'effetto Trans simula l'effetto di trasformazione incrociata di un vero mixer. L'effetto Trans ha due parametri modificabili, il Parametro Tempo (PT) e il Parametro Ratio (PR). Il PT modifica la Velocità di Trasformazione; il PR modifica la Lunghezza Audio di Trasformazione.

Figura 48

EFFETTO PAN: l'effetto Pan consente di spostare l'uscita dal canale sinistro al canale destro. Il PT modifica il tempo dell'effetto su ciascun canale (sinistro e destro). Il PR modifica il tempo necessario a passare dal canale sinistro al destro.



Figura 49



Parametri:

Tutti gli effetti hanno parametri regolabili. I parametri cambiano il modo in cui gli effetti reagiscono. Per modificare i valori dei parametri di ciascun effetto ruotare una delle due *manopole Parametro* (25 o 31). Dopo che il valore del parametro è stato modificato, sul VFD comparirà tale modifica. Tutti gli effetti hanno due parametri regolabili: il *Parametro Tempo* (31) e il *Parametro Ratio* (25). Utilizzare queste manopole per personalizzare gli effetti a proprio piacimento. Per effettuare regolazioni rapide premere e ruotare una qualsiasi delle manopole.

Figura 50

PULSANTE HOLD : utilizzare il pulsante *HOLD* (26) per bloccare i parametri personalizzati. Se il pulsante Hold non è attivato qualsiasi modifica ai parametri sarà temporanea. Per attivare la funzione Hold, premere il *pulsante HOLD* (26) come mostrato in figura 51. Quando la funzione Hold è stata attivata il pulsante Hold si illumina in Blu.

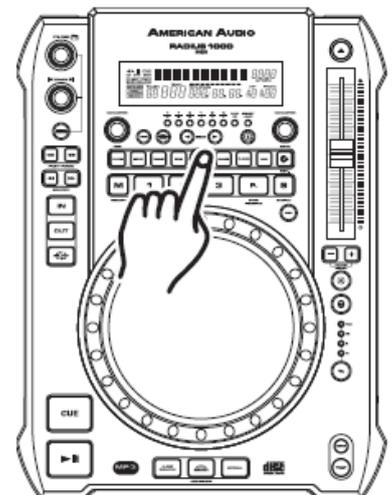


Figura 51

RICERCA AVANZATA DELLA TRACCIA

Utilizzare questa funzione per individuare una traccia specifica su un dispositivo multimediale mentre un'altra traccia si trova contemporaneamente in esecuzione.

1. Premere il pulsante *ADV. TRACK* (18) per abilitare la modalità di Ricerca avanzata della traccia.
2. Quando questa modalità è attivata la spia *TRACK* (53) lampeggia.



Figura 53

3. Ruotando la manopola *TRACK* (19) è possibile cercare fra le tracce Mp3.
4. Quando la traccia è stata individuata premere la manopola *TRACK* (19) e sul VFD compare "SEARCHING.....".
5. Quando la traccia è stata trovata sul VFD compare "FOUND!!".

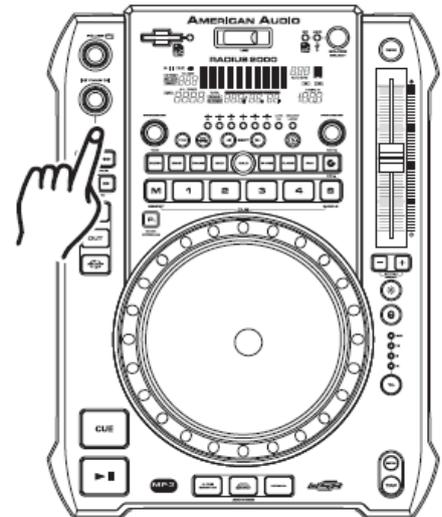


Figura 52

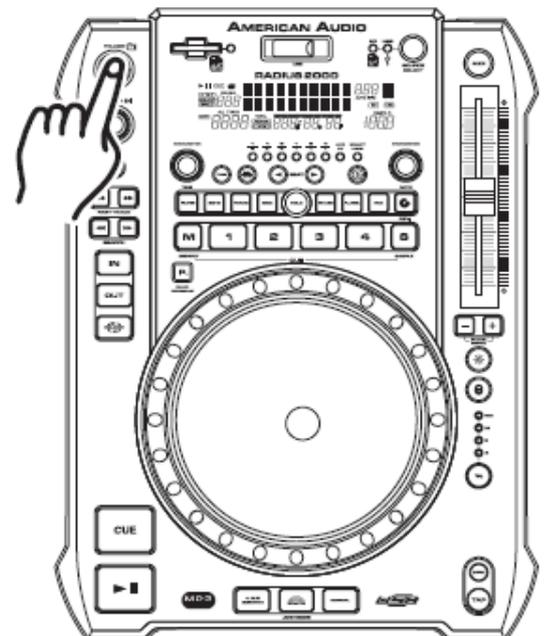


Figura 54

MAPPA MIDI

Nome SW	Tipo	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Commenti
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 Slider	VR	PITCHBEND	PITCHBEND	CC TYPE = PITCHBEND
Pitch Slider	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	
A DV.	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	
	SW/LED	02/02	41/02	

MAPPA MIDI (continua)

Nome SW	Tipo	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Commenti
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	
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	52	
TAP	SW	20		
	SW	0E	4D	Canale= "1-8" o "9-16" Nessuna funzione
	SW	08	47	Canale= "1-8" o "9-16" Nessuna funzione
	LED	34		Canale= "1-8" o "9-16" Nessuna funzione

MAPPA MIDI (continua)

Nome SW	Tipo	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Commenti
$\frac{1}{4}$	LED	3A		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
$\frac{1}{2}$	LED	39		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
$\frac{3}{4}$	LED	38		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
$\frac{1}{1}$	LED	37		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
$\frac{2}{1}$	LED	36		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
$\frac{4}{1}$	LED	35		Canale= "1~8" o "9~16" Nessuna funzione
100	LED	33		
16	LED	32		
8	LED	31		
SD	LED	40		
SD_IN	LED	3F		

FLIP-Flop™

Questa caratteristica è una specie di "autopilota". Utilizzando due lettori Radius 2000™ ed un mixer American Audio® "Q" Deck™ è possibile iniziare la riproduzione su un lettore mentre l'altro termina. E' possibile effettuare il "Flip-Flop™" fra singole tracce, sull'intero dispositivo multimediale o su una combinazione dei due.

Per effettuare il FLIP-FLOP™ fra singole tracce:

1. Collegare l'apparecchiatura come descritto nella sezione Connessioni a pagina 10.
2. Portare il crossfader del mixer American Audio® "Q" Deck™ in posizione centrale.
3. Impostare i due lettori Radius 2000™ per l'esecuzione in modalità singola. Sul VFD (3) dovrebbe comparire SINGLE (54).
4. Caricare le sorgenti audio nei due lettori Radius 2000™.
5. Dopo aver impostato i "cue point" su entrambi i lettori, premere il pulsante PLAY / PAUSE (13) su uno dei due per avviare la riproduzione.
6. Appena termina la traccia singola del primo lettore si avvia la traccia del secondo.
7. Il FLIP-FLOP™ continua fino a quando viene fermato o viene interrotta l'alimentazione.

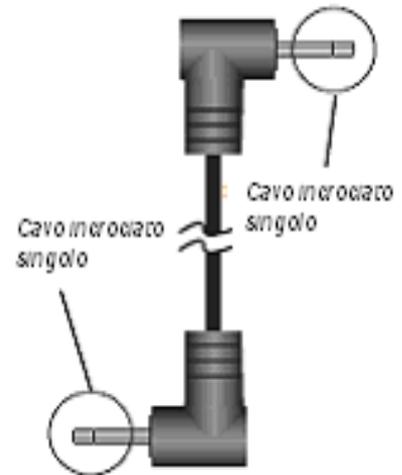


Figura 55

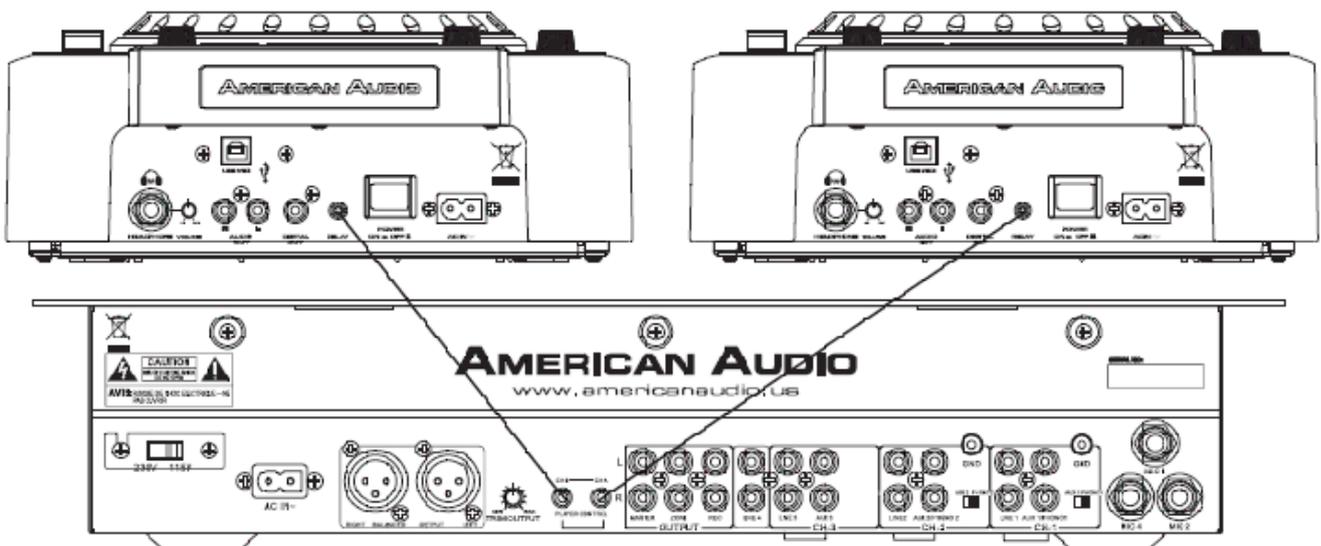
Per effettuare il FLIP-FLOP™ fra raccoglitori:

Accertarsi che entrambi i lettori siano in modalità di esecuzione continua e che sui VFD (3) di entrambi non compaia SINGLE (54). Seguire le stesse istruzioni riportate precedentemente per il FLIP-FLOP™ fra singole tracce. Appena termina la traccia di un lettore si avvia la traccia dell'altro.

Nota: è possibile combinare modalità di riproduzione Flip-Flop™ singole e continue selezionando a scelta l'esecuzione singola o continua sui lettori.

Collegare Radius 2000™ ad un mixer American Audio® o American DJ® "Q" Deck™ per il comando del "Flip-Flop™": accertarsi di collegare i mini connettori mono da 1/8" dal pannello di collegamento posto sul retro del Radius 2000™ al control jack da 1/8" posto sul retro del mixer American Audio® "Q". Ecco fatto: tutto è pronto per il FLIP-FLOP™.

Impostazione della campionatura "Q" Start. Questa impostazione abilita le funzioni "Q" Start e Flip-Flop™. Accertarsi di utilizzare soltanto mini connettori mono da 1/8".



Mixer compatibile Q-Deck

SPECIFICHE GENERALI

Modello	: lettore professionale SD/USB American Audio® Radius 2000™
Tipo	: lettore USB e schede SD/SDHC fino a 16 GB
Tipo di supporto	: file con estensione mp3, MP3, mP3, Mp3
Intervallo di Pitch	: compreso fra +/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, +/- 100%
Accuratezza di Pitch	: 0,15%
Dimensioni	: 265 mm. (W) x 356 mm. (D) x 106 mm. (H)
Installazione	: su superficie piana o in contenitore piano.
Peso	: 2,900 kg.
Alimentazione	: CA 115/230V, 50/60Hz AC 100V, 50/60Hz (Japan) CA 110V, 60Hz (Colombia) AC 120V, 60Hz (U.S.A. and Canada) CA 127V, 60Hz (Mexico) CA 220V, 50Hz (Chile and Argentina) AC 220V, 60Hz (Philippines and Korea) AC 230V, 50Hz (Europe, New Zealand, South Africa, and Singapore) AC 240V, 50Hz (Australia and UK)
Assorbimento elettrico	: 12W
Condizioni ambientali	: temperatura d'esercizio: da 5 a 35 °C (da 41 a 95 °F)
Umidità d'esercizio	: da 25% a 85% RH (senza condensa)
Temperatura di stoccaggio	: da -20 a 60 °C (da 4 a 140 °F)
Accessori:	: cavo di collegamento RCA (1 set per canale sinistro e destro); cavo di controllo tipo mini-plug da 1/8" (l. cm. 90)

SEZIONE AUDIO

Quantizzazione	: 16 bit lineari per canale
Intervallo di campionatura	: 44,1 kHz con pitch normale
Intervallo di sovra-campionatura	: 8 volte
Conversione D/A	: a 16 bit
Risposta in frequenza	: +/- 1 dB da 17 Hz a 16.000 Hz
Livello di uscita	: 1,37 V +/- 1dB
Impedenza di carico	: 100 kOhm o più

CARATTERISTICHE AUDIO (Formato segnale di test: MP3 128 KBPS, LOAD=100 kOhm)

VOCE	NOMINALE	LIMITE	CONDIZIONE
Livello di uscita	1,37 Vrms +/-0,5dB	1,37 Vrms +/-1dB	1 KHz, 0dB
Bilanciamento canale	entro 0,2 dB	entro 1dB	1 KHz, 0dB
Risposta in frequenza	+/- 0,3 dB	+/- 1 dB	uscita 17Hz-16KHz, 0dB
Risposta in deenfasi	-20 dB +/- 0,2dB	- 20dB +/-1dB	16KHz,-20dB
Separazione canale *2	91 dB	85 dB	1 KHz, 0dB
T.H.D. + RUMORE *1	0,006 %	0,01 %	1 KHz, 0dB
Rapporto S/N (IHF-A)*2	115 dB	90 dB	1 KHz, 0dB
Livello di uscita cuffie	-0,27 V +/-0,5dB	- 0,27V +/-1dB	1 KHz,-20dB

NOTE: 1* con filtro low pass 20KHz . *2 con filtro low pass 20KHz , pesato "IHF-A"

NOTE: *specifiche e caratteristiche di progetto di questa apparecchiatura possono cambiare senza previa informazione scritta.*

Caro cliente,

ROHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata ROHS, è oggetto di molte discussioni nell'industria elettronica.

Essa prevede, tra l'altro, restrizioni nell'uso di sei specifici materiali: Piombo (Pb), Mercurio (Hg), Cromo esavalente (CR VI), Cadmio (Cd), Bifenili Polibromurati (PBB) come ritardanti di fiamma, polibromodifenileteri (PBDE) anch'esso ritardante di fiamma. Questa direttiva si applica a quasi tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche il cui funzionamento comporti la creazione di campi elettrici o elettromagnetici. In qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e Illuminazione ACCLAIM, siamo obbligati a conformarci alla direttiva RoHS. Ecco perché, già due anni prima che tale direttiva entrasse in vigore, abbiamo avviato la nostra ricerca di materiali e processi di produzione alternativi e non dannosi per l'ambiente.

Molto prima della direttiva RoHS tutti i nostri prodotti erano fabbricati in accordo agli standard dell'Unione Europea. Grazie a costanti verifiche e test dei materiali, possiamo garantire che tutti i componenti da noi utilizzati sono sempre conformi RoHS e che il processo di produzione è, nei limiti della tecnologia attuale, non dannoso per l'ambiente.

La direttiva RoHS è un passo molto importante verso la protezione del nostro ambiente. Noi, quali produttori, ci sentiamo obbligati a dare il nostro contributo in tal senso.

WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico

Ogni anno migliaia di tonnellate di componenti elettronici, dannosi per l'ambiente, finiscono nelle discariche in tutto il mondo. Per assicurare il miglior smaltimento o recupero possibili di componenti elettronici, l'Unione Europea ha adottato la direttiva WEEE.

Il sistema WEEE (Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico) può essere paragonato al sistema "Green Spot" utilizzato per diversi anni. I produttori devono contribuire al recupero dei rifiuti derivanti dalla messa in commercio dei propri prodotti. Le risorse finanziarie ottenute in tal modo saranno destinate allo sviluppo di un sistema comune di gestione rifiuti. Ecco perché possiamo garantire un programma di rottamazione e riciclo professionale e non dannoso per l'ambiente.

Quali produttori siamo registrati presso l'EAR (Registro delle Apparecchiature Elettriche Usate) tedesco apportandovi anche il nostro contributo.

(Registrazione: DE41027552)

Ciò significa che i prodotti AMERICAN DJ e AMERICAN AUDIO possono essere depositati gratuitamente nei punti di raccolta e riutilizzati in base al programma di riciclo. Prodotti ELATION Professional di esclusivo utilizzo professionale dovranno essere gestiti da noi. Per assicurarne il corretto smaltimento, si prega di inviare i prodotti Elation non più utilizzabili direttamente a noi.

Come la RoHS di cui sopra, la direttiva WEEE rappresenta un contributo importante per la protezione dell'ambiente e noi siamo lieti di poter aiutare a mantenerlo pulito grazie a questo sistema.

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo: info@americandj.eu <mailto:info@americandj.eu>

A.D.J. SUPPLY EUROPE B.V.

Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.AmericanAudio.eu