

AMERICAN AUDIO

Radius 2000™

Featuring:



GEbruikersHANDLEIDING

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americaaudio.eu

Inhoudsopgave

Veiligheidsvoorschriften met betrekking tot elektriciteit.....	3
Belangrijke veiligheidsinstructies.....	4
Algemene veiligheidsvoorschriften.....	5
Uitpakken.....	6
Introductie.....	6
Voorzorgsmaatregelen bij het installeren.....	7
Hoofdfuncties.....	7
Installatie.....	9
Functies en bedieningsorganen.....	10
Basis unit.....	10
VFD display.....	16
Intern menu.....	17
Basisbediening.....	18
Invoeren / uitnemen SD kaart of USB apparaat.....	18
Kiezen muziekstuk.....	18
Starten weergave.....	19
Pauzeren weergave.....	19
Frame search.....	19
Nummer zoeken (snel vooruit / snel achteruit).....	20
Instellen en opslaan CUE POINTS.....	20
Creëren en afspelen naadloze loop.....	21
Gebruik ingebouwde sampler.....	23
Gebruik bank buttons.....	25
Bank programmeren.....	25
Instellen TIME display.....	26
Oproepen geheugen.....	27
Contactgevoeligheid JOG WHEEL.....	27
PITCH aanpassingen.....	28
PITCH SLIDER.....	28
PITCH BENDING.....	29
Ingebouwde effecten.....	30
SCRATCH/SKID.....	31
FILTER.....	31
PHASE.....	31
ECHO/FLANGER.....	32
TRANS/PAN.....	32
Veranderen PARAMETERS.....	33
ADVANCED TRACK SEARCH uitgebreid nummer zoeken.....	33
MIDI MAP.....	35
FLIP-FLOP™.....	37
Technische gegevens.....	38
ROHS en WEEE.....	40
Notities.....	41

Veiligheidsvoorschriften met betrekking tot elektriciteit

Waarschuwing: ter voorkoming van brandgevaar en elektrische schok moet het apparaat beschermd worden tegen water en vocht.

Attentie:

1. Zorg ervoor dat het netsnoer niet wordt beschadigd, bijvoorbeeld doordat de kabel wordt gedraaid, geknikt of bekneld raakt. Beschadigingen kunnen leiden tot elektrische schok, brandgevaar of storing in het apparaat. Houd het stopcontact vast als u de steker eruit trekt. Niet aan de kabel trekken.
2. Ter voorkoming van een elektrische schok mag de behuizing nooit worden geopend als het apparaat op de netspanning is aangesloten. Bij problemen kunt u contact opnemen met uw American Audio® dealer.
3. Geen metalen voorwerpen in het apparaat steken of vloeistoffen in het apparaat gieten. Dit kan leiden tot een elektrische schok of storing in het apparaat.

	PAS OP! niet openen - gevaar voor elektrische schok	
Pas op: teneinde het risico van een elektrische schok te verkleinen mag de behuizing niet worden geopend. Reparaties of veranderingen mogen niet door gebruikers worden uitgevoerd. Wendt u zich tot een erkende American Audio® dealer.		
	Dit symbool waarschuwt de gebruiker voor ongeïsoleerde onderdelen in het apparaat waar spanning op staat. Het negeren van dit symbool kan ernstig letsel, een ongeval of de dood tot gevolg hebben.	
	Dit symbool geeft aan dat er in de handleiding belangrijke informatie staat voor gebruik en onderhoud. Het negeren van deze informatie kan leiden tot persoonlijk letsel of beschadiging van het product.	

LET OP! Ter voorkoming van elektrische schok alleen gebruik maken van het originele netsnoer. Maak geen gebruik van een verlengkabel of tussenstuk met een steker die niet volledig in het stopcontact past.

LET OP! Andere toepassingen of instellingen dan in deze handleiding beschreven worden, kunnen gevaarlijke straling veroorzaken. De speler mag alleen door gekwalificeerd personeel afgeregeld en onderhouden worden.

LET OP. Het apparaat kan storingen in de ontvangst van radio- en televisieontvangst veroorzaken.

Lees voor gebruik de gebruikershandleiding zorgvuldig door. De gebruikershandleiding bevat belangrijke informatie over de veiligheid bij het gebruik en over het onderhoud van dit apparaat. Let vooral op de symbolen en waarschuwingstekens die op het apparaat en in de gebruikershandleiding staan. Bewaar deze handleiding bij het apparaat.

Belangrijke veiligheidsinstructies



Dit symbool waarschuwt de gebruiker voor ongeïsoleerde onderdelen in het apparaat waar spanning op staat. Het negeren van dit symbool kan ernstig letsel, een ongeval of de dood tot gevolg hebben.

LET OP! Gevaar voor elektrische schok! Niet openen!

Pas op: teneinde het risico van een elektrische schok te verkleinen mag de behuizing niet worden geopend. Reparaties of veranderingen mogen niet door gebruikers worden uitgevoerd. Wendt u zich tot een erkende American Audio® dealer.



Dit symbool geeft aan dat er in de handleiding belangrijke informatie staat voor gebruik en onderhoud. Het negeren van deze informatie kan leiden tot persoonlijk letsel of beschadiging van het product.

BELANGRIJKE VEILIGHEIDSIINSTRUCTIES

HANDLEIDING LEZEN – Leest u voor de ingebruikname van het apparaat aandachtig alle veiligheidsaanwijzingen en de gebruikershandleiding door.

BEWAREN HANDLEIDING – De gebruikershandleiding bewaren voor toekomstig gebruik.

WAARSCHUWINGEN IN ACHT NEMEN – Let goed op waarschuwingstekens op het apparaat en in de gebruikershandleiding.

HANDLEIDING IN ACHT NEMEN – Volg de aanwijzingen in de gebruikershandleiding.

REINIGEN – Het apparaat mag alleen met een stofdoek of een zachte droge doek worden afgenomen. Geen meubelreinigers, benzine, insecticide of andere reinigingsmiddelen met oplosmiddelen gebruiken. Deze kunnen de behuizing aantasten.

AANSLUITEN RANDAPPARATUUR – Geen randapparatuur of toebehoren aansluiten die niet door de fabrikant worden aanbevolen in verband met mogelijk gevaar.

WATER EN VOCHT – Het apparaat mag NIET in de buurt van water worden gebruikt. Bijv. bij het bad, de wastafel, de spoelbak, in vochtige kelders, in de buurt van een zwembad en dergelijke plaatsen.

ACCESOIRES – Het apparaat mag niet op een instabiele ondergrond geplaatst worden. Het apparaat kan vallen en daarbij ernstig letsel toebrengen bij kinderen of volwassenen. Het apparaat kan beschadigd raken. Gebruik uitsluitend statieven, plateaus, tafels of trolleys die door de fabrikant worden aanbevolen of worden meegeleverd met het apparaat. Volg bij het installeren de montagevoorschriften van de fabrikant en gebruik de meegeleverde materialen.

TRANSPORTWAGEN – Vervoer het apparaat voorzichtig op de wagen. Vermijd abrupt stoppen, buitensporige krachtoverbelasting en een ongelijke ondergrond ter voorkoming van het omvallen van de wagen met de apparatuur.



VENTILATIE – Openingen en roosters dienen de noodzakelijk ventilatie en een goed functioneren van het apparaat, ter voorkoming van oververhitting en mogen derhalve niet worden afgedekt of verstopt. Het apparaat mag niet op bed, bank, tapijt of vergelijkbare zachte ondergrond worden geplaatst. Het apparaat mag niet in de boekenkast of in een rek worden ingebouwd, tenzij de ventilatie gewaarborgd is of de montage conform de aanwijzingen van de fabrikant is uitgevoerd.

STROOMVOORZIENING – Het apparaat mag uitsluitend worden aangesloten op de genoemde netspanning, vermeld op het typeplaatje. Bij twijfel altijd de verkoper van het apparaat raadplegen of neem contact op met uw energieleverancier.

PLAATSEN – Het apparaat moet op een stabiele ondergrond worden geplaatst.

BUITEN GEBRUIK – Indien het apparaat langere tijd niet wordt gebruikt, trek dan de stekker uit het stopcontact.

AARDING EN POLARITEIT

· Beschikt het apparaat over een gepolariseerde stekker, die maar op een manier in de contactdoos past waardoor de polariteit gehandhaafd blijft (de pin is breder dan gebruikelijk), dan is deze stekker alleen geschikt voor gepolariseerde stopcontacten. Indien de stekker niet in het stopcontact past dient deze door een elektricien te worden vervangen. Er mag GEEN pin worden verwijderd omdat dan de veiligheidsfunctie van de gepolariseerde stekker komt te vervallen.

· Beschikt het apparaat over een stekker met randaarde, die aan de zijkant van de stekker twee metalen plaatjes heeft voor de aarding, dan is die stekker alleen geschikt voor stopcontacten met randaarde. Dit is ter verbetering van de veiligheid. Als de stekker niet in het stopcontact past, dient hij door een elektricien te worden vervangen. Indien de stekker over drie pinnen beschikt, mag er geen pin worden verwijderd omdat dan de veiligheidsfunctie van de stekker komt te vervallen.

BESCHERMING VAN DE KABEL – Leg de kabel dusdanig neer, dat er niet over gelopen wordt en de kabel niet wordt bekneeld. Let in het bijzonder op de kabel in de buurt van de stekker, extra stopcontacten en daar waar de kabel in de behuizing van het apparaat gaat.

AARDING VAN DE BUITENANTENNE – Indien het apparaat op een buitenantenne wordt aangesloten dient u zich ervan te overtuigen dat de buitenantenne is geaard en dusdanig is aangesloten dat er geen gevaar is voor elektrische schok en/of wijzigingsspanning. De buitenantenne moet conform de bestaande wettelijke veiligheidsvoorschriften geaard worden. Zie tekening A.

BLIKSEM – Om het apparaat bij onweer, en indien het voor langere tijd niet wordt gebruikt, te beschermen, dient de netspanning, de antenne, of de kabel uitgetrokken te worden. Zo wordt schade bij bliksem of bij inslag op het elektriciteitsnetwerk voorkomen.

HOOGSPANNINGSKABELS – De buitenantenne mag niet in de buurt van hoogspanningskabels, onder elektrische verlichting, noch op een andere stroomvoorziening of een plaats worden aangesloten waar de antenne op de installatie kan vallen. Let bij de montage op dat de antenne niet in aanraking komt met andere apparatuur die op het elektriciteitsnet is aangesloten. Dit kan levensgevaarlijk zijn en leiden tot elektrische schok.

OVERBELASTING – Ter voorkoming van brandgevaar en elektrische schok, dient u niet teveel apparaten op een stopcontact aan te sluiten.

VREEMDE VOORWERPEN EN OVERSTROMING

– Geen vreemde voorwerpen in het apparaat steken. Ze kunnen in aanraking komen met niet-geïsoleerde stroomgeleidende onderdelen en een elektrische schok of brand veroorzaken. Het apparaat mag NIET aan vloeistoffen worden blootgesteld.

SERVICE – De gebruiker mag het apparaat niet zelf repareren. Zowel het openen als verwijderen van de behuizing kan leiden tot een elektrische schok of ander gevaar. Reparaties dienen door gekwalificeerd personeel te worden uitgevoerd.

SCHADE/REPARATIE – Bij de volgende aandachtspunten dient u de stekker uit het stopcontact te halen en het apparaat door hiervoor gekwalificeerd personeel te laten repareren:

- Indien de kabel of de stekker is beschadigd.
- Indien er vloeistof of vreemde voorwerpen in het apparaat zijn gekomen of geraakt.
- Indien het apparaat aan regen of water is blootgesteld.
- Indien het apparaat niet naar behoren functioneert terwijl de bedieningsinstructies zijn opgevolgd. Voer alleen die handelingen uit, die zijn beschreven in de gebruikershandleiding. Onjuist gebruik kan leiden tot schade en disfunctioneren en vereist reparatie door een hiervoor gekwalificeerd reparateur.
- Indien het apparaat is gevallen of op een andere wijze is beschadigd.
- Indien er sprake is van wezenlijk verschil in functioneren ten opzichte van eerder gebruik – dit duidt op noodzakelijk onderhoud.

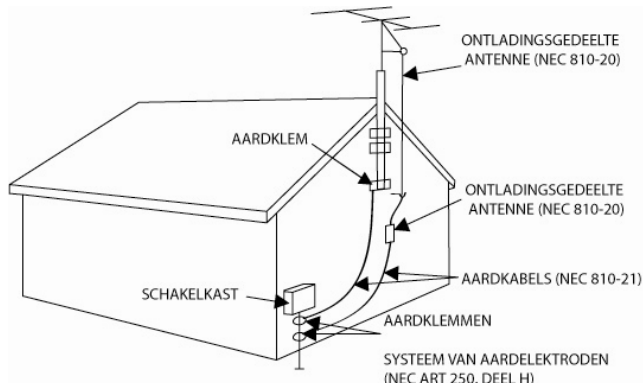
ONDERDELEN – Indien onderdelen vervangen dienen te worden, let dan op dat de servicemonteur originele onderdelen gebruikt of onderdelen die voldoen aan de specificaties van de originele onderdelen. Gebruik van andere onderdelen kan leiden tot brand, elektrische schok of ander gevaar.

VEILIGHEIDSTEST – Na onderhoud en reparatie dient u de reparateur te verzoeken een veiligheidscontrole en een functiecontrole uit te voeren, om de juiste functie van het apparaat te garanderen.

WAND- EN PLAFONDMONTAGE – Het apparaat dient niet aan een wand of plafond bevestigd te worden.

TEMPERATUUR – Het apparaat verwijderd houden van warmtebronnen zoals radiatoren, verwarmingselementen, ovens en andere apparatuur (incl. versterkers) die hitte produceren.

Figuur A



Algemene veiligheidsvoorschriften

1. Handleiding lezen - Voor gebruik van de apparatuur de gebruikershandleiding zorgvuldig lezen en de handleiding bewaren.
2. Waarschuwingen in acht nemen - Alle waarschuwingen op het product en in de gebruikershandleiding dienen precies opgevolgd te worden. Verwijder geen waarschuwingstekens van het product.
3. Reinig het apparaat alleen met een pluisvrije droge doek. Gebruik geen agressieve poetsmiddelen of middelen die oplosmiddel bevatten.
4. Gebruik geen accessoires die niet door de fabrikant worden aanbevolen.
5. Water en vocht - Het apparaat mag NIET in de buurt van water gebruikt worden. Bijv. naast het bad, wasbak, spoelbak, in een vochtige kelder, in de buurt van het zwembad en/of vergelijkbare plaatsen.
6. Plaats het apparaat op een stabiele ondergrond, zodanig dat het in geen geval naar beneden kan vallen.
7. Vervoer het apparaat voorzichtig, bij voorkeur in de originele verpakking of in een daarvoor bedoelde flightcase. Vermijd schokken en stoten.
8. Openingen dienen voor de ventilatie en voorkomen oververhitting. Ventilatie is noodzakelijk om het betrouwbaar functioneren van het apparaat te garanderen. Openingen mogen niet afgedekt worden of verstopt raken. Oververhitting leidt tot storingen en verhoogt de kans op brandgevaar. Het apparaat mag niet op een bed, bank, tapijt of een vergelijkbare ondergrond geplaatst worden. Het apparaat mag niet in een boekenkast of in een rek ingebouwd worden, tenzij de noodzakelijke ventilatie gegarandeerd is.
9. Hittebronnen - Het apparaat verwijderd houden van warmtebronnen zoals radiatoren, verwarmingselementen, ovens en andere apparatuur (incl. versterkers) die hitte produceren.
10. Stroomvoorziening - De Radius 2000™ mag alleen worden aangesloten op een stroomvoorziening zoals aangegeven in de gebruikershandleiding of op het apparaat. Sluit het apparaat nooit aan op een dimmer.
11. Wanneer het apparaat is geleverd met een netstekker met randaarde (VDE), dan dient deze ook op een stopcontact met randaarde te worden aangesloten. Dit is belangrijk voor een goede werking en verhoogt de veiligheid.
12. Aansluitkabels dienen zo te worden gelegd dat men er niet over kan struikelen. Voorkom dat kabels geknikt worden of bekneld raken. Sluit de stekers alleen aan op de daarvoor bedoelde aansluitingen.
13. Indien een buitenantenne direct of indirect op het apparaat is aangesloten, dient u de voorschriften voor het plaatsen en aarden van antennes op te volgen. Dit ter voorkoming van blikseminslag. Plaats nooit een buitenantenne in de buurt van hoogspanningsmasten of hoogspanningskabels.
14. Trek bij onweer de netstekker uit het stopcontact om het apparaat voor stroompieken op het net te beveiligen. Een blikseminslag op het lichtnet zal het apparaat naar alle waarschijnlijkheid beschadigen.
15. Voorkom overbelasting van de elektriciteitsgroep. Overbelasting kan brandgevaar tot gevolg hebben.
16. Zorg dat geen voorwerpen en of vloeistoffen in het apparaat komen om kortsluiting of elektrische schokken te voorkomen.
17. Onderhoud - De gebruiker mag geen reparaties of onderhoud uitvoeren, tenzij dit in de gebruikershandleiding is aangegeven. Alle overige verrichtingen dienen door hiervoor gekwalificeerd personeel te worden uitgevoerd. Bij zichtbare schade aan het apparaat dient u de netstekker uit het stopcontact te verwijderen en het apparaat bij de servicedienst ter reparatie aan te bieden.

Het apparaat moet ook in de volgende gevallen naar de servicedienst worden gebracht:

- Kabel of stekker zijn beschadigd.
- Vloeistoffen of vreemde voorwerpen zijn in het apparaat gekomen.
- Het apparaat is blootgesteld aan regen of water.
- Het apparaat functioneert niet, of niet volgens de gebruiksaanwijzing.

18. Gebruik alleen originele onderdelen of onderdelen die door de fabrikant zijn aanbevolen. De garantie vervalt indien er geen originele onderdelen worden gebruikt.

Serienummer en typenummer van dit apparaat staan op de achterkant. Noteer dit nummer hier en bewaar deze notities.

Typenummer.....

Serienummer.....

Aankoop:

Aankoopdatum.....

Dealer.....

Adres dealer.....

Telefoonnummer dealer.....

Uitpakken

Uitpakken: Elke Radius 2000™ wordt uitgebreid getest, zorgvuldig verpakt, en gebruiksklaar geleverd. Controleer de verpakking nauwkeurig op schade die ontstaan kan zijn tijdens het transport. Indien de verpakking is beschadigd, controleer dan nauwkeurig de Radius 2000™ op eventuele schade en controleer of alle meegeleverde noodzakelijk onderdelen van de Radius 2000™ aanwezig en intact zijn. In geval van schade of het ontbreken van onderdelen, neemt u contact op met uw American Audio® dealer.

Gooi het verpakkingsmateriaal niet weg. S.v.p. recycleren voor zover mogelijk.

Introductie

Inleiding:

Gefeliciteerd met de aanschaf van uw Radius 2000™ van American Audio®. Deze SD/USB speler is representatief voor American Audio's streven naar het leveren van producten die voldoen aan de hoogst mogelijke kwaliteit voor een betaalbare prijs. Leest u voor de ingebruikname deze gebruikershandleiding aandachtig door. Deze gebruikershandleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de juiste en veilige bediening van uw nieuwe SD/USB speler.

Let op! Er zijn geen door de gebruiker te vervangen onderdelen in het apparaat aanwezig. Voer zelf geen reparatie uit indien u niet vooraf door een bevoegde American Audio servicediensttechnicus hiervoor geïnstrueerd bent. Bij zelf uitgevoerde reparaties komt de garantie te vervallen. In het onwaarschijnlijke geval dat uw Radius 2000™ service behoeft, neem dan a.u.b. contact op met uw American Audio® dealer.

Voorzorgsmaatregelen bij het installeren

Controleer of alle aansluitingen correct zijn uitgevoerd alvorens de Radius 2000™ op het elektriciteitsnet aan te sluiten. Alle versterker- en volume instellingen dienen op nul of op de laagste stand te zijn ingesteld voordat u de Radius 2000™ aanzet. Indien het apparaat blootgesteld is aan extreme temperatuurwisselingen (bijv. na het transport) dient u het apparaat niet meteen in te schakelen. Het ontstane condens kan het apparaat beschadigen. Laat het apparaat uit tot het de kamertemperatuur heeft aangenomen.

Voorwaarden ingebruikname:

- Controleer s.v.p. bij de installatie van het apparaat of het apparaat niet blootgesteld is of was aan extreem hoge temperatuur, hoge luchtvochtigheid of stof.
- Gebruik het apparaat niet in een omgeving met extreem hoge temperatuur (temp. hoger dan 30° C / 100° F) of in een omgeving met extreem lage temperatuur (lager dan 5° C / 40° F)
- Het apparaat niet blootstellen aan direct zonlicht en verwijderd houden van warmtebronnen.
- Bedien het apparaat pas nadat u vertrouwd bent met alle gebruikersfuncties. Laat geen ongekwalificeerde gebruikers, of personen die niet op de hoogte zijn van de gebruikersfuncties van de Radius 2000™ het apparaat bedienen. De meeste schade is het gevolg van ondeskundig gebruik.

Hoofdfuncties

- Speelt Mp3 bestanden van een USB stick of SD/SDHC card
- Mp3 track listings
- Fijnafstemming BPM
- Auto cue
- 1/75 seconde frame search
- Real time cue ("Cue on the Fly")
- 8 verschillende snelheden (4 vooruit en 4 achteruit)
- Pitch display
- Digitale RCA coaxiale uitgang
- Breed helder VDF display met een grote kijkhoek
- Fader "Q" Start bediening **(a)**
- Naadloze Loop (ononderbroken loopweergave)
- Sample (Forward & Reverse Sampling)
- Flip-Flop (Relay Playback) **(b)**
- Jog Wheel Pitch Bend +/- 100%
- Jog Wheel gevoeligheid aanpassing
- 4 instelbare Cue (Bank) toetsen
- instelbare Pitch percentages; +/- 4%, +/-8%, +/-16% of +/-100%
- Start binnen 10ms (audiosignaal is onmiddellijk hoorbaar na het indrukken van de PLAY toets)
- Mp3 Track Listings
- Folder Search voor MP3's
- Geavanceerde Track Search
- Real Time Scratch Play
- Reverse Play
- Pan Effect
- Skid Effect

- Filter Effect
- Phase Effect
- Echo Effect
- Flanger Effect
- Trans Effect
- Hoofdtelefoon Jack met volume instelling
- Music Master tempo
- Memory Backup, keert terug naar de laatste instelling (c)
- Instelbare weergave enkel muziekstuk of doorlopende weergave

(a) FADER “Q” Start Control: Deze functie wordt gebruikt in combinatie met American Audio® en American DJ® mixers die ook beschikken over “Fader Q Start” control. Voor het beste resultaat wordt deze functie gebruikt in combinatie met twee Radius 2000™ spelers. Sluit de Radius 2000™ aan zoals beschreven in de installatie-instructie van deze handleiding. Voer bij beide spelers een stick of kaart in nadat de installatie is voltooid. Door de crossfader op de mixer van rechts naar links te schuiven kunnen de afspeelfuncties van de Radius 2000™ gestart en gestopt worden. Bijvoorbeeld: Wanneer er twee Radius 2000™ spelers en een Fader “Q”Start mixer worden gebruikt en de crossfader op de mixer staat helemaal naar links, dan speelt speler 1 en speler 2 staat in de cue of pauze modus. Wanneer de crossfader minimaal 20% naar rechts wordt geschoven, zal speler 2 gaan spelen en keert speler 1 terug naar de cue modus. Wanneer de crossfader rechts staat en hij wordt minimaal 20% naar links geschoven, zal speler 1 gaan spelen en zal speler 2 naar het cue punt terugkeren. Met deze functie kan een effect gecreëerd worden vergelijkbaar met een scratch effect. Na het opslaan van cue punten op beide spelers kunnen de verschillende muziekstukken en samples snel uit het geheugen worden opgehaald door de crossfader op de mixer naar links of naar rechts te schuiven. Nieuwe cue punten kunnen gemakkelijk worden ingesteld op de Radius 2000™ (zie hiervoor het instellen van een cue point op pagina 20). “Q” Start control is eenvoudig te gebruiken en door het toepassen van deze functie kunnen verbazingwekkende muziekeffecten gecreëerd worden. LET OP: Voor correcte “Q” Start bediening moet de Master instelling van de mixer op ½ zijn ingesteld (normale instelling).

BELANGRIJK: Als de Bank Button LED knippert keert het apparaat terug naar het in de bank opgeslagen cue punt.

(b) FLIP-FLOP: Deze functie wordt in combinatie met American Audio® mixers gebruikt die over Fader “Q” Start beschikken. Voor gebruik van de FLIP-FLOP functie dienen twee Radius 2000™ spelers gebruikt te worden. Sluit de Radius 2000™ aan zoals beschreven is in de installatie-instructie van deze handleiding. Met deze functie start speler 2 wanneer speler 1 stopt. Bijvoorbeeld; Als Speler 1 een titel afspeelt en deze is beëindigd, zal speler 2 direct aansluitend beginnen met afspelen. Bij de FLIP-FLOP functie kan track to track (titel na titel) of folder to folder (map na map) ingesteld worden. Zie voor meer informatie betreffende deze functie de FLIP-FLOP™ instructie op pagina 37.

BELANGRIJK: Als de Bank Button LED knippert keert het apparaat terug naar bank in point. (het in de BANK opgeslagen cue punt)

(c) MEMORY BACKUP: De Radius 2000™ slaat gegevens tot 5 jaar op in het geheugen. Bij het per ongeluk verbreken van de stroomtoevoer worden alle gemaakte instellingen bewaard. Alle laatst gemaakte instellingen zijn opgeslagen (SGL, CTN en effect parameters), zelfs als de netspanning wegvalt. De Radius 2000™ slaat tevens cue punten en samples op in het geheugen indien per ongeluk het apparaat uit wordt gezet. Zie geheugen pagina 27.

(d) PROGRAMMEERBARE CUE POINTS: De Radius 2000™ heeft vier BANK toetsen (28). In elke BANK toets kunnen 500 cue punten worden opgeslagen (totaal max.1500). Deze cue

punten kunnen worden opgeslagen in het interne geheugen van het apparaat en kunnen direct worden “opgehaald”. Zie instellen “Cue Points” op pagina 20.

Installatie

SD KAART INFORMATIE:

- Gebruik alleen een SD kaart met Mp3 bestanden
- Let op dat er geen andere bestanden op de SD kaart staan; geen WAV bestanden, fotobestanden etc....
- American Audio SD spelers kunnen SD HC (High Capacity) kaarten lezen tot 32GB

BELANGRIJK:

Voor een hogere kwaliteit Mp3 bestanden (meer dan 128 kbps) adviseert American Audio het gebruik van “High Speed” SD kaarten. Gebruik high speed kaarten voor het beste resultaat met uw American Audio SD speler.

USB INFORMATIE:

- Gebruik alleen een USB stick met Mp3 bestanden. Er mag geen ander bestand op de stick staan zoals bijv. WAV bestanden, fotobestanden etc...
- Bij het gebruik van een SD kaart via de USB SD kaartlezer dient de USB SD kaart lezer verwijderd te worden om de SD kaarten te wisselen. Verwijder de SD kaart niet uit de USB SD kaartlezer als de USB kaartlezer nog aangesloten is op het apparaat.
- Gebruik alleen FAT/FAT32 geformatteerde producten.

1. Controleren inhoud

Controleer of de Radius 2000™ is geleverd met de volgende onderdelen:

- Radius 2000™ professionele SD/USB speler
- Gebruikershandleiding
- Set RCA kabels
- Een 1/8 inch mini plug kabel voor “Fader Q Start” bediening

2. Installeren apparatuur

Plaats het apparaat op een vlakke ondergrond of in een hiervoor bestemde flightcase.

3. Aansluitingen

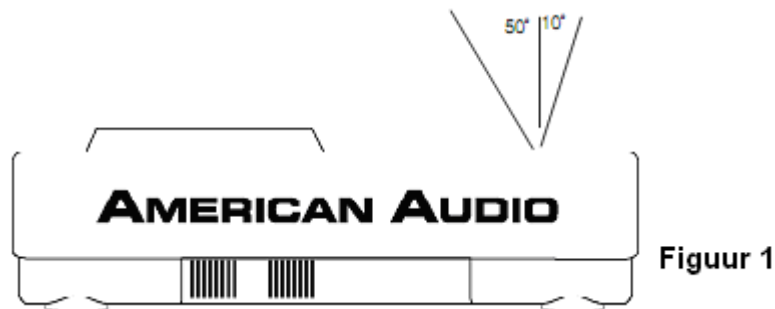
- Controleer of de stroomtoevoer is verbroken.
- Sluit de meegeleverde RCA kabels aan op de uitgangen van de Radius 2000™ en op de ingangen van de mixer.
- Gebruik de 1/8 inch mini plug kabel om de Radius 2000™ aan te sluiten op een American Audio® of American DJ® mixer die beschikken over “Fader Q Start” control (dit maakt het gebruik van de “Fader Q Start” functie mogelijk).

LET OP:

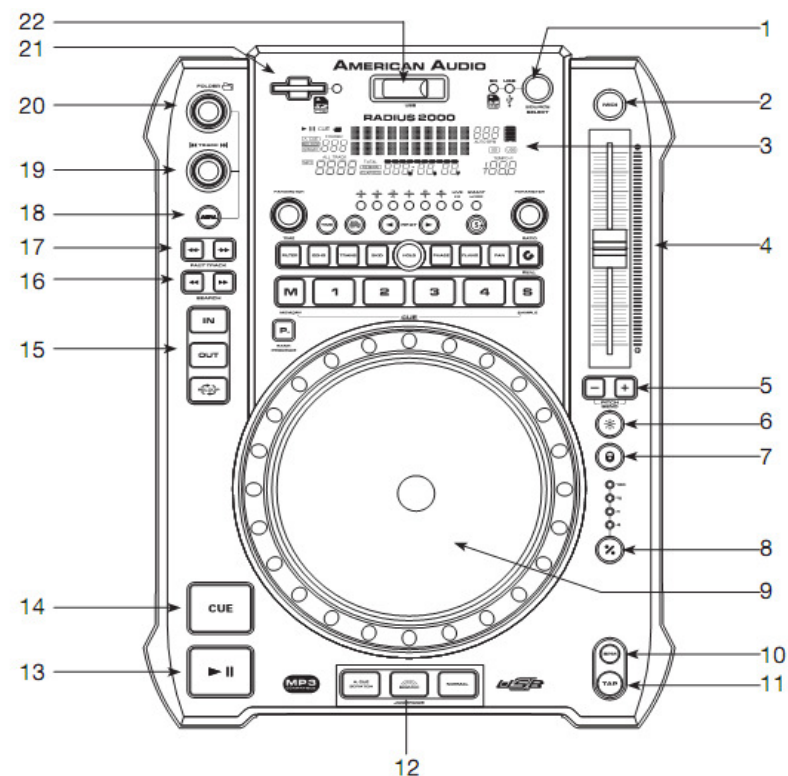
- Gebruik de meegeleverde 1/8 inch stuurkabel. Het gebruik van andere kabels kan schade aan het apparaat veroorzaken.
- Ter voorkoming van ernstige schade aan het apparaat dient de stroomvoorziening verbroken te zijn bij het maken van aansluitingen op het apparaat.

LET OP:

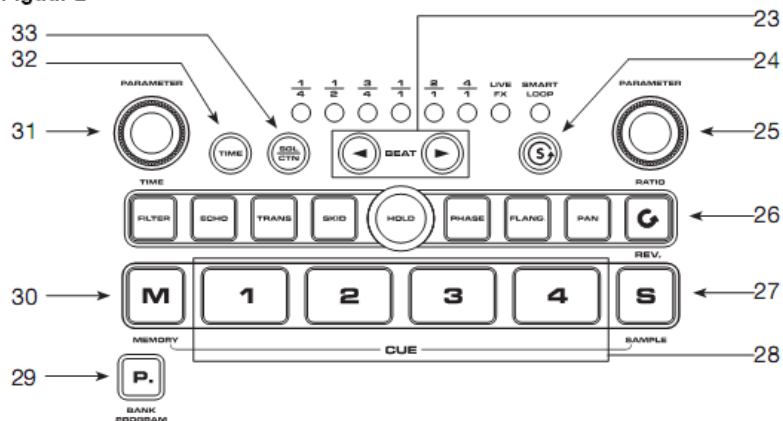
- Het VFD display is dusdanig ontworpen dat het vanuit vrijwel iedere hoek zichtbaar is, maar geeft het beste zichtresultaat binnen een hoek zoals aangegeven in figuur 1.



Funcities en bedieningsorganen



Figuur 2



A. BEDIENING OP BOVENZIJDE (FIGUUR 2)

1. **SD KAART/USB SELECTOR** – Deze functietoets dient voor de keuze tussen de SD kaart of de USB poort. De LED van de gekozen bron brandt als de gekozen bron actief is.
Deze toets kan ook gebruikt worden om een demo op te nemen van de actuele weergave. Om een demo op te nemen en op te slaan dient de Source Selector gedurende drie seconden te worden ingedrukt, om de demo op te nemen en op te slaan in de EEPROM.
2. **MIDI BUTTON** – Druk op de toets om MIDI modus te activeren.
3. **VFD DISPLAY** – Dit kwalitatief hoogwaardige VFD display geeft alle functies weer. De symbolen van het display worden verder toegelicht op pagina 16.
4. **PITCH SLIDER** - Met deze schuif wordt het pitchpercentage (procentuele weergavesnelheid) van de weergave ingesteld. De schuif heeft een vaste instelling die wijzigt op het moment dat er met de schuif wordt geschoven of als de pitchfunctie uit wordt gezet. De instelling kan zowel met als zonder kaart of stick in het loopwerk worden gewijzigd
5. **(-) PITCH BEND BUTTON** - De (-) pitch bend functie geeft een tijdelijke vertraging in de BPM's (beats per minuut) tijdens weergave. Met deze functie kan de beat van twee verschillende muziekbronnen op elkaar worden afgestemd. Dit is een tijdelijke instelling. Zodra de toets wordt losgelaten keert de BPM automatisch terug naar het met de Pitch Slider ingestelde pitchpercentage. Als de Pitch bend Button ingedrukt blijft geeft dit een maximale -100% pitch aanpassing. Gebruik deze functie om langzaam naar een andere muziekbron over te gaan. Let op: het gaat om een tijdelijke aanpassing. Gebruik voor een precieze pitch aanpassing de Pitch Slider (4) om de BPM's aan te passen op een andere muziekbron.
(+) PITCH BEND BUTTON - De (+) pitch bend functie geeft een tijdelijke versnelling van de BPM's van de weergave. Met deze functie kan de beat van twee verschillende muziekbronnen op elkaar worden afgestemd. Dit is een tijdelijke instelling. Zodra de toets wordt losgelaten keert de BPM automatisch terug naar het met de Pitch Slider ingestelde pitchpercentage. Als de Pitch bend Button ingedrukt blijft geeft dit een maximale +100% pitch aanpassing.
6. **PITCH ON/OFF BUTTON** – Met deze toets kan de PITCH SLIDER (4) functie aan- of uitgeschakeld worden. Het pitchpercentage kan aangepast worden tussen 4%, 8%, 16% en 100% waarbij 4% de laagste pitch aanpassing geeft en 100% de hoogste pitch aanpassing. Zie pagina 29 voor het instellen van de verschillende waarden.
7. **TEMPO LOCK FUNCTIE** - Deze toets activeert de TEMPO LOCK functie. Met de PITCH SLIDER kan de weergavesnelheid verhoogd of verlaagd worden zonder daarbij de tonale pitch van het muziekstuk te wijzigen. Als deze functie NIET actief is zal de originele tonale pitch van het muziekstuk wijzigen waarbij het afspelen met een hoge snelheid een "chipmunk" effect geeft en het afspelen met een lage snelheid een "James Earl Jones" effect geeft.
8. **PITCH PERCENTAGE SELECTOR** – Druk op deze toets om te kiezen voor een Pitch range percentage van 4%, 8%, 16% en 100%. Zie pagina 29 voor meer details.
9. **JOG WHEEL/EFFECTS PLATTER** – Deze schijf heeft 2 functies;
 - A. Als de speler in pauze modus of in cue modus is kan met het jog wheel frame search toegepast worden en een cue punt gezet worden.
 - B. Tijdens weergave werkt het Jog Wheel ook als pitch bend. Door het wiel met de richting van de klok mee te draaien neemt het pitch percentage toe tot 100% en door het wiel tegen de richting van de klok in te draaien neemt het pitch percentage af tot -100%. De pitch bend wordt bepaald door de duur waarmee het wiel doorlopend wordt gedraaid.
10. **BPM TOETS** – Druk op deze toets om te kiezen tussen handmatig instellen van de BPM of voor automatisch instellen BPM.

- 11. TAP TOETS** – Deze toets wordt gebruikt voor het handmatig instellen van de BPM. Indien is gekozen voor handmatig instellen BPM kan deze toets worden ingedrukt op de beat van de muziek.
- 12. JOG WHEEL EFFECTS EN CONTROLS**
- NORMAL BUTTON** – Druk op deze toets om de SCRATCH modus te verlaten. Als de SCRATCH modus NIET actief is kan met het JOG WHEEL (9) de pitch worden aangepast.
- SCRATCH BUTTON** – Druk op deze toets om de SCRATCH modus te activeren. Gebruik het JOG WHEEL (9) om het SCRATCH effect te gebruiken.
- CUE SCRATCH BUTTON**
- IN PLAYBACK MODUS – Wanneer het apparaat in PLAYBACK modus is en de touch sensitivity functie actief is zal het apparaat door het aanraken van het JOG WHEEL terugkeren naar het laatste CUE POINT of een CUE POINT in een geselecteerde BANK BUTTON. De weergave wordt meteen gestart zonder onderbreking.
 - IN CUE MODUS – Als de touch sensitivity functie actief is en het apparaat is in CUE MODUS zal de weergave meteen starten als het JOG WHEEL wordt aangeraakt. Als het JOG WHEEL wordt losgelaten keert het apparaat terug naar het laatst gezette CUE POINT.
- 13. PLAY/PAUSE BUTTON** – Door op de PLAY/PAUSE toets te drukken keert het apparaat terug van PLAY naar PAUSE of van PAUSE naar PLAY. Tijdens weergave brandt de blauwe LED en tijdens pauze knippert de blauwe LED.
- 14. CUE BUTTON** – Door tijdens weergave op de CUE toets te drukken wordt de weergave gestopt en keert het apparaat terug naar het laatst gezette CUE POINT (zie zetten cue point pagina 20). In de CUE modus brandt de rode CUE BUTTON LED. Tevens knippert de LED iedere keer als er een nieuw CUE POINT wordt gezet. Door het indrukken van de CUE toets wordt de CD verder afgespeeld. Als de CUE toets wordt losgelaten keert het apparaat terug naar het laatste CUE POINT. Door op de CUE toets te tikken ontstaat een BOP EFFECT.
- 15. IN, OUT, & RELOOP BUTTONS –**
- IN BUTTON** – “CUE ON THE FLY” – Met deze functie kan een CUE POINT gezet worden zonder de muziekweergave te onderbreken (“on the fly”). Met deze toets wordt tevens het startpunt van een naadloze loop gezet (zie naadloze loop pagina 21).
- OUT BUTTON** – Met deze toets wordt het eindpunt van een loop gezet. Een LOOP wordt gestart door op de IN toets te drukken. Het eindpunt wordt gezet door op de OUT toets te drukken. De loop blijft spelen totdat nogmaals op de OUT toets wordt gedrukt.
- RELOOP BUTTON** – Als er een naadloze loop is gezet (zie zetten SEAMLESS LOOP pagina 22, en de speler is niet in SEAMLESS LOOP modus (er speelt geen Loop), wordt door het indrukken van de SEAMLESS LOOP toets de SEAMLESS LOOP modus direct actief. Om de loop weer te verlaten moet de OUT toets ingedrukt worden. LOOP en RELOOP worden in het VFD DISPLAY (3) weergegeven als de RELOOP functie beschikbaar is. Als er geen Cue point is gezet keert het apparaat naar het IN punt.
- 16. SEARCH BUTTONS –**
- ◀◀ Met deze toets kan snel achteruit door een titel gezocht worden
 - ▶▶ Met deze toets kan snel vooruit door een titel gezocht worden.
- 17. FAST TRACK BUTTONS –**
- ▶▶I Met deze toets kan een titel geselecteerd worden. Door op de toets te tikken springt het apparaat vooruit naar de volgende titel. Door de toets ingedrukt te houden wordt snel van titel naar titel vooruit gesprongen.
 - I◀◀ Met deze toets kan een titel geselecteerd worden. Door op de toets te tikken springt het apparaat terug naar de vorige titel. Door de toets ingedrukt te houden springt het apparaat snel achteruit van titel naar titel.

- 18. ADV.TRACK BUTTON** - Tijdens weergave of in pauze modus kan met de ADVANCED TRACK BUTTON gezocht worden naar een volgende titel. Door op deze toets te drukken komt men in ADVANCED TRACK modus, de FOLDER en TRACK indicators knipperen. Door te draaien met de TRACK (19) knop kan naar de volgende titel gezocht worden. Druk op de TRACK knop (19) als de gewenste titel is gevonden. In het VFD display wordt "SAERCHING...." En daarna "FOUND..." weergegeven als de gewenste titel is gevonden. Druk nogmaals op de TRACK knop om de weergave direct te starten.
- 19. TRACK KNOB** - Deze knop heeft 3 functies.
- A. Door aan deze knop te draaien kunnen titels gezocht worden in de geselecteerde map. Draai aan de knop om vooruit of achteruit door de titels te scrollen.
 - B. Door de knop in te drukken en te draaien wordt met stappen van 10 titels zowel vooruit of achteruit door de map gescrold. De lopende titel wordt in het VFD display weergegeven.
 - C. Door op de knop te drukken worden artiest, titel, genre en Track Bit Rate in het display weergegeven.
- 20. FOLDER KNOB** - Deze knop heeft 2 functies.
- A. Door aan deze knop te draaien kan naar de gewenste map gezocht worden. Door te draaien kan vooruit of achteruit door de mappen gezocht worden. De actuele map wordt in het display weergegeven.
 - B. Door de FOLDER KNOB in te drukken en vast te houden en tevens aan de RATIO KNOB (25) te draaien scrolt de actuele regel naam in het display.
- 21. SD CARD POORT** – Dit is de SD poort waar de SD kaart geladen wordt. **SD kaarten tot 32GB. Alleen Mp3 bestanden. Zie pagina 9 voor meer informatie over SD kaarten.**
- 22. USB POORT** – In de USB poort kan een USB stick, een USB SD kaartlezer of een externe harde schijf voor weergave worden aangesloten. **BELANGRIJK: ZIE PAGINA... VOOR MEER DETAILS BETREFFENDE HET GEBRUIK VAN USB PRODUCTEN.**
- 23. BEAT-SYNC SELECT BUTTONS** – Deze knoppen worden gebruikt om de vertraging van het effect ten opzichte van het ritme van de muziek in te stellen. De beat delay ratio's zijn 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, en 4/1. Om BEAT-SYNC uit te schakelen moeten beide knoppen gelijktijdig worden ingedrukt.
Let op: Er dient een effect te worden geselecteerd om een vertragingstijd in te kunnen stellen.
- 24. SMART LOOP BUTTONS** – Als de SMART LOOP functie geactiveerd is kan de beat geselecteerd worden waarop de loop moet starten. De SMART LOOP functie zal automatisch het eindpunt van de loop zetten aan de hand van de BPM's.
- 25. PARAMETER RATIO KNOB** – Deze knop wordt gebruikt om de waarde van de PARAMETER RATIO in te stellen. Men kan ook de ratio knop indrukken en vervolgens met het JOG WHEEL draaien om de PARAMETER RATIO in te stellen.
- 26. EFFECTS AND HOLD BUTTON** –
- FILTER BUTTON** – Met deze toets kan het FILTER effect bediend worden. Het FILTER effect verdraait het originele geluid en voegt een andere tonale definitie toe. Het FILTER effect lijkt op het PHASE effect.
 - ECHO EFFECT** – Met deze toets kan het ECHO effect bediend worden. Dit effect voegt een ECHO toe aan het output signaal. Zie pagina 34.
 - TRANS EFFECT** – Met deze toets kan het TRANS effect bediend worden. Het TRANS effect simuleert een real-time mixer transformer effect.
 - SKID BUTTON** – Met deze toets kan het SKID effect bediend worden. Het SKID effect simuleert het stoppen van het plateau van een draaitafel.
 - HOLD BUTTON** - Deze toets heeft 2 functies.
Parameter Lock: Met deze toets kan elke nieuwe parameter instelling van de effecten worden vastgezet. De LED van de toets is rood als de HOLD functie niet

actief is. Als de HOLD functie niet actief is zijn alle veranderde instellingen van de effect parameters tijdelijk.

System Lock: Als deze toets ingedrukt en vastgehouden wordt voor tenminste 5 seconden wordt System Lock geactiveerd. De LED van de toets knippert als de Hold functie actief is. Om de HOLD functie te deactiveren moet de toets ingedrukt en gedurende 5 seconden vastgehouden worden.

PHASE BUTTON – Met deze toets kan het PHASE effect bediend worden. Het PHASE effect verdraait het originele geluid en voegt een andere tonale definitie toe. Het PHASE effect lijkt op het FILTER effect.

FLANGER EFFECT – Met deze toets kan het FLANGER effect bediend worden. Met het FLANGER effect wordt de output vervormd en creëert daarmee een effect dat vergelijkbaar is met het geleidelijk in en uit fase zetten van frequenties.

PAN EFFECT - Met deze toets wordt het PAN of TRANS effect bediend. Met het PAN effect kan de output van het linkerkanaal naar het rechterkanaal verplaatst worden. Zie effecten pagina 35.

REVERSE - Deze toets activeert de REVERSE PLAY modus. Met deze functie kan een muziekstuk of sample van achter naar voren weergegeven worden. De pitch en effect toepassingen functioneren normaal in de REVERSE modus.

27. SAMPLE BUTTON – Met deze toets kan een sample ingesteld en opgeslagen worden. Druk op de SAMPLE BUTTON en vervolgens op de gewenste BANK BUTTON (28) om de sample loop modus in te stellen. De LED van de toets zal oplichten. Wanneer de SAMPLE modus is ingesteld zal de sampler de muziek mixen. Druk nogmaals op de Sample toets om de SAMPLE single modus in te stellen (LED knippert). Door nogmaals op de SAMPLE toets te drukken wordt de SAMPLE modus uitgeschakeld.

28. BANK BUTTONS 1-4 – Deze toetsen worden gebruikt voor het opslaan van 4 cue points of voor het opslaan van 3 samples. Iedere BANK BUTTON kan een cue point of een sample opslaan. Voor het afspelen van een sample moet eerst de SAMPLE BUTTON (27) en daarna de BANK PROGRAM BUTTON worden ingedrukt.

29. BANK PROGRAM BUTTON - Met deze functie kan een reeks van max. 12 opgeslagen samples geprogrammeerd worden. Zie pagina 25 voor meer informatie.

30. MEMORY BUTTON - Deze toets heeft meerder bedieningsfuncties: Druk op de toets om de MEMORY modus te activeren. De LED van de Memory toets brandt als MEMORY modus actief is. Druk daarna op de gewenste BANK BUTTON (28) om een cue point of een af te spelen loop op te slaan. Zie System Memory op pagina 27.

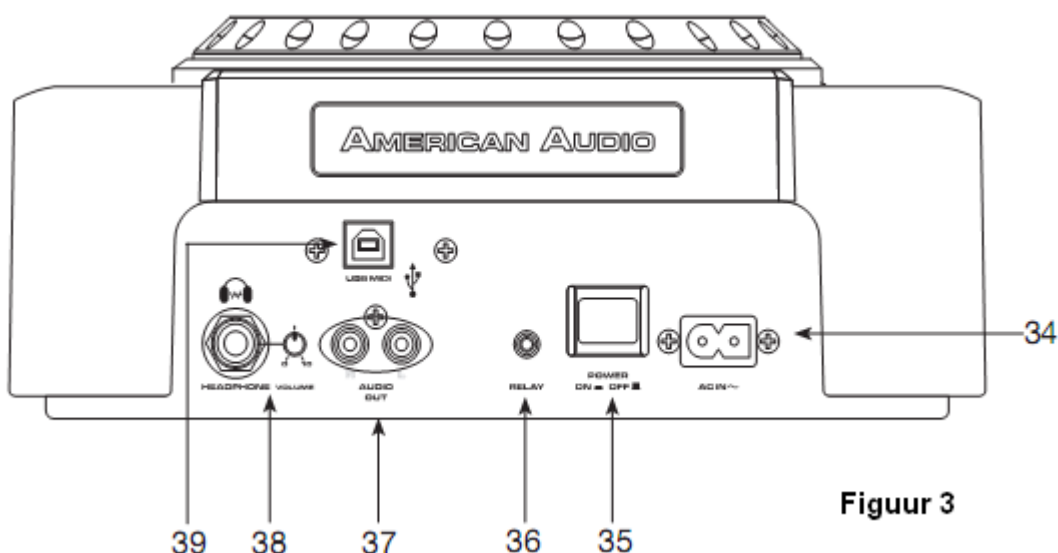
Tijdens weergave kan ook een loop worden opgenomen door op de BANK button te drukken (start opname) en nogmaals op de BANK BUTTON te drukken als gewenste eindpunt loop bereikt is (stoppen opname).

Om de in de BANK opgeslagen loops en cue points op het SD/USB apparaat te bewaren moet de MEMORY BUTTON gedurende 1 seconde worden ingedrukt. Om de BANK weer te activeren moet de MEMORY toets (LED brandt) worden ingedrukt en aan de FOLDER knop (20) gedraaid worden om de gewenste map met de opgeslagen BANKS te selecteren.

31. PARAMETER TIME KNOB – Met deze knop kan de tijdsweergave van de parameter worden ingesteld. De tijdsweergave kan ook worden ingesteld door op de TIME KNOB te drukken en aan het JOG WHEEL te draaien.

32. TIME BUTTON - Met deze toets kan de tijdsweergave, zoals beschreven is bij TIME METER (51), switchen tussen ELAPSED PLAYING TIME en TRACK REMAINING TIME.

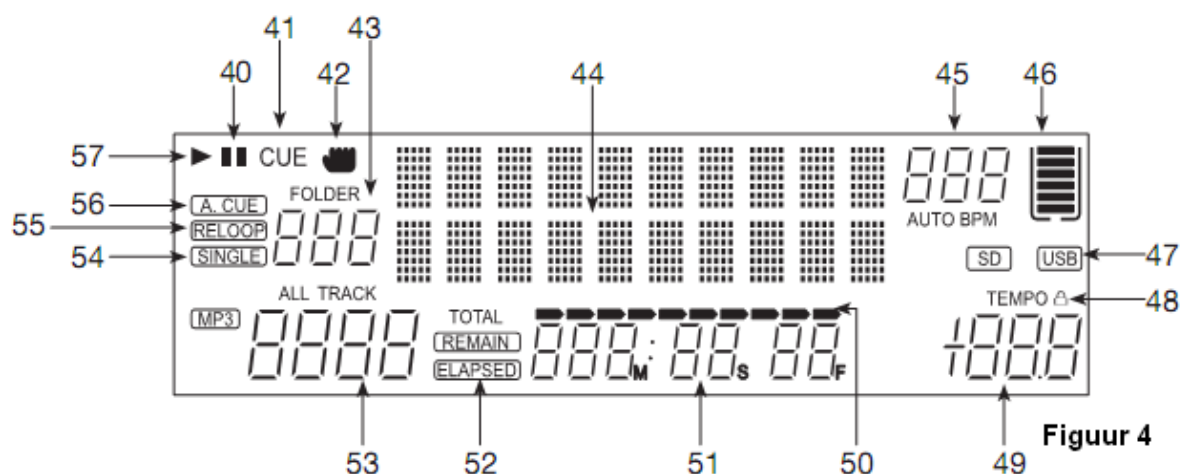
33. SGL/CTN – Met deze functie kan gekozen worden tussen de weergave van een enkel muziekstuk of continue weergave (alle titels achter elkaar). Deze functie werkt ook in FLIP-FLOP modus. Met de SGL/CTN toets kan ook AUTO CUE aan en uitgeschakeld worden door de toets tenminste gedurende een seconde in te drukken.



Figuur 3

B. ACHTERPANEEL (FIGUUR 3)

- 34. POWER CONNECTOR** – Deze aansluiting is bedoeld voor aansluiting van de stroomvoorziening. Let op dat de Radius 2000™ wordt aangesloten op een stroomvoorziening zoals aangegeven in de gebruikershandleiding of op het apparaat.
- 35. POWER BUTTON** – Aan- en uitschakelaar.
- 36. RELAY JACK** – Met deze aansluiting kunnen twee spelers worden aangesloten en wisselend (FLIP-FLOP) afspelen. Het apparaat kan ook worden aangesloten op de CONTROL out van een compatibele American Audio® mixer om de American Audio® “Q” start fader control te gebruiken. Deze functie is alleen beschikbaar bij mixers van American Audio’s® “Q”series.
- 37. AUDIO OUT R & L** – Audio out signals. Gebruik RCA kabels voor de verbinding van de AUDIO OUT naar de LINE input van een mixer.
- 38. HEADPHONE JACK & VOLUME CONTROL** - Aansluiting voor de koptelefoon. De volumeregelaar bevindt zich naast de aansluiting. Zet de volumeregelaar op de laagste stand alvorens de koptelefoon aan te sluiten. Pas vervolgens het volume naar wens aan.
- 39. USB MIDI JACK** - Gebruik deze ingang voor de aansluiting op een computer.



Figuur 4

C. VFD DISPLAY PANEEL (FIGUUR 4)

- 40. PAUSE INDICATOR** – De PAUSE indicator brandt als het apparaat in pauze modus is.
- 41. CUE INDICATOR** - Deze indicator brandt als het apparaat in cue modus is en knippert telkens als een nieuw CUE POINT wordt gezet.
- 42. TOUCH INDICATOR** – Deze indicatie verschijnt wanneer het JOG WHEEL aangeraakt wordt.
- 43. FOLDER DISPLAY** – In dit display wordt de actuele map weergegeven.
- 44. CHARACTER DISPLAY** – In dit display worden de titel en album weergegeven van een Mp3 weergave.
- 45. BPM METER** – Deze meter geeft de BPM's van de lopende titel weer.
AUTO BPM – Geeft aan of de AUTO BPM teller geactiveerd is.
- 46. MEMORY BUCKET** – Deze meter heeft 2 functies.
1. De buitenste lijn van de memory bucket geeft de geheugenstatus van de opgeslagen cue's weer. Een volledige omlijning geeft aan dat het cue geheugen "vol" is. **Let op: De scratch functie werkt alleen als alle balken vol zijn.**
 2. De vijf balken binnen de omlijning van de memory bucket vertegenwoordigen het digitale geheugen. Iedere balk staat voor 2 seconden.
- 47. SD/USB INDICATOR** – Deze indicator geeft aan welke poort actief is. Gebruik de SD CARD/USB SELECTOR (1) om de gewenste poort te selecteren.
- 48. TEMPO LOCK** – Geeft aan of de TEMPO LOCK functie geactiveerd is.
- 49. PITCH INDICATOR** – Deze meter geeft de geselecteerde pitch weer.
- 50. TIME BAR INDICATOR** – Deze balk geeft een visuele schatting van de speelduur van een titel of CD. De balk begint te knipperen als de speelduur afloopt. De knipperende balk herinnert u eraan dat de speelduur ten einde loopt en dat de volgende track klaar moet staan om afgespeeld te kunnen worden.
- 51. TIME METER** – Deze meter geeft gedetailleerd de actuele minuten, seconden en frames weer. Afhankelijk van de geselecteerde functie wordt de verstreken of de resterende tijd van een titel weergegeven. De geselecteerde functie wordt boven de TIME METER aangegeven als REMAINING TRACK TIME of ELAPSED TRACK TIME.
- 52. REMAIN/ELAPSED INDICATOR** – Als REMAIN wordt aangegeven zal de weergegeven tijd in het VFD DISPLAY (3) de totale resterende tijd van de titel betreffen. Als ELAPSED wordt aangegeven zal de weergegeven tijd in het VFD DISPLAY de verstreken speeltijd van het lopende nummer betreffen.
- 53. TRACK DISPLAY** – In dit display wordt de actuele titel weergegeven of de titel die klaarstaat om afgespeeld te worden.
- 54. SINGLE INDICATOR** – Geeft aan dat de speler in single play modus is, de titel wordt eenmaal afgespeeld en vervolgens keert het apparaat naar de cue modus terug. Als de single indicator niet brandt is het apparaat in continuous modus, het apparaat speelt alle titels achter elkaar. Nadat de resterende titels zijn afgespeeld keert het apparaat terug naar cue modus.
- 55. RELOOP INDICATOR** – Verschijnt als LOOP functie actief is of gaat starten.
- 56. AUTO CUE** – Geeft aan of de AUTO CUE aan of uit is. Druk de SGL/CTN (33) toets gedurende 1 seconde in om de AUTO CUE functie aan en uit te schakelen.
- 57. PLAY INDICATOR** – De PLAY indicator brandt als het apparaat in weergave modus is.

Intern menu

Hou de FOLDER KNOB (20) tenminste 2 seconden ingedrukt om in het interne menu te komen. Druk op de TIME (31) of RATIO (25) knoppen om in de submenu's te komen en om instellingen te bevestigen; druk op de FOLDER KNOB (20) om het menu te verlaten.

1. **JOG MODE** – Kies JOG LED modus (modus range is 1~8)
2. **Sensitivity** – Aanpassing gevoeligheid touch wheel (instellingsbereik tussen -20~+20)
3. **Pitch Bend** – Pitch range tussen +/-1%~100%
4. **Display Time** – Bereik is 0.5~12.0 sec. (aanpassing start/stoptijd LINE NAME)
5. **Scroll Speed** – Aanpassing scrollsnelheid Line Name (scrolltijd bereik is 50~20000msec.)
6. **INTENSITY** – Helderheid VFD (instellingsbereik helderheid is 1~4)
7. **A. CUE LEVEL** – Instellen AUTO CUE level (bereik is -36~+78db)
8. **Line Setup** – Druk op de TIME of RATIO knop om de weergave van de line name modus in het display te selecteren.
9. **MIDI CC TYPE** – Instellen verzending REL. (RELATIVE), ABS. (ABSOLUTE). Let op FOLDER/TRACK/PARAMETER TIME/PARAMETER RATIO/PITCH in MIDI modus. PITCH wordt door BEND (PITCH BEND)/ABS. (ABSOLUTE) verzonden.
 - A. **MIDI CH** – instellen kanaal 1~16 of sturing kanaal (1~8, 9~16) door BEAT.
 - B. **MIDI SETUP**
 - JOG OUTPUT (0~30 ms) (bediening max. zendtijd JOG MIDI)
 - Pulse = (1024 of 512) (keuze sensor voor verzenden Pulse)
 - I/O DISPLAY/Hide (tonen/verbergen waarde MIDI I/O)
 - USB RESET (resetten USB)
 - C. **Dual control** – In MIDI modus kan het apparaat bediend worden door JOG WHEEL, PITCH BEND, PITCH ON/OFF, PITCH SLIDER en PITCH PERCENTAGE.
 - D. **Bit Rate** – Disp ON
 - Disp OFF
 - E. **Version** – CON: VerXX (control versie)
 - DSP: VerXX (DSP versie)
 - F. **Load Defaults** – Druk op de Time of Ratio knop om in het menu van de fabrieksinstellingen te komen.
 - G. **EXIT & SAVE** – Verlaten menu en opslaan instellingen tot volgende gebruik van apparaat. (Druk op de Memory toets voor verlaten en opslaan tijdens elke willekeurige bedieningsmodus.)

Let op:

Opslaan: PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK, EFFECTS ON/OFF, SENSITIVITY, DISPLAY/SCROLL TIME/JOG MODE, INTENSITY, A.CUE LEVEL, MIDI CC TYPE, MIDI CH, MIDI SETUP

Fabrieksinstellingen: PITCH (ON), PITCH RANGE (8%), (CTN), AUTO CUE (ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD (OFF), KEY LOCK (OFF), EFFECTS (OFF), SENSITIVITY (+5), DISPLAY (3 SEC.)/ SCROLL SPEED (400msec), TIME, PITCH BEND (PITCH RANGE), BIT RATE (Disp.ON), JOG MODE (MODE 1,6), INTENSITY (4), A. CUE LEVEL (-48 db), MIDI CC TYPE (REL.), PITCH (BEND), MIDI CH (CH 1), MIDI SETUP (JOGOUT 0 ms), (PULSE 1024) I/O HIDE, REPEAT MODE (OFF), DUAL CONTROL (OFF), LINE SETUP (MODE=1), LINE 1 DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1)

1. INVOEREN / UITNEMEN SD KAART OF USB APPARAAT

De Radius 2000™ leest alleen SDHC (high capacity) cards tot 32GB. Het bestandsformaat is alleen Mp3. Bij het invoeren van een SD kaart dienen de labels naar boven gericht te zijn en de contacten naar beneden. Om de kaart uit de speler te nemen dient zachtjes op de kaart gedrukt te worden totdat deze uit de speler “springt”. Bij het aansluiten van een USB stick, USB kaartlezer of een externe harde schijf dient de USB stekker voorzichtig in de USB aansluiting te worden gestoken. Om de verbinding met een USB loopwerk te verbreken dient de weergave gestopt te worden en de USB aansluiting verwijderd te worden. **Zie pagina 9 voor meer informatie betreffende SD kaart en USB informatie.**

ATTENTIE:

- Verwijder een USB apparaat NOOIT tijdens weergave.
- Verwijder een SD kaart NOOIT tijdens weergave.

2. AUDIOBRON KIEZEN – figuur 5

Gebruik de SOURCE SELECTOR TOETS (1) om de gewenste audiobron te kiezen. Met deze toets kan gekozen worden tussen SD KAART poort A, SD KAART poort B en de USB poort. Met deze toets kan voor elke kant de gewenste bron geselecteerd worden. De LED's geven aan welke bron actief is. De rode LED bevestigt SD poort A, de blauwe LED bevestigt SD poort B en als zowel de rode als de blauwe LED's branden is de USB poort geactiveerd. De verschillende bronnen kunnen alleen tijdens de PAUSE modus geselecteerd worden.



Figuur 5

3. NUMMER(S) KIEZEN

Selecteer een gewenst nummer door het gebruik van een van de twee TRACK toetsen (17) of door aan de TRACK knop (19) te draaien. Door op de TRACK toetsen (17) te tikken of door een keer aan de TRACK knop (19) te draaien wordt ofwel het eerstvolgende of het voorgaande nummer geselecteerd. Door de TRACK toetsen (17) ingedrukt te houden of de TRACK Knop (19) te draaien en vast te houden kan doorlopend met een hogere snelheid van nummers gewisseld worden. Als de TRACK knop (19) wordt ingedrukt en vastgehouden en vervolgens vooruit of achteruit wordt gedraaid springt het apparaat telkens 10 nummers vooruit of achteruit.



Figuur 6

Figuur 6: Door op de reverse track toets te tikken of door de track knop tegen de richting van de klok in te draaien keert het apparaat terug naar het vorige nummer.



Figuur 7

Figuur 7: Door op de forward track toets te tikken of door de track knop met de richting van de klok mee te draaien springt het apparaat vooruit naar het volgende nummer.

4. STARTEN WEERGAVE – Figuur 8

Voer een media apparaat in zoals beschreven is op pagina 18 (INVOEREN / UITNEMEN USB of SD apparaten). Door op de PLAY/PAUSE toets (28) te drukken zal de weergave direct starten. De PLAY (57) indicator brandt zodra de weergave start. Het punt waarop de weergave start (cue point) wordt automatisch in het geheugen opgeslagen als cue point. Zodra op de CUE toets (14) wordt gedrukt keert de weergave terug naar dit cue point (punt waarop de weergave was gestart).

5. PAUZE – Figuur 8

Met deze functie kan de weergave tijdelijk onderbroken worden. De weergave stopt op het punt waarop de PLAY/PAUSE toets (13) wordt ingedrukt. Door op de PLAY/PAUSE toets (13) te drukken wisselt het apparaat tussen weergave en pauze. Wanneer het apparaat in pauze modus is brandt de PAUSE INDICATOR (40) in het VFD DISPLAY (3). De blauwe PLAY/PAUSE toets (13) LED begint te knipperen.

6. STOPPEN WEERGAVE – Figuur 8 & 9

Met het stoppen van de weergave stopt het loopwerk niet maar zal het nummer in pauze of in cue modus gezet worden. Hierdoor kan het apparaat direct starten met afspelen zodra de PLAY toets weer wordt ingedrukt. Het loopwerk stopt alleen als een media apparaat wordt uitgenomen of als het apparaat in SLEEP modus is.

Het stoppen (onderbreken) van de weergave kan op 2 manieren:

1. Druk tijdens het afspelen op de PLAY/PAUSE toets (13). Dit onderbreekt de weergave exact op het punt waar de PLAY/PAUSE toets werd ingedrukt.
2. Druk tijdens het afspelen op de CUE toets (14). De weergave wordt onderbroken en keert terug naar het laatst gezette cue point.

7. AUTO CUE – Figuur 9

Met deze functie wordt automatisch een cue point gezet bij aanvang van het eerste audiosignaal na invoeren van een media apparaat. Het eerste cue point is dus altijd het begin van track 1. Als een nieuw nummer is geselecteerd voordat de PLAY toets (13) is ingedrukt zal een nieuw cue point gezet worden als nieuw startpunt.

8. FRAME SEARCH – Figuur 10

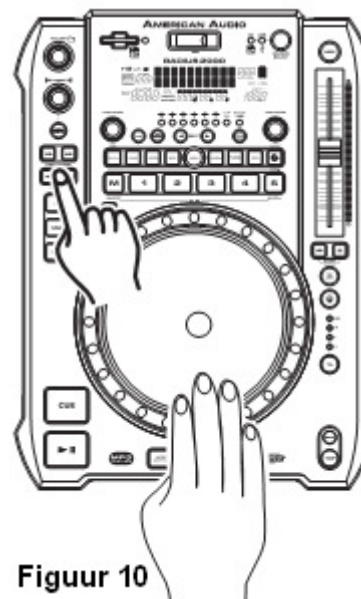
Met deze functie is het mogelijk om frame voor frame door een nummer te scrollen om zo een cue point, sample of startpunt voor een loop te vinden en te zetten. De scrollfunctie werkt alleen tijdens de pauze modus of de cue modus. Tijdens pauze of cue modus kan door aan het JOG WHEEL (9) te draaien door de nummers gescrold worden (zie afbeelding 11). Door het JOG WHEEL met de richting van de klok mee te draaien scrollt de frame search vooruit en door het JOG WHEEL (9) tegen de richting van de klok in te draaien scrollt de frame search achteruit. Bij gebruik van het JOG WHEEL (9)



Figuur 8



Figuur 9



Figuur 10

kan het audiosignaal via de koptelefoon worden beluisterd. Als het gewenste startpunt is gevonden kan door op de PLAY/PAUSE toets (13) te drukken een cue point (startpunt) gezet worden (zie figuur 9). Door op de CUE toets (14) te drukken keert het apparaat terug naar het zojuist gezette cue point.

9. ZOEKEN (SNEL VOORUIT / SNEL ACHTERUIT)

Met deze functie kan snel door een nummer gezocht worden. Druk op de SEARCH toetsen (16) om snel vooruit of achteruit door een nummer te zoeken.

Figuur 11



10. ZETTEN EN OPSLAAN CUE POINT

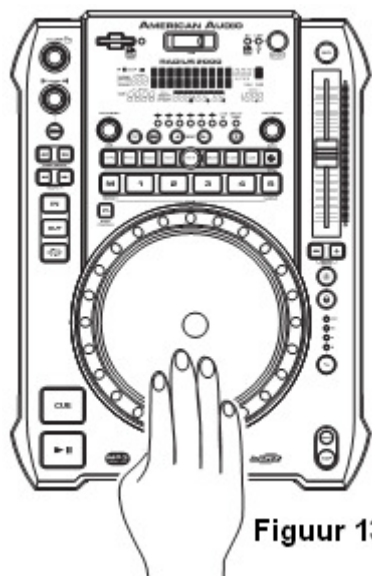
Een cue point zetten:

Een cue point is het exacte punt waarop de weergave start als de PLAY/PAUSE toets (13) wordt ingedrukt. Een cue point kan op elk willekeurig punt in een nummer gezet worden. Er kunnen maximaal 3 verschillende cue points per map gezet worden. Drie cue points worden opgeslagen in de BANK TOETSEN 1-4 (28). Een cue point kan op twee manieren worden gezet (zie figuur 14 en 15):

1. Door het indrukken van de IN toets (15) on the fly (tijdens weergave). Zo wordt een cue point gezet zonder de muziek te onderbreken. Door vervolgens op de CUE toets (14) te drukken keert het apparaat terug naar het punt waarop de IN (15) toets werd ingedrukt. Dit cue point kan nu in een van de BANK toetsen 1-4 (28) worden opgeslagen.



Figuur 12



Figuur 13

2. Door het gebruik van het JOG WHEEL (9). Als het apparaat in cue modus of in pauze modus is kan met het JOG WHEEL (9) binnen een nummer gezocht worden om het gewenste startpunt te zoeken. Als de gewenste positie is gevonden kan door op de PLAY toets (13) te drukken het cue point gezet worden. Door op de CUE toets (14) of de IN toets (15) te drukken keert het apparaat terug naar dit laatste cue point.

Belangrijk: Wanneer de BANK toets LED knippert zal het apparaat de onder een BANK BUTTON opgeslagen punt als cue point zetten.

Een cue point opslaan:

Als een cue point is gezet volgens een van de twee mogelijkheden zoals beschreven op pagina 20 kan het cue point in een van de BANK BUTTONS (28) worden opgeslagen. Eenmaal in het geheugen opgeslagen kan dit cue point ten allen tijde worden afgespeeld. Dit kan zelfs als het media apparaat is verwijderd of als de stroomvoorziening verbroken is geweest, zie pagina 25. Per map kunnen maximaal 4 cue points worden opgeslagen. In een BANK BUTTON (28) kan ofwel een cue point of een sample (zie creëren sample loop op pagina 25 en 26) worden opgeslagen. Beide is niet mogelijk.

Opslaan cue point:

1. Creëer een cue point volgens een van de twee mogelijkheden die op pagina 20 zijn beschreven. Druk op de MEMORY toets (30) zoals is aangegeven in figuur 14. De rode Memory Cue LED brandt als indicatie dat geheugenopslagfunctie actief is. Nu kan op een van de drie BANK BUTTONS (28) worden gedrukt om het cue point in het geheugen op te slaan (figuur 16). Na het indrukken van een van de BANK BUTTONS (28) zal de corresponderende Bank Button LED kort knipperen. De LED van de BANK BUTTON (28) blijft branden ter indicatie dat er een cue point of een sample in het geheugen is opgeslagen. De rode Memory LED gaat uit.



Figuur 14



Figuur 15

2. Herhaal de bovengenoemde stappen om maximaal 4 cue points op te slaan. Wanneer de vier cue points eenmaal zijn opgeslagen kunnen ze op ieder gewenst moment opgeroepen worden. Tijdens het afspelen zal de weergave van een cue point direct starten zonder muzikale onderbreking. Let op! Om deze cue points op te roepen dient de map die bij het maken van de cue points is gebruikt in het loopwerk aanwezig te zijn.

11. CREEREN EN AFSPLEN NAADLOZE LOOP

Een naadloze loop is een geluidslus die doorlopend wordt herhaald zonder onderbreking. De loop kan gebruikt worden voor het creëren van speciale geluidseffecten bij het mixen. De naadloze loop heeft geen tijdslimiet, je kunt een naadloze loop maken van de volledige lengte van de map.

1. Druk op de PLAY/PAUSE toets (13) om de weergave te starten.



Figuur 16

2. Druk op de IN toets (15). Hiermee wordt het startpunt van de naadloze loop gezet. De IN BUTTON LED knippert eerste en brandt daarna.



Figuur 18



Figuur 17

3. Druk op de OUT toets (15) om het eindpunt van de naadloze loop te zetten. Zowel de IN toets LED als ook de OUT toets LED begint snel te knipperen om aan te geven dat de draadloze loop mode is geactiveerd.

VFD LOOP INDICATORS – De RELOOP (55) INDICATOR brandt in het VFD DISPLAY (3) ter indicatie dat een loop wordt afgespeeld.

NAADLOZE LOOP VERLATEN - Druk op de Out toets (15) om de SEAMLESS LOOP te verlaten. De IN toets en OUT toets (15) LEDs blijven branden maar knipperen niet meer. De weergave keert terug in de normale afspeelmodus. De LEDs blijven branden om u eraan te herinneren dat er een LOOP geprogrammeerd is.



Figuur 19



Figuur 20

HERHAALDE WEERGAVE VAN EEN LOOP - Met de RELOOP (15) functie kan men ieder gewenst moment terugkeren naar een ingestelde loop (figuur 21). De IN toets en OUT toets LED geeft aan dat er een loop is opgeslagen en afgespeeld kan worden. Voor het afspelen dient de RELOOP (15) toets ingedrukt te worden. De IN toets en OUT toets LEDs gaan knipperen als de SEAMLESS LOOP modus is geactiveerd en de loop wordt afgespeeld.

Attentie: Alleen het eindpunt van een loop kan bewerkt worden. Een loop kan verkort of verlengd worden. Dit kan alleen als er eerst een naadloze loop gecreëerd is. Als er nog geen naadloze loop gecreëerd is volg dan eerst de instructie van pagina 21 om een naadloze loop te creëren. Als er al een naadloze loop gecreëerd is druk dan op de RELOOP toets (15) om

de naadloze loop te activeren (figuur 20). Volg de nu volgende aanwijzingen op om het eindpunt van een naadloze loop te bewerken:

1. Druk op OUT toets (15) om terug te keren naar de weergave vanaf het startpunt van de loop (figuur 19). Dit zet de NAADLOZE LOOP modus buiten werking en maakt het mogelijk om het eindpunt van de loop te bewerken.
2. Druk nogmaals op de OUT toets (15) als het nieuwe eindpunt van de loop is gevonden (figuur 19).
 - **VERKORTEN LOOP:** Druk op de OUT toets (15) op een eerder punt in het nummer (figuur 19).
 - **VERLENGEN LOOP:** Druk op de OUT toets (15) op een later punt in het nummer (figuur 19).

12. GEBRUIK VAN DE INGEBOUWDE SAMPLER

De Radius 2000™ heeft een geavanceerde ingebouwde sampler. Er kunnen maximaal 3 samples in de 3 BANK toetsen (28) worden opgeslagen. In een BANK toets (28) kan alleen een cue point of een sample worden opgeslagen, niet beide. Een sample kan maximaal 5,5 seconden lang zijn. Een sample kan worden afgespeeld tijdens weergave, tijdens de PAUSE modus, zelfs als het media apparaat is uitgenomen. Een sample kan altijd worden afgespeeld zonder muzikale onderbreking. Als een sample wordt afgespeeld tijdens weergave van een andere muziekbron zal de sample “over” deze muziekbron spelen. Een sample kan eenmalig of in een doorlopende loop worden afgespeeld.

Creëren van een sample:

1. Maak een naadloze loop (zie creëren naadloze loop op pagina 21). **Indien de loop langer is dan 5,5 seconden kan hij niet als sample worden opgeslagen maar wordt de loop als cue point opgeslagen.**



Figuur 21



Figuur 22

2. Druk op de MEMORY toets (30). De rode MEMORY toets (30) LED brandt ter indicatie dat de loop in het geheugen opgeslagen kan worden.
3. Selecteer een van de 4 BANK toetsen (28) en druk op de gewenste toets om de sample op te slaan.



Figuur 23

geactiveerd te zijn door de SAMPLE toets (27) in te drukken. De blauwe LED van de sample toets gaat branden. Om de sample doorlopend te laten spelen moet de sample functie aanblijven. Voor het eenmalig afspelen van de sample dient de sample functie meteen na het initiëren van de sample uitgezet te worden. Als de sample functie actief is blijft de sample doorspelen totdat de sample functie uitgezet wordt.

4. De rode MEMORY toets (30) LED gaat uit als de sample in het geheugen is opgeslagen.
5. De sample is nu in het geheugen opgeslagen. De originele loop waarmee de sample is gecreëerd blijft spelen totdat de OUT toets (15) wordt ingedrukt (figuur 23).

6. De sample kan nu op elk gewenst moment worden afgespeeld, ook tijdens de PAUSE modus. Voor het afspelen van de sample dient de sample functie



Figuur 24

7. **Belangrijk:** Als u een sample probeert te spelen zonder de sample functie eerst te activeren, zal de BANK toets (28) als cue point fungeren.

Wijzigen van de Sample Parameters:

Door de sample parameters te wijzigen kan het volume en de pitch van een sample veranderd worden. Een hogere waarde laat het pitch percentage en volume toenemen. Het is belangrijk om te weten dat de pitchwaarde alleen een aanpassing van de snelheid is en niets te maken heeft met de geluidskwaliteit. De verandering van de waarde kan tijdelijk zijn of het kan een vastgestelde waarde zijn. De waarden van de sample parameter kunnen in drie eenvoudige stappen worden gewijzigd wanneer het apparaat is in sample weergave modus is.

Wijzigen van de Sample Parameters – snelheid

Druk tijdens weergave van een sample op de PARAMETER TIME knop (31). Door eenmaal op de toets te tikken wordt een percentage in het VFD DISPLAY (3) weergegeven. Door de knop met de richting van de klok mee te draaien zal de pitch doen toenemen. Door de knop tegen de richting van de klok in te draaien zal de waarde van de parameter afnemen.



Figuur 25



Wijzigen van de Sample Parameters – volume

Druk tijdens weergave van een sample op de PARAMETER RATION knop (25). Door eenmaal op de knop te tikken verschijnt een volume waarde in het VFD DISPLAY (3). Door de knop met de richting van de klok mee te draaien zal het volume toenemen. Door de knop tegen de richting van de klok in te draaien zal de waarde van het volume afnemen.

Figuur 26

Figuur 27



Wijzigen van de Sample Parameters – Hold functie

De hold functie maakt het mogelijk om de gewijzigde instellingen van de parameters op te slaan en te vergrendelen. Als de hold functie niet geactiveerd is voordat de instellingen van de parameters worden gewijzigd zal de wijziging tijdelijk zijn. Als de HOLD toets (26) wordt geactiveerd blijven de instellingen van de parameters ongewijzigd totdat ze weer veranderd worden of de netspanning is uitgeschakeld, tenzij de instellingen in het geheugen van het apparaat zijn opgeslagen.



Figuur 28

13. BANK TOETSSEN (28):

Deze toetsen worden gebruikt om samples en cue points op te slaan. Alleen een sample of een cue point kan in elk van deze vier banks worden opgeslagen. Wanneer een sample in een van de banks is opgeslagen kan het startpunt van de sample als cue point gebruikt worden. De BANK toetsen kunnen op ieder moment een opgeslagen sample of opgeslagen cue point oproepen en afspelen zonder de weergave van de muziek te onderbreken. In sample modus (zie “gebruik van de ingebouwde sampler” op pagina 23) en tijdens weergave zal door het indrukken van een van de BANK toetsen, waarin een sample is opgeslagen, deze sample direct afgespeeld worden zonder de muziek te onderbreken. Als de Radius 2000™ in sample modus is en het loopwerk niet in weergave modus is, zal door het indrukken van een van de BANK toetsen, waarin een sample is opgeslagen, deze sample direct weergegeven worden.

14. BANK PROGRAM TOETS (29):

De Radius 2000™ kan geprogrammeerd worden om de in de vier BANK toetsen opgeslagen samples in een gewenste volgorde af te spelen. De vier BANK toetsen kunnen 12 keer geprogrammeerd worden. De geprogrammeerde samples worden in de gewenste volgorde afgespeeld zonder de weergave te onderbreken. De geprogrammeerde samples kunnen worden afgespeeld als de speler in PAUSE modus is, zelfs als het media apparaat uitgenomen is. Als de speler in sample modus is en het loopwerk NIET in weergave modus is zal door het indrukken van een van de BANK toetsen, waarin een sample is opgeslagen, deze sample direct worden afgespeeld.

Programmeren van samples:

1. Wanneer er een of meerder samples zijn opgeslagen. Druk op de BANK PROGRAM toets (29). In het CHARACTER DISPLAY (44) verschijnt nu BANK P.=0X. X=het nummer van de parameter.

Figuur 29



Figuur 30

2. Programmeer de banks (samples) in de gewenste volgorde. Bijvoorbeeld: Bank 3; Bank 1; Bank 2; Bank 3; Bank 3; Bank 1. Druk op de BANK PROGRAM toets (29) om het programmeren te beëindigen.

3. Voor het afspelen van de geprogrammeerde samples moet eerste op de SAMPLE toets (27) en daarna op de BANK PROGRAM toets (29) gedrukt worden.



15. VERANDEREN VAN DE TIME METER (51) EN DE TIME BAR (50)

Als tijdens NORMALE WEERGAVE op de TIME toets (32) wordt gedrukt verandert de tijdsinformatie (50 & 51) die in het VFD (3) display wordt weergegeven. Hier volgt een onderverdeling en definitie van de verschillende tijdsinstellingen:

1. **ELAPSED** – Geeft in het VFD (3) de reeds verstreken speeltijd van een nummer weer.
2. **REMAIN** – Geeft in het VFD (3) de nog resterende speeltijd van een nummer weer.

Figuur 31

TIME BAR INDICATOR (50) – In deze balk wordt de gedefinieerde tijd van de TIME METER (51) weergegeven. Net als bij de TIME METER (51) geeft deze balk de geselecteerde tijdsinstelling (REMAIN OF ELAPSED) weer. De balk begint te knipperen als de speeltijd bijna verstreken is, ongeacht de geselecteerde tijdsaanduiding. De knipperende balk is een visuele waarschuwing dat de speeltijd ten einde loopt.

16. RECALL MEMORY:

De Radius 2000™ kan 4 geprogrammeerde cue points en effecten per map in het geheugen opslaan. Deze instellingen kunnen altijd in het geheugen worden opgehaald, zelfs als het media apparaat uitgenomen is en op een later tijdstip weer ingevoerd is. Om de data van een bepaalde media bron op te roepen:

1. Controleer of er geen media apparaat is ingevoerd. 2. Houd de MEMORY toets (30) zo lang ingedrukt totdat de memory toets LED begint te knipperen. 3. Voer het media apparaat in. "RECALL" verschijnt in het VFD (3) terwijl de data worden opgehaald, en het memory toets LED gaat uit.

Contactgevoelig Jog wheel / Bob effect

CONTACTGEVOELIGHEID JOG WHEEL: Deze functie gaat samen met de SCRATCH effecten. Met deze functie kunnen de weergave en cue commando's bediend worden door op het contactgevoelige jog wheel te tikken.

INSTELLEN CONTACTGEVOELIGHEID JOG WHEEL: De mate van gevoeligheid is instelbaar. Ga naar het INTERNE MENU door de FOLDER knop (20) ingedrukt te houden. Draai de TIME of RATIO knoppen (31 of 25) met de richting van de klok mee totdat SENSIVITY in het display verschijnt. Druk op de TIME of RATIO knoppen (31 of 25) om in het SENSIVITY menu te komen. Draai aan de TIME of RATIO knop (31 of 25) totdat het gewenste gevoeligheidsbereik is gevonden, het bereik is instelbaar tussen -20 en +20. Het VFD (3) geeft de geselecteerde gevoeligheidswaarde weer. Als de gewenste waarde is gevonden kan dit door het indrukken van de TIME of RATIO knop (31 of 25) bevestigd worden. Druk op de FOLDER knop (20) om het INTERNE MENU te verlaten.



Figuur 32

TIJDENS WEERGAVE MODUS: Tijdens weergave en als de contactgevoeligheidsmodus geactiveerd is, kan de speler met het bedienen van het JOG WHEEL (9) naar het laatste cue point keren. Door het aanraken van het JOG WHEEL (9) zal de speler direct naar het laatst gezette cue point keren en de weergave starten zonder de muziek te onderbreken.

ACTIVEREN CONTACTGEVOELIGHEID: Alvorens de weergave en cue commando's via het JOG WHEEL te kunnen bedienen dient eerst de contactgevoeligheid van het JOG WHEEL geactiveerd te worden. Om de gevoeligheidsmodus te activeren moet de A.CUE SCRATCH toets (12) ingedrukt te worden. Deze activeert de contactgevoeligheidsmodus.



Figuur 33



Figuur 34

TIJDENS CUE MODUS: In cue modus en als de contactgevoeligheidsmodus geactiveerd is zal door het aanraken van het JOG WHEEL (9) de weergave gestart worden. De weergave stopt op het moment dat het JOG WHEEL (9) wordt losgelaten. Als het JOG WHEEL wordt losgelaten keert de speler terug naar het laatste cue point.

Belangrijk: Als de BANK BUTTON LED knippert, keert de speler terug naar het laatste cue point.

Pitch aanpassingen

PITCH AANPASSINGEN: Met de verschillende pitchinstellingen kan de weergavesnelheid van een nummer of een loop worden aangepast. Deze aanpassing van de weergavesnelheid wordt meestal gebruikt om de beat van twee of meer muziekbronnen te matchen, bijvoorbeeld van een draaitafel of een andere CD/MEDIA-speler. Het pitchbereik kan worden ingesteld tussen +/-100. De verschillende pitchinstellingen worden nu nader toegelicht.



Figuur 35

1. PITCH SLIDER (4):

Met deze functie kan de weergavesnelheid (de PITCH) van een nummer versneld of vertraagd worden. Het maximale instelbare pitchpercentage is +/- 100%. Met het gebruik van de PITCH SLIDER (4) kan de snelheid (pitch) versneld of vertraagd worden. Als de schuif naar boven wordt geschoven zal de pitch afnemen, als de schuif naar beneden wordt geschoven zal de pitch toenemen. De aanpassing van de PITCH SLIDER kan worden ingesteld met een bereik van +/- 4%, +/-8%, +/-16% of +/-100% (zie ook aanpassen "PITCH SLIDER PERCENTAGE RANGE" op de volgende bladzijde). De pitchaanpassing heeft alleen effect op normale weergave en loops als de PITCH ON/OFF toets (6) is geactiveerd. De pitchaanpassingen hebben geen effect op samples.

ACTIVEREN PITCH SLIDER (4): Om de PITCH SLIDER (4) te gebruiken moet de functie voor het instellen van de pitch geactiveerd zijn. Druk op de PITCH ON/OFF toets (6) om de slider te activeren. Het ON/OFF toets LED brandt als de functie actief is. Als de pitchfunctie niet is geactiveerd zal de PITCH SLIDER (4) niet functioneren.



Figuur 36



GEBRUIK VAN DE PITCH SLIDER (4): Controleer of de pitchfunctie geactiveerd is zoals hierboven is beschreven. De PITCH SLIDER (4) kan bediend worden door de schuif omhoog (de pitch neemt af) of omlaag te bewegen (de pitch neemt toe).

Figuur 37

AANPASSEN VAN DE PITCH SLIDER'S RANGE (8): Het pitchbereik van de PITCH SLIDER (4) kan op elk willekeurig moment worden aangepast. Om het bereik aan te passen moet de pitchfunctie actief zijn (zie figuur 36). Het bereik van het pitchpercentage kan worden aangepast met een bereik van +/-4%, +/-8%, +/-16% en +/-100%. 4% geeft de laagste pitchaanpassing en 100% geeft de maximale pitchaanpassing. Om het bereik aan te passen moet de PITCH ON/OFF toets (6) worden ingedrukt; druk vervolgens zo vaak op de PITCH RANGE toets (8) totdat de gewenste waarde is bereikt (zie figuur 38).



Figuur 38

2. PITCH BENDING:

In tegenstelling tot de aanpassing van de PITCH SLIDER (4) zal deze functie de weergavesnelheid van een nummer slechts tijdelijk versnellen of vertragen. Deze functie kan op 2 manieren worden toegepast; met de (-) & (+) PITCH BEND toetsen (5) of met het JOG WHEEL (9). Het maximaal instelbare percentage is +/-100%. De pitch bend functie gaat uit van de pitchinstelling die is gemaakt bij de PITCH SLIDER (4). Bijvoorbeeld; als de PITCH SLIDER (3) is ingesteld op een pitchtoename van 2% zal de pitch bend functie starten bij 2% en doorgaan tot het maximum van +/-100%.

ATTENTIE: Bij een -100% pitch aanpassing stopt de weergave.



Door de (-) PITCH BEND toets (5) ingedrukt te houden of op de toets te tikken zal de weergave vertragen (figuur 39).

Figuur 40

Door de (+) PITCH BEND toets (5) ingedrukt te houden of op de toets te tikken zal de weergavesnelheid toenemen (figuur 40).

Figuur 39



PITCH BEND TOETSEN (5):

De (+) PITCH BEND toets (5) versnelt de weergavesnelheid van een muziekstuk, en de (-) PITCH BEND toets (5) vertraagt de weergavesnelheid van een muziekstuk. De omvang van de verandering staat in verhouding tot de tijd waarin de toets ingedrukt wordt. Bijv.: wanneer de (+) PITCH BEND toets (5) constant ingedrukt wordt, zoals op afbeelding 41, zal de afspeelsnelheid versnellen, tot het maximum van +100% is bereikt. Als de (+) PITCH BEND BUTTON wordt losgelaten, keert de afspeelsnelheid terug naar de vorige snelheid.

3. JOG WHEEL (9):

Het JOG WHEEL past de pitch tijdelijk aan tijdens weergave. Door het JOG WHEEL met de richting van de klok mee te draaien zal de pitch van een nummer tijdelijk versnellen en door het JOG WHEEL tegen de richting van de klok in te draaien zal de pitch van een nummer tijdelijk vertragen. De snelheid waarmee het JOG WHEEL wordt gedraaid bepaalt het pitchpercentage. Bijvoorbeeld; als het JOG WHEEL continu tegen de richting van de klok in wordt gedraaid zal de weergavesnelheid langzaam afnemen en blijven afnemen totdat de weergave een maximum van -100% bereikt en de weergave helemaal stopt. Wanneer er niet meer aan het JOG WHEEL wordt gedraaid keert de weergavesnelheid van de cd automatisch naar de laatst ingestelde snelheid.

ATTENTIE: Om het JOG WHEEL in een pitch bend functie te gebruiken wanneer ook de SCRATCH EFFECT (12) functie is geactiveerd, moet de buitenste rubberen ring van het jog wheel worden gebruikt.



Figuur 41

Ingebouwde effecten

De Radius 2000™ wordt geleverd met 8 ingebouwde effecten. Deze effecten kunnen afzonderlijk maar ook tot maximaal 4 effecten gelijktijdig (overlappend) worden gebruikt. De ingebouwde effecten zijn: scratch, filter, echo, trans, skid, phase, flanger en pan effect. Er kan voor gekozen worden om de effecten te gebruiken met de op de fabriek ingestelde parameterwaarden of de waarden kunnen worden ingesteld naar ieders persoonlijke wensen. De parameterwaarden voor de diverse effecten verschillen. Sommige effecten hebben een groter aanpassingsbereik van de parameterwaarden. De parameters hebben 2 instelbare waarden, de PR (Parameter Ratio) en de PT (Parameter Time).

Alle parameters worden gereset naar de vooringestelde waarden als de stroomvoorziening wordt verbroken.

BEAT SELECT BUTTONS (23): Met deze toetsen krijgt men toegang tot de voorgeprogrammeerde instellingen van de parameters. Alle effecten zijn synchroon met de beat van de muziek. Ieder effect heeft 6 voorgeprogrammeerde instellingen en een door de gebruiker zelf aan te passen instellingmogelijkheid. Men krijgt toegang tot deze instellingen via de BEAT SELECT toetsen (23). Met de pijltjestoetsen kan tussen de instellingen geswitcht worden. De tabel geeft details betreffende de diverse instellingen weer.



Figuur 42

Keuze van de Beat geheugenbanken
1 - Actualiseert na 1/4 Beat
2 - Actualiseert na 1/2 Beat
3 - Actualiseert na 3/4 Beat
4 - Actualiseert na 1/1 Beat (na iedere volle Beat)
5 - Actualiseert na 2/1 Beat (na iedere tweede Beat)
6 - Actualiseert na 4/1 Beat (na iedere vierde Beat)



SCRATCH EN SKID EFFECT: Het scratch effect simuleert het scratchen met een echte grammofoonplaat. Als het scratch effect geactiveerd is knippert de SCRATCH LED rood. Als het scratch effect geactiveerd is kan het JOG WHEEL (9) op dezelfde wijze gebruikt worden als een grammofoonplaat voor het scratch effect. Gebruik het JOG WHEEL (9) om de scratch beweging op een grammofoonplaat na te doen en de weergave te beïnvloeden.

Als het skid effect geactiveerd is knippert de SKID LED rood. Zowel de SKID en de SCRATCH TIME PARAMETER kunnen worden ingesteld van 0010 tot 9990. 9990 geeft de langste skid tijd. De skid waarde heeft een bereik tussen 10ms en 10 seconden.

Figuur 43

FILTER EFFECT: Het filter effect verandert het originele geluid en creëert speciale effecten. Het filter effect heeft 2 instelbare parameters, de Parameter Ratio (PR) en de Parameter Time (PT). Met de PT wordt het tijdbereik ingesteld en met de PR wordt het frequentiebereik ingesteld (zie de toelichting bij "parameters" bij figuur 50).



Figuur 44



Figuur 45

PHASE EFFECT: Het phase effect verandert het originele geluid en creëert speciale effecten. Het phase effect heeft 2 instelbare parameters, de Parameter Ratio (PR) en de Parameter Time (PT). Met de PT wordt het tijdbereik ingesteld en met de PR wordt het frequentiebereik ingesteld (zie de toelichting bij "parameters" bij figuur 50).

FLANGER EFFECT: Het flanger effect vervormt het uitgangssignaal en creëert een effect waarbij de frequenties in en uit fase van elkaar worden weergegeven. Het flanger effect heeft 2 instelbare parameters, de Parameter Ratio (PR) en de Parameter Time (PT). Met de PT wordt het tijdbereik ingesteld en met de PR wordt het frequentiebereik ingesteld (zie de toelichting bij “parameters” bij afbeelding 50).



Figuur 46



Figuur 47

ECHO EFFECT: Het echo effect produceert een echo die aan het uitgangssignaal wordt toegevoegd. Het echo effect heeft 2 instelbare parameters, de Parameter Ratio (PR) en de Parameter Time (PT). Met de PT wordt het tijdbereik ingesteld en met de PR wordt het frequentiebereik ingesteld (zie de toelichting bij “parameters” bij figuur 50).

TRANS EFFECT: Het trans effect simuleert een real-time mixer transformer effect. Het trans effect heeft 2 instelbare parameters. De Parameter Ratio (PR), en de Parameter Time (PT). Met de PT wordt de trans snelheid en met de PR wordt de Trans audio lengte aangepast.



Figuur 48



Figuur 49

PAN EFFECT: Met het pan effect kan het uitgangssignaal van het linker naar het rechterkanaal verplaatst worden. Met de PT kan de tijdsduur worden ingesteld waarin het pan effect effectief is in het linker- of rechterkanaal. Met de PR wordt de tijd ingesteld waarin het uitgangssignaal van links naar rechts verschuift of omgekeerd.



PARAMETERS: Alle effecten hebben instelbare parameters. Met de parameters kunnen de effecten worden beïnvloed. Draai aan een van de **PARAMETER KNOPPEN (25 OF 31)** om de instelling van een van de effecten aan te passen. De gewijzigde instelling van de parameter wordt in het VFD display weergegeven. Alle effecten hebben 2 instelbare parameters. **PARAMETER TIME (31)** en **PARAMETER RATIO (25)**. Gebruik deze knoppen om het effect naar eigen wens in te stellen. Voor een snelle aanpassing kan de **PT** knop of de **PR** knop (28 of 23) worden ingedrukt en vervolgens worden gedraaid tot de gewenste instelling is bereikt.

Figuur 50

HOLD TOETS: Gebruik de **HOLD TOETS (26)** om de gewijzigde parameterinstellingen op te slaan. Indien de **HOLD TOETS** niet geactiveerd is, zijn alle gewijzigde instellingen slechts tijdelijk. Om de **HOLD** functie te activeren dient de **HOLD TOETS (26)** te worden ingedrukt zoals is aangegeven in afbeelding 51. Wanneer de hold functie geactiveerd is, gaat het blauwe licht van de hold toets branden.

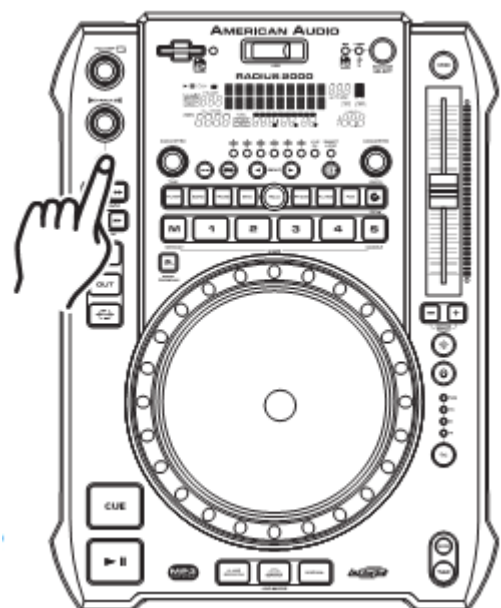


Figuur 51

Uitgebreid nummer zoeken

Met deze functie kan tijdens weergave een andere track op een media apparaat worden gezocht.

1. Druk op de **ADVANCED TRACK TOETS (18)** om in de advanced track search modus te komen.
2. De **TRACK INDICATOR (53)** knippert als de modus actief is.



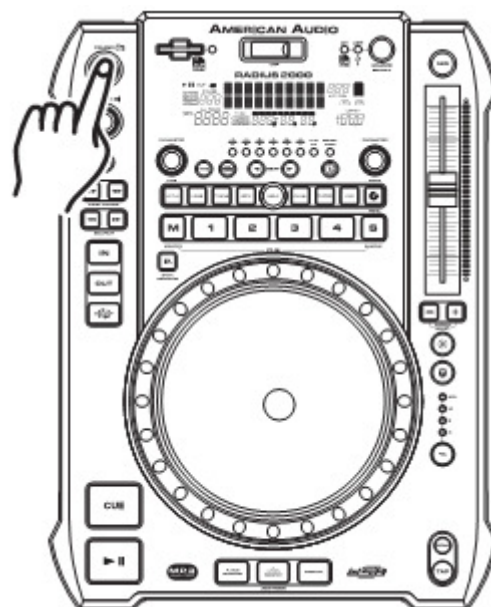
Figuur 52



Figuur 53

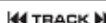
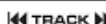
6. Als "FOUND!!" in het VFD display verschijnt, kan op de TRACK KNOP (19) gedrukt worden om de weergave van het geselecteerde nummer te starten. Druk op de ADV TOETS (18) om de advanced track search modus zonder gewijzigde instellingen uit te schakelen.

Figuur 54



3. Door aan de TRACK KNOP (19) te draaien kan een Mp3 nummer (track) gezocht worden.
4. Druk op de TRACK KNOP (19) als het gewenste nummer is gevonden. In het VFD wordt nu "SEARCHING...." weergegeven. Het VFD display geeft "FOUND!!" weer als het gewenste nummer is gevonden.
5. Het VFD geeft "FOUND" weer als het gewenste nummer is gevonden.

MIDI MAP

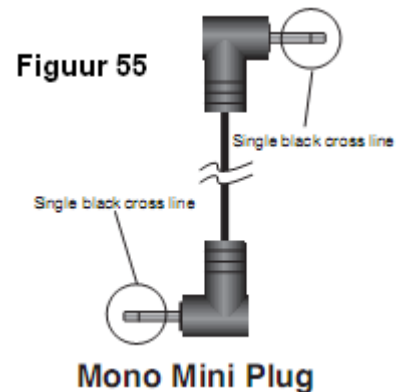
SW name	Type	MIDI	MIDI2(Hold TAP)	Remarks
FOLDER 	SW/LED/ENC	19/19/36	58/19/75	CC TYPE = RELATIVE
TRACK 	SW/LED/ENC	1F/1F/38	5E/1F/77	CC TYPE = RELATIVE
Para. Time	SW/ENC	25/3A	64/79	CC TYPE = RELATIVE
Para. Ratio	SW/ENC	2B/3C	6A/7B	CC TYPE = RELATIVE
JOG	SW/ENC	26/35	65/74	CC TYPE = RELATIVE
FOLDER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

Sample	SW/LED	28/28	67/28	
A . Cue Scratch	SW/LED	24/24	63/24	
	SW/LED	1E/1E	5D/1E	
Normal	SW/LED	18/18	57/18	
SOURCE SELECT	SW/LED(USB)	13/13	52/13	
1	SW/LED/LED2	16/16/3B	55/16/3B	
2	SW/LED/LED2	10/10/3C	4F/10/3C	
3	SW/LED/LED2	0A/0A/3D	49/0A/3D	
4	SW/LED/LED2	22/22/3E	61/22/3E	
◀◀	SW	29	68	
▶▶	SW	1D	5C	
◀◀	SW	11	50	
▶▶	SW	23	62	
Time	SW	1A	59	
SGL/CTN	SW	14	53	
	SW	17	56	
—	SW	07	46	
+	SW	0D	4C	
BPM	SW	12	51	
TAP	SW	20		
◀ BEAT	SW	0E	4D	Chan= "1~8" or "9~16" no function
BEAT ▶	SW	08	47	Chan= "1~8" or "9~16" no function
LIVE FX	LED	34		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{1}{4}$	LED	3A		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{1}{2}$	LED	39		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{3}{4}$	LED	38		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{1}{1}$	LED	37		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{2}{1}$	LED	36		Chan= "1~8" or "9~16" no function
$\frac{4}{1}$	LED	35		Chan= "1~8" or "9~16" no function
100	LED	33		
16	LED	32		
8	LED	31		
SD	LED	40		
SD_IN	LED	3F		

De FLIP-FLOP™ functie is een “automatische piloot” functie. Bij het gebruik van 2 Radius 2000™ spelers in combinatie met een American Audio® “Q” Deck™ mixer kan een speler met weergave starten op het moment dat de andere speler stopt met weergave. De “FLIP-FLOP™” functie kan worden toegepast bij enkele nummers, een volledige mediabron, of een combinatie hiervan.

FLIP-FLOP™ functie enkele nummers:

1. Sluit het systeem aan zoals beschreven is op pagina 9.
2. Zet de crossfader van uw American Audio® “Q” Deck™ mixer in de centrale positie.
3. Stel de 2 Radius 2000™ spelers in op weergave in de single modus. SINGLE (54) wordt in het VFD (3) weergegeven.
4. Voer in beide Radius 2000™ spelers een SD kaart of USB apparaat in.
5. Nadat beide spelers het startpunt hebben ingesteld kan bij een van de twee spelers op de PLAY/PAUSE TOETS (13) worden gedrukt om de weergave te starten.
6. De tweede speler start onmiddellijk met weergave zodra het nummer op speler een is beëindigd
7. De FLIP-FLOP™ functie blijft actief totdat deze wordt beëindigd of de stroomverbinding wordt verbroken.

**FLIP-FLOP™ functie afspelen mappen:**

Zorg dat de spelers zijn ingesteld op doorlopende weergave. SINGLE (54) wordt NIET weergegeven in het VFD van beide spelers. Volg verder de instructies zoals die hierboven zijn aangegeven voor de bediening van de FLIP-FLOP™ functie bij enkele nummers. De tweede speler start meteen met weergave als de eerste speler de volledige map heeft afgespeeld.

Opmerking: De FLIP-FLOP™ enkele weergavemodus en de doorlopende weergavemodus kunnen gecombineerd toegepast worden. Selecteer voor elke Radius 2000™ de gewenste modus; single of continu weergave.

Let bij het aansluiten van uw Radius 2000™ op een American Audio® of een American DJ® “Q”Deck™ mixer voor de bediening van de FLIP-FLOP™ functie op het volgende: Sluit de 1/8” mono mini connectors van de stuurkabels aan op het achterpaneel van de Radius 2000™ en op de achterkant van de American Audio® “Q”-serie mixer. De set up voor FLIP-FLOP™ is nu klaar.

Voorbeeld “Q” Start opstelling. Met deze opstelling kan de “Q” start functie en de FLIP-FLOP™ functie gebruikt worden. Gebruik alleen 1/8” mono mini connectors.



Te gebruiken met Q-Deck mixer

Technische gegevens

ALGEMEEN

Model: American Audio® Radius 2000™ - professionele SD/USB speler

Type:	USB & SD kaart speler – SDHC (HighCapacity) kaarten tot 16GB
Media type:	Toepasbare uitbreiding bestandsnamen voor MP3's: mp3, MP3, mP3 en Mp3
Pitchbereik:	+/- 4%, +/- 8%, +/- 16%, +/- 100%
Pitchnauwkeurigheid:	0,15%
Afmetingen:	265mm (L) x 356mm (B) x 106mm (H)
Installatie:	Plaats het apparaat op een vlakke ondergrond of monteer het in een 19" rack of flightcase
Gewicht:	2,9kg
Netspanning:	AC 115/230v, 50/60Hz AC 100v, 50/60Hz (Japan) AC 110v, 60Hz (Colombia) AC 120v, 60Hz (U.S.A. en Canada) AC 127v, 60Hz (Mexico) AC 220v, 50Hz (Chili en Argentinië) AC 220v, 60Hz (Filippijnen en Korea) AC 230v, 50Hz (Europa, Nieuw Zeeland, Zuid-Afrika, Singapore) AC 240v, 50Hz (Australië en Verenigd Koninkrijk)
Opgenomen vermogen:	12W
Omgevingsvoorwaarden:	Bedieningstemperatuur: 5 tot 35°C Luchtvochtigheid tijdens bediening: 25 tot 85% RH (geen condensatie) Opslagtemperatuur: -20 tot 60°C
Accessoires:	stereo RCA aansluitkabel Stuurkabel met 1/8" miniplug

AUDIO GEDEELTE:

Kwantisatie:	16 bit lineair per kanaal
Sample frequentie:	44,1 kHz bij normale pitch
Oversampling rate:	8 x

D/A converter: 16 bit
 Frequentie bereik: +/- 1 dB 17 Hz tot 16.000 Hz
 Uitgangsniveau: 1,37V +/- 1dB
 Uitgangsimpedantie: 100K ohm of meer

AUDIO KENMERKEN (TEST SIGNAAL: MP3 128KBPS, BELASTING=100Kohm)

ITEM	NOMINAAL	LIMIET	VOORWAARDE
Uitgangsniveau	1,37Vrms+/-0,5dB	1,37Vrms+/-1dB	1KHz, 0dB
Kanaalbalans	binnen 0,2dB	binnen 1dB	1KHz, 0dB
Frequentierespons	+/-0,3dB	+/-1dB	17Hz-16KHz,0dB
De-emphasis response	-20dB +/-0.2dB	-20dB +/-1dB	16KHz,-20dB
Kanaalscheiding *2	91dB	85dB	1KHz, 0dB
T.H.D. + NOISE*1	0,006%	0,01%	1KHz, 0dB
S/N verhouding (IHF-A)*2	115dB	90dB	1KHz, 0dB
Uitgangsniveau koptelefoon	0,27V +/-0,5dB	0,27 +/-1dB	1KHz, -20dB

*1 Met 20KHz low pass filter

*2 Met 20KHz low pass filter, "IHF-A" gewogen

ATTENTIE: Specificaties en aanpassingen in het ontwerp van het apparaat onder voorbehoud.

ROHS - Een belangrijke bijdrage tot behoud van ons milieu

Geachte klant,

Het Europees Parlement heeft een aantal richtlijnen opgesteld waarin het gebruik van gevaarlijke stoffen wordt verboden of verminderd. Deze regeling, genaamd ROHS, is een veel besproken thema in de elektronica branche.

Er worden o.a. een zestal stoffen verboden:

Lood (Pb), kwikzilver (Hg), zeswaardig chroom (CR VI), cadmium (Cd), broomhoudende vlamvertragers (PBB en PBDE).

Deze richtlijnen gelden voor alle elektrische en elektronische apparatuur, kortom alle elektrische apparaten die we thuis of op het werk gebruiken.

Als fabrikant van de apparaten met de merknamen AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ en ELATION professional zijn wij verplicht ons aan deze richtlijnen te houden. Reeds 2 jaar voor het ingaan van de ROHS richtlijnen zijn wij gestart met het zoeken naar alternatieve, milieu vriendelijke materialen en productieprocessen. Ruim voor de ingangsdatum van de ROHS richtlijnen werden al onze apparaten volgens de normen van het Europees Parlement geproduceerd. Door regelmatige controles en materiaaltests vergewissen we ons dat de toegepaste onderdelen steeds aan de richtlijnen voldoen en dat de producten zo vriendelijk mogelijk worden geproduceerd.

De ROHS regeling is een belangrijke stap voor het behoud van ons milieu. Wij als fabrikant voelen ons verantwoordelijk om hieraan ons deel bij te dragen.

WEEE - Afvoeren en recyclen van elektrische en elektronische apparatuur

Jaarlijks worden er wereldwijd duizenden tonnen milieuverontreinigende elektronicaonderdelen op de vuilstortplaatsen gedumpt. Om een verantwoord afvoeren en recyclen van elektronische onderdelen te garanderen heeft het Europees Parlement de WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) richtlijnen opgesteld.

Als fabrikant zijn wij bij de Nederlandse stichting NVMP aangesloten onder aansluitnummer 1312. Deze vereniging regelt de inzameling en verwerking van elektrische apparaten, die betaald wordt uit een verwijderingsbijdrage.

Net als de eerder genoemde ROHS is de WEEE een belangrijke bijdrage tot behoud van het milieu en werken wij graag mee om de natuur door deze manier van recyclen te ontlasten.

Neem voor vragen of suggesties contact op met: info@americanaudio.eu



A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americanaudio.eu