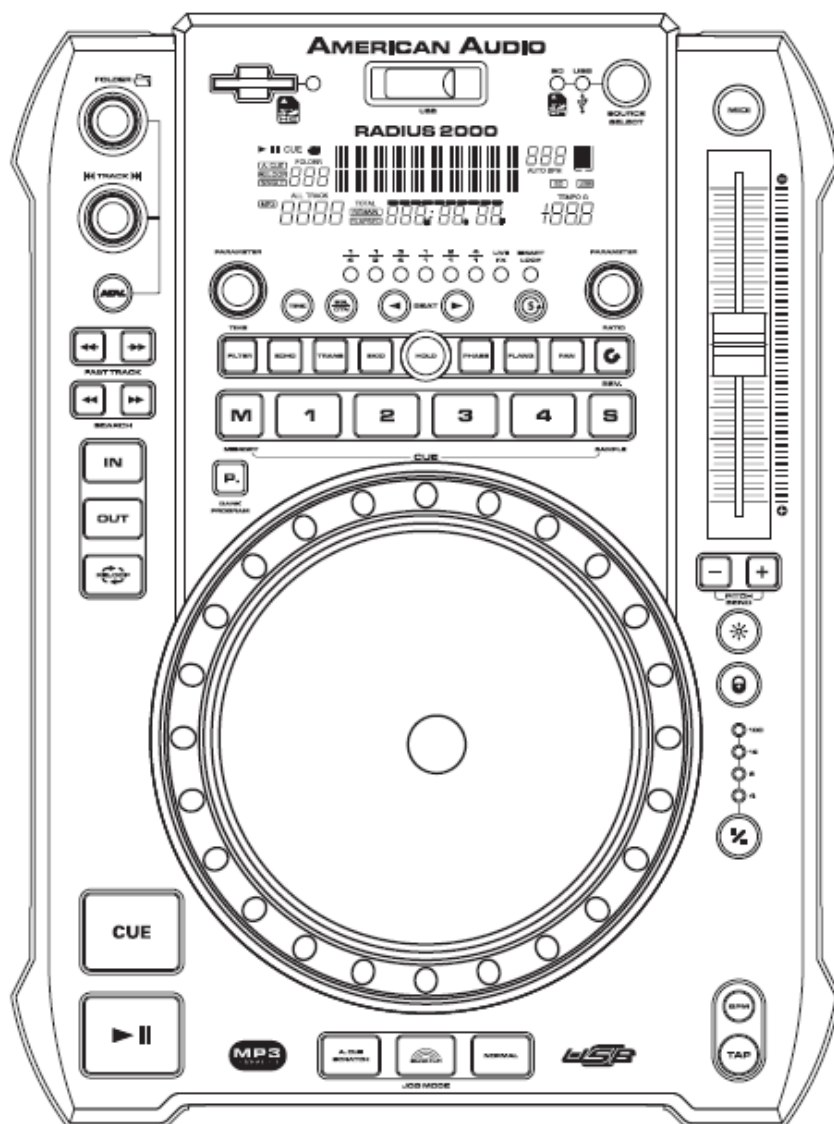


AMERICAN AUDIO

Radius 2000™



Podręcznik Użytkownika

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

Junostraat 2

6468 EW Kerkrade

The Netherlands

www.americanaudio.eu

SPIS TREŚCI

WAŻNE INFORMACJE.....	3
ŚRODKI OSTROŻNOŚCI ZWIĄZANE Z ELEKTRYCZNOŚCIĄ.....	4
INSTRUKCJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA.....	5
WSPARCIE KLIENTA.....	6
GŁÓWNE CECHY.....	7
SET UP.....	8
GŁÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE.....	9
JEDNOSTKA GŁÓWNA.....	9
PANEL WYŚWIETLACZA VFD.....	15
MENU WEWNĘTRZNE.....	17
PODSTAWOWE FUNKCJE.....	18
ŁADOWANIE/WYJMOWANIE KARTY SD LUB URZĄDZENIA USB.....	18
WYBÓR ŚCIEŻEK.....	18
ROZPOCZĘCIE ODTWARZANIA.....	19
PAUZOWANIE ODTWARZANIA.....	19
PRZESZUKIWANIE RAMKI.....	19
SZYBKIE PRZEGLĄDANIE ŚCIEŻEK (DO PRZODU I DO TYŁU).....	20
USTAWIANIE I ZACHOWYWANIE PUNKTÓW CUE.....	20
TWORZENIE PŁYNNEJ PĘTLI.....	21
UŻYWANIE WBUDOWANEGO SAMPLERA.....	23
UŻYWANIE PRZYCISKÓW BANKU.....	25
PROGRAMOWANIE BANKU.....	25
ZMIANA SPOSOBU WYŚWIETLANIA CZASU.....	26
PRZYWOŁYWANIE PAMIĘCI.....	26
CZUŁOŚĆ JOG WHEEL NA DOTYK.....	27
USTAWIENIA PITCH.....	28
PITCH SLIDER.....	28
PITCH BENDING.....	29
WBUDOWANE EFEKTY.....	31
EFEKT SCRATCH I SKID.....	31
EFEKT FILTER/PHASE.....	32
EFEKT ECHO/FLANGER.....	32
EFEKT TRANS/PAN.....	33
ZMIANA PARAMETRÓW.....	33
ZAAWANSOWANE WYSZUKIWANIE ŚCIEŻKI.....	34
MAPA MIDI.....	35
FLIP FLOP™.....	38
DANE TECHNICZNE.....	39

WAŻNE INFORMACJE

INFORMACJE O BEZPIECZEŃSTWIE

OSTRZEŻENIE:

ABY ZAPOBIEGAĆ ZAGROŻENIU POŻAREM LUB, PORAŻENIEM PRĄDEM NALEŻY CHRONIĆ ODTAWRZACZ PRZED WODĄ I WILGOCIĄ

UWAGA:

1. Należy dbać o stan kabla zasilania. Nie dopuszczać do uszkodzeń i odkształceń; może to doprowadzić do porażenia prądem lub awarii.. Przy wyjmowaniu wtyczki z gniazda należy przytrzymać gniazdko. Nie wolno ciągnąć za kabel.
2. Aby uniknąć porażenia prądem nie wolno otwierać górnej pokrywy, kiedy urządzenie jest podłączone do kontaktu. W razie wystąpienia problemów należy skontaktować się ze sprzedawcą American Audio®.
3. Nie wolno umieszczać metalowych przedmiotów ani wylewać płynów we wnętrzu odtwarzacza SD/USB. Grozi to porażeniem prądem lub awarią urządzenia.



UWAGA
Nie otwierać –
Ryzyko porażenia
prądem



UWAGA: ABY ZMNIJSZYĆ RYZYKO PORAŻENIA PRĄDEM, NIE WOLNO ZDEJMOWAĆ POKRYWY. UŻYTKOWNIK NIE MOŻE WYMIENIAĆ ŻADNYCH CZĘŚCI WEWNĄTRZ URZĄDZENIA. NALEŻY ZWRÓCIĆ SIĘ DO AUTORYZOWANEGO SPRZEDAWCY American Audio.



Błyskawica umieszczona wewnątrz trójkąta oznacza ostrzeżenie przed występowaniem wewnątrz obudowy nie izolowanych części pod napięciem wystarczająco wysokim, że występuje niebezpieczeństwo porażenia elektrycznego.



Wykrzyknik umieszczony wewnątrz trójkąta oznacza, że w dokumentacji załączonej do urządzenia są ważne informacje dotyczące jego użytkowania i konserwacji (serwisowania).

UWAGA

ABY UNIKAĆ PORAŻENIA PRĄDEM NIE WOLNO UŻYWAĆ (SPOLARYZOWANEJ) WTYCZKI Z PRZEDŁUŻACZEM, PRZEJŚCIÓWKĄ LUB INNYM WYJŚCIEM, JEŚLI NIE MOŻNA WŁOŻYĆ WTYKÓW TAK BY BOLCE NIE BYŁY CAŁKOWICIE ZASŁONIĘTE

UWAGA:

UŻYWANIE PRZEŁĄCZNIKÓW I REGULATORÓW INNYCH NIŻ TE OPISANE W NINIEJSZYM PODRĘCZNIKU MOŻE PROWADZIĆ DO NARAŻENIA SIĘ NA NIEBEZPIECZNE PROMIENIOWANIE

ODTWARZACZ PŁYT KOMPAKTOWYCH MOŻE BYĆ NAPRAWIANY TYLKO PRZEZ ODPOWIEDNIO WYKWALIFIKOWANY PERSONEL SERWISU.

UWAGA:

Urządzenie może wpływać na jakość odbioru odbiorników radiowych i telewizyjnych.

Przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia należy dokładnie zapoznać się z tym podręcznikiem. Zawiera on ważne informacje na temat bezpieczeństwa użytkowania i konserwacji tego urządzenia. Należy zwrócić szczególną uwagę na symbole i naklejki ostrzegawcze znajdujące się na urządzeniu oraz w podręczniku. Podręcznik należy przechowywać razem z urządzeniem.

UWAGA: ABY UNIKAĆ PORAŻENIA PRĄDEM NIE WOLNO UŻYWAĆ (SPOLARYZOWANEJ) WTYCZKI Z PRZEDŁUŻACZEM, PRZEJŚCIÓWKĄ LUB INNYM WYJŚCIEM, JEŚLI NIE MOŻNA WŁOŻYĆ WTYKÓW DO KOŃCA.

SRODKI OSTROŻNOŚCI ZWIĄZANE Z ELEKTRYCZNOŚCIĄ



Błyskawica umieszczona wewnątrz trójkąta równoramiennego oznacza ostrzeżenie przed występowaniem wewnątrz obudowy nie izolowanych części pod napięciem wystarczająco wysokim, że występuje niebezpieczeństwo porażenia elektrycznego.

UWAGA

RYZIKO PORAŻENIA PRĄDEM
NIE OTWIERAĆ



Wykrzyknik umieszczony wewnątrz trójkąta równoramiennego oznacza, że w dokumentacji załączonej do urządzenia zamieszczone są ważne wskazówki dotyczące jego użytkowania i konserwacji (serwisowania).

UWAGA: ABY ZMNIJSZYĆ RYZYKO PORAŻENIA ELEKTRYCZNEGO NIE NALEŻY USUWAĆ POKRYWY (ANI TYTUŁU). WEWNĄTRZ NIE MA CZĘŚCI MOŻLIWYCH DO NAPRAWY PRZEZ UŻYTKOWNIKA. NAPRAWY WINNY BYĆ ZLECONE WYKWALIFIKOWANEMU PERSONELOWI SERWISU AMERICAN AUDIO

WAŻNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

PRZECZYTAJ INSTRUKCJĘ — Przed uruchomieniem urządzenia należy przeczytać całą instrukcję bezpieczeństwa użytkownika i sposobu użycia.

ZACHOWAJ INSTRUKCJĘ — Instrukcja dotycząca bezpieczeństwa użytkownika winna być zachowana w celu ewentualnego przyszłego użycia

PRZESTRZEGAJ OSTRZEŻENIA — Należy ściśle przestrzegać wszelkich ostrzeżeń umieszczonych na produkcie oraz w instrukcji obsługi.

PRZESTRZEGAJ INSTRUKCJI — Należy przestrzegać instrukcji obsługi i użytkownika.

CZYSZCZENIE — Produkt można czyścić tylko specjalną ściereczką polerującą lub suchą delikatną tkaniną. Nie wolno czyścić środkami do czyszczenia mebli, benzyną, środkami owadobójczymi lub innymi substancjami lotnymi gdyż może to uszkodzić obudowę.

PRZYSTAWKI — Nie należy używać przystawek nie posiadających aprobaty producenta, gdyż mogą być przyczyną zagrożenia.

WODA I WILGOĆ — Nie wolno używać urządzenia w pobliżu wody — na przykład, w pobliżu wann, umywalki, zlewu kuchennego, w pralni, wilgotnej piwnicy, niedaleko basenu i w temu podobnych miejscach.

AKCESORIA — Nie wolno ustawiać urządzenia na niestabilnym wózku, uchwycie, trójnogu czy stoliku, niestabilnej podstawie. Produkt może spaść powodując poważne obrażenia dziecka czy dorosłego, może również sam ulec poważnemu uszkodzeniu. Należy używać wyłącznie wózków, podstaw, trójnogów, uchwytów czy stoliczków posiadających aprobatę producenta lub sprzedawanych razem z produktem. Montaż produktu winien być zgodny z zaleceniami producenta i powinien być przeprowadzony z wykorzystaniem zalecanych akcesoriów montażowych.

WÓZEK — Należy ostrożnie przewozić produkt na wózku. Nagłe zatrzymanie, nadmierna siła oraz nierówna powierzchnia mogą prowadzić do przewrócenia wózka z produktem.



WENTYLACJA — Szczeliny i otwory służą do wentylacji, zapewniają niezawodne działanie i zapobiegają przegrzaniu, dlatego nie można ich zakrywać ani zatkać. Nie wolno umieszczać produktu na łóżku, sofie, dywanie lub innej podobnej powierzchni. Produkt nie powinien być wbudowywany w biblioteczkę lub regał chyba że zapewniono właściwą wentylację lub instalacji dokonano zgodnie z instrukcjami producenta.

ZASILANIE — Produkt może być zasilany wyłącznie ze źródła wskazanego na tabliczce znamionowej. W razie wątpliwości co do typu instalacji w miejscu użytkowania należy zwrócić się do dystrybutora produktu lub lokalnego zakładu energetycznego.

POŁOŻENIE — Urządzenie należy zainstalować w stabilnym miejscu.

OKRES GDY URZĄDZENIE NIE JEST UŻYWANE — Gdy urządzenie nie jest używane przez dłuższy okres czasu należy odłączyć kabel zasilania.

UZIEMIENIE I POLARYZACJA

• Jeżeli produkt jest wyposażony we wtyczkę z bolcem polaryzacji (boleć szerszy od pozostałych), to wtyczka taka pasuje wyłącznie do gniazdek ściennych z polaryzacją. Jest to cecha mająca na celu zwiększenie bezpieczeństwa. Jeżeli wtyczka nie pasuje do gniazodka, winno ono być wymienione przez elektryka. Nie należy usuwać bolca zapewniającego własności ochronne wtyczki z polaryzacją.

• Jeżeli produkt jest wyposażony we wtyczkę z bolcem uziemienia posiadającą trzeci bolc (uziemiający), to wtyczka taka pasuje wyłącznie do gniazdek ściennych z uziemieniem. Jest to cecha mająca na celu zwiększenie bezpieczeństwa. Jeżeli wtyczka nie pasuje do gniazodka, winno ono być wymienione przez elektryka. Nie należy usuwać bolca zapewniającego własności ochronne wtyczki z uziemieniem.

OCHRONA KABLA ZASILAJĄCEGO — Przewody winny być prowadzone w taki sposób, aby nie było prawdopodobne ich uszkodzenie w wyniku przydepnięcia lub uszkodzenia przez przedmioty umieszczone na nich. Szczególną uwagę należy zwrócić na przewody w okolicy wtyczek, dodatkowych gniazdek oraz w miejscu, gdzie wychodzą one z obudowy produktu.

UZIEMIENIE ANTENY ZEWNĘTRZNEJ — Jeżeli urządzenie jest podłączone do zewnętrznej anteny, należy się upewnić, że antena jest odpowiednio uziemiona i zapewnia właściwy poziom zabezpieczenia przed uderzeniem napięciowym oraz elektrycznością statyczną. Paragraf 810 National Electrical Code (państwowe przepisy elektryczne), ANSI/NFPA 70, dostarcza informacji na temat odpowiedniego uziemienia masztu i wspornika przewodów, rozmiarów przewodów uziemiających, położenia jednostki rozdawniczej, połączeń z elektrodami uziemiającymi i wymagań dotyczących elektrod. Patrz rysunek A.

WYŁADOWANIE ATMOSFERYCZNE — Aby lepiej zabezpieczyć urządzenie podczas burzy z piorunami oraz gdy urządzenie nie jest używane przez dłuższy czas, wtyczkę przewodu zasilającego należy wyłączyć z gniazdka sieciowego uziemiającego, położyć jednostki rozdawniczej, połączeń z elektrodami uziemiającymi i wymagań dotyczących elektrod. Patrz rysunek A.

LINIE WYSOKIEGO NAPIĘCIA — Anteny zewnętrzne nie wolno montować w pobliżu linii wysokiego napięcia, linii elektrycznych, innych urządzeń elektrycznych ani też w miejscach gdzie antena może упаć na urządzenia elektryczne. Podczas montażu anteny należy zwrócić szczególną uwagę aby nie dopuścić do kontaktu anteny z urządzeniami przewodzącymi prąd. Może to być przyczyną śmiertelnego porażenia prądem.

PRZECIĄŻENIE — Nie należy podłączać zbyt wielu urządzeń do gniazdka zasilającego. Może to być przyczyną pożaru lub porażenia prądem

CIAŁA OBCE I ZALANIE — Do wnętrza urządzenia nie wolno wkładać ciał obcych gdyż mogą one dotknąć części pod napięciem i spowodować porażenie prądem lub pożar. Nie wolno narażać urządzenia na działanie płynów.

SERWIS — Użytkownik nie powinien próbować naprawiać urządzenia samodzielnie gdyż otwarcie lub zdjęcie pokrywy może narazić na porażenie prądem lub inne niebezpieczeństwa. Wszelkie naprawy powinny być wykonywane przez wykwalifikowany personel serwisu.

USZKODZENIE URZĄDZENIA — W przypadku wystąpienia następujących awarii przewód zasilający należy odłączyć i powierzyć naprawę wykwalifikowanemu personelowi:

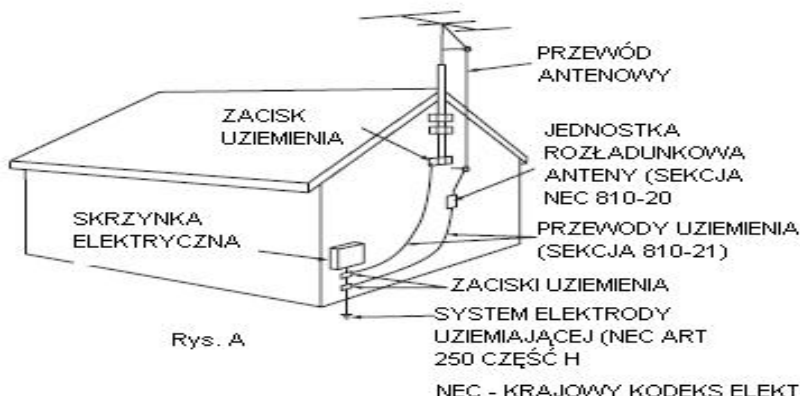
- Uszkodzony został przewód zasilający lub wtyczka.
- Doszło do zalania urządzenia. Wewnątrz urządzenia znalazły się ciała obce.
- Urządzenie zostało wystawione na działanie wody lub deszczu.
- Urządzenie nie działa prawidłowo pomimo przestrzegania instrukcji obsługi. Należy używać tylko tych opcji i ustawień opisanych w instrukcji. Dostrajanie innych ustawień może być przyczyną niewłaściwego działania urządzenia. Doprowadzenie urządzenia do poprawnego działania może być wykonane tylko przez wykwalifikowanego pracownika serwisu.
- Urządzenie zostało upuszczone lub uległo innym uszkodzeniom.
- Urządzenie wykazuje znaczące zmiany w działaniu w porównaniu do wcześniejszej pracy — wskazuje to na konieczność pomocy ze strony serwisu.

CZĘŚCI ZAMIENNE — Jeśli jakieś części wymagają wymiany, należy się upewnić czy punkt serwisowy użył części oryginalnych wskazanych przez producenta lub zamienników o identycznych właściwościach. Użycie nieodpowiednich zamienników może spowodować pożar, porażenie prądem lub inne niebezpieczeństwo.

KONTROLA STANU BEZPIECZEŃSTWA — Po dokonaniu przeglądu lub napraw należy poprosić pracownika serwisu o przeprowadzenie kontroli bezpieczeństwa urządzenia i sprawdzenie czy działa ono poprawnie.

MONTAŻ NA ŚCIANIE LUB NA SUFICIE — Produktu nie powinno się montować ani na ścianie ani na suficie.

TEMPERATURA — Produkt winien znajdować się z dala od źródeł ciepła takich jak grzejniki, grzałki, piecyki lub inne urządzenia (włączając w to wzmacniacze).



Rys. A

NEC - KRAJOWY KODEKS ELEKT

INSTRUKCJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

1. Przeczytaj instrukcję - Przed uruchomieniem Odtwarzacza należy przeczytać całą instrukcję dotyczącą bezpieczeństwa użytkowania i sposobu użycia. Instrukcję należy zachować.

2. Przeczytaj ostrzeżenia - Należy przestrzegać wszystkich ostrzeżeń znajdujących się na Odtwarzaczu oraz w instrukcji.

3. Woda i wilgoć - Odtwarzacza nie wolno używać w pobliżu wody - na przykład, niedaleko wanny, zlewu, pralki, w wilgotnych pomieszczeniach lub w pobliżu basenu, itp.

4. Wentylacja - Odtwarzacz powinien znajdować się w miejscu umożliwiającym jego właściwą wentylację. Na przykład, nie wolno go umieszczać na łóżku, kanapie, dywanie czy podobnych miejscach, które mogą blokować otwory wentylacyjne; albo też w zamkniętym obiekcie, takim jak biblioteczka lub szafka, gdzie przepływ powietrza może być utrudniony.

5. Źródła ciepła - Odtwarzacz powinien znajdować się z dala od źródeł ciepła, takich jak grzejniki, piecyki lub inne urządzenia (dotyczy to też wzmacniaczy) wytwarzające ciepło.

6. Źródła zasilania - Odtwarzacz może być podłączony tylko do takiego źródła zasilania, które jest zgodne z instrukcją lub z oznaczeniami na odtwarzaczu.

7. Naprawa - Użytkownik nie powinien wykonywać żadnych czynności serwisowych poza tymi opisanymi w instrukcji. Wszelkie inne czynności serwisowe należy zlecić wykwalifikowanemu personelowi serwisu. Odtwarzacz należy kierować do specjalistycznego serwisu w następujących przypadkach:

A. Kabel lub wtyczka zasilania uległy uszkodzeniu.

B. Do wnętrza odtwarzacza dostały się ciała obce lub płyn.

C. Odtwarzacz był wystawiony na działanie deszczu lub wody.

D. Odtwarzacz nie działa prawidłowo lub jego działanie znacznie się zmieniło.

Numer seryjny oraz numer modelu tego urządzenia znajdują się na tylnym panelu. Prosimy o wpisanie tych numerów poniżej i ich zachowanie.

Nr Modelu _____

Nr Seryjny _____

Uwagi dotyczące zakupu:

Data zakupu _____

Nazwa sprzedawcy _____

Adres sprzedawcy _____

Nr telefonu sprzedawcy _____

WYPAKOWANIE

Każdy egzemplarz Radius 2000™ został dokładnie sprawdzony i jest wysyłany w pełnej gotowości do użycia. Należy dokładnie sprawdzić czy opakowanie nie posiada uszkodzeń powstałych w czasie transportu. Jeżeli opakowanie nosi ślady uszkodzeń, należy sprawdzić czy odtwarzacz nie jest uszkodzony oraz upewnić się czy towarzyszące mu wyposażenie konieczne do jego eksploatacji dotarło w stanie nienaruszonym. W razie stwierdzenia uszkodzeń lub braku części, należy skontaktować się z wsparciem klienta poprzez nasz bezpłatny numer. Prosimy o taki kontakt przed podjęciem decyzji o zwrocie odtwarzacza do sprzedawcy.

WSTĘP

Wstęp:

Gratulujemy i dziękujemy za zakup odtwarzacza SD/USB American Audio® Radius 2000™. Odtwarzacz ten jest kontynuacją wysiłków American Audio zmierzających do tworzenia produktów audio o najwyższej jakości i w przystępnej cenie. Prosimy o zapoznanie się z treścią podręcznika przed rozpoczęciem użytkowania sprzętu. Podręcznik zawiera ważne informacje dotyczące prawidłowej i bezpiecznej eksploatacji odtwarzacza.

Wsparcie klienta:

American Audio® zapewnia bezpłatną linię dla klientów, aby zapewnić pomoc oraz odpowiedzi na wszelkie pytania w razie wystąpienia problemów w czasie uruchomienia lub użytkowania. Można też odwiedzić stronę internetową www.americanaudio.eu, gdzie można znaleźć dodatkowe informacje.

Połączenie głosowe:

Faks:

E-mail: service@americandj.eu

Uwaga! Nie ma możliwości wymiany części przez użytkownika odtwarzacza. Nie wolno dokonywać samodzielnych napraw bez uprzedniego poinstruowania przez autoryzowanego pracownika serwisu American Audio. Nieautoryzowana naprawa prowadzi do utraty gwarancji producenta. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że odtwarzacz będzie wymagał serwisu, należy skontaktować się ze wsparciem klienta American Audio®.

Opakowanie, jeśli to możliwe, należy poddać recyklingowi.

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI PRZY SET-UPIE

Przed włączeniem odtwarzacza do prądu należy dokonać właściwych podłączeń. Przed włączeniem odtwarzacza wszystkie regulatory fadera i głośności winny być ustawione na zero lub w minimalnej pozycji. Jeżeli odtwarzacz był wystawiony na skrajne temperatury (np. po transporcie), nie należy go od razu włączać. Kondensacja wody może uszkodzić urządzenie. Należy pozostawić je niewłączone aż osiągnie temperaturę pokojową.

Warunki Eksploatacji:

- Instalując urządzenie należy się upewnić, że nie jest ono ani też nie będzie wystawione na działanie wysokich temperatur, wilgoci lub zapylenia!
- Nie wolno używać odtwarzacza w bardzo wysokich (więcej niż 30 °/100 °F) lub bardzo niskich (mniej niż 5 °C/40 °F) temperaturach otoczenia.
- Urządzenie należy chronić przed bezpośrednim działaniem słońca i innych źródeł ciepła.
- Odtwarzacza można używać tylko po zapoznaniu się z jego działaniem. Osoby bez tych kwalifikacji nie powinny obsługiwać urządzenia. Większość uszkodzeń spowodowana jest nieprofesjonalną eksploatacją.

GŁÓWNE CECHY

- Odtwarza Mp3 z karty pamięci USB lub Karty SD/SDHC
- Listy ścieżek Mp3
- Dokładna regulacja BMP (patrz strona 28)
- Auto cue
- 1/75 sekundowe przeszukiwanie ramki
- Cue w czasie rzeczywistym („Cue on the Fly”)
- 8 prędkości przeglądania (4 do przodu/4 do tyłu)
- Wyświetlanie Pitch
- Koncentryczne wyjście RCA
- Duży jasny wyświetlacz VFD widoczny pod szerokim kątem
- Fader „Q” Start Control **(a)**
- Płynna Pętla (odtworzenie pętli bez przerw)
- Sampler (Sampłowanie do przodu i do tyłu)
- Flip-Flop (odtworzenie naprzemienne) **(b)**
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- Regulacja Czułości Jog Wheel
- 4 programowane przycisków Banku Cue
- Regulowany procent Pitch: +/-4%, +/-8%, +/-16% lub +/-100%
- Natychmiastowy start w ciągu 10 milisekund (dźwięk jest wytwarzany z chwilą wciśnięcia przycisku PLAY)
- Przeszukiwanie folderów Mp3
- Jack słuchawek z/regulacją wzmocnienia wstępnego (Trim)
- Zaawansowane wyszukiwanie ścieżki (patrz strona 33)
- Odtwarzanie Scratch w czasie rzeczywistym
- Odtwarzanie do tyłu (Reverse)
- Efekt Pan
- Efekt Skid
- Efekt Filter
- Efekt Phase
- Efekt Echo
- Efekt Flanger
- Efekt Trans
- Music Master Tempo (zachowanie oryginalnej tonacji przy zmianie prędkości)
- Memory Backup, powrót do ostatnich ustawień **(c)**
- Odtwarzanie Pojedyncze lub Ciągłe

(a) FADER “Q” START CONTROL: Funkcja ta jest używana we współpracy z większością mikserów audio American Audio® American DJ® które posiadają “Fader Q Start” control. Aby uzyskać najlepsze wyniki należy używać dwóch odtwarzaczy (2) Radius 2000™. Podłączamy Radius 2000 jak opisano to w rozdziale dotyczącym setupu. Po jego zakończeniu ładujemy urządzenia. Przesuwając crossfader miksera od lewej do prawej możemy uruchamiać lub pauzować funkcje odtwarzania Radius 2000™. Na przykład, gdy używamy dwóch (2) odtwarzaczy Radius 2000™ i miksera Fader “Q” Start, jeżeli crossfader miksera jest przesunięty maksymalnie w lewo (odtwarzacz pierwszy odtwarza, odtwarzacz drugi jest w trybie pauzy), i przesuniemy fader co najmniej 20% w prawo, odtwarzacz drugi (2) rozpocznie odtwarzanie a odtwarzacz pierwszy (1) powróci do trybu cue. Kiedy crossfader jest po prawej stronie i przesuniemy go 20% w lewo, odtwarzacz pierwszy (1) rozpocznie odtwarzanie a odtwarzacz drugi (2) powróci do swojego punktu cue. Za pomocą tej funkcji możemy tworzyć wspaniałe efekty podobne do scratching. Po zapisaniu punktów cue na obu stronach odtwarzacza możemy szybko odnaleźć różne piosenki lub sample poruszając crossfader miksera w przód lub w tył. Odtwarzacz Radius 2000™ umożliwia łatwe ustawianie nowych punktów cue (patrz ustawianie punktów cue strona 17). Funkcja “Q” Start control jest łatwa do opanowania i umożliwia tworzenie wspaniałych efektów muzycznych. Uwaga: Aby funkcja “Q” Start działała właściwie należy pamiętać by ustawienie “Hamster” mikserów wynosiło 1/2 (Normalne Ustawienie). Ważne: Kiedy dioda LED przycisku Bank Button miga, urządzenie powróci do punktu zapisanego w banku.

(b) FLIP-FLOP: Funkcji tej używamy w połączeniu z mikserami American Audio® posiadającymi funkcję Fader “Q” Start. Aby FLIP-FLOP działał musimy używać dwóch (2) odtwarzaczy Radius 2000™. Podłączamy Radius 2000 jak opisano to w części poświęconej setupowi. Funkcja ta uruchamia drugi odtwarzacz z chwilą gdy pierwszy (1) odtwarzacz zakończył odtwarzanie. Na przykład jeżeli odtwarzacz (1) odtwarza utwór i utwór ten się kończy, odtwarzacz drugi (2) natychmiast rozpocznie odtwarzanie. Funkcję FLIP-FLOP można ustawić tak by odtwarzana była ścieżka za ścieżką lub folder za folderem. Więcej informacji o funkcji FLIP-FLOP™ znajduje się na stronie 38.

Ważne: Kiedy dioda LED przycisku Bank Button miga, urządzenie powróci do punktu zapisanego w banku.

(c) MEMORY BACKUP: Radius 2000™ przechowuje zapisy w pamięci przez (5) lat, co chroni ustawienia użytkownika w razie przypadkowego rozłączenia zasilania. Radius 2000™ będzie pamiętać ostatnie ustawienie (SGL, CTN, i parametry efektów) nawet jeżeli zasilanie główne zostanie odłączone. Radius 2000™ zachowa w pamięci punkty cue i sample jeżeli przypadkowo wyłączymy urządzenie. Patrz pamięć na stronie 26.

(d) PROGRAMOWANE PUNKTY CUE: Radius 2000™ posiada cztery *BANK BUTTONS* (26). Punkty te są zachowane w pamięci wewnętrznej urządzenia i można je przywołać w dowolnym momencie. Patrz ustawianie “Punktów Cue” na stronie 20.

WAŻNE INFORMACJE O KARTACH SD ORAZ SET UPIE

INFORMACJE O KARTACH SD:

- **Upewnij się, że na karcie znajdują się wyłącznie pliki MP3**
- **Na karcie SD nie mogą znajdować się pliki innych typów; pliki WAV, pliki zdjęciowe, itp...**
- **Odtwarzacze SD American Audio odczytują Karty SD HC (o wysokiej pojemności) do 32GB**

UWAGA:

W przypadku plików MP3 o wyższej jakości (więcej niż 128 kbps) American Audio zaleca Karty SD „High Speed” (o wysokiej szybkości). Ich używanie gwarantuje najwyższą jakość odtwarzania.

INFORMACJE O URZĄDZENIACH USB:

- **Upewnij się, że w urządzeniu USB znajdują się wyłącznie pliki MP3. W urządzeniu USB nie mogą znajdować się pliki innych typów, pliki WAV, pliki zdjęciowe, itp...**
- **Jeżeli używamy Karty SD poprzez czytnik USB do Kart SD, to przed wymianą karty musimy najpierw odłączyć czytnik USB do Kart SD. Nie wolno wyjmować karty SD z czytnika gdy jest on podłączony do urządzenia.**
- **Nośniki pamięci muszą być sformatowane w systemie FAT/FAT32**

1. Sprawdzenie zawartości opakowania

Należy sprawdzić czy Radius 2000™ został wysłany wraz z:

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1) Profesjonalny Odtwarzacz SD/USB Radius 2000™ | 2) Podręcznik Użytkownika. |
| 3) Jeden (1) komplet kabli RCA. | 4) Jeden (1) Kabel Połączeniowy 1/8" |
| 5) Karta gwarancyjna. | |

2. Instalacja Urządzeń

Umieść urządzenie na płaskiej powierzchni lub zamontować w obudowie o płaskim dnie.

3. Połączenia

- 1) Upewnij się, że zasilanie jest odłączone.
- 2) Połącz dostarczony kabel RCA od wyjść Radius 2000™ do wejść na mikserze.
- 3) Użyj dostarczonego kabla połączeniowego z wtyczką mini 1/8" by podłączyć Radius 2000™ do złącza mini jack (A lub B) na kompatybilnym mikserze American Audio® lub American DJ® "Fader Q Start". (Włączy to funkcję Fader "Q" Start)

UWAGA:

- **Używaj dostarczonych kabli kontrolnych mono 1/8". Używanie innych rodzajów kabli może prowadzić do uszkodzenia urządzenia**
- **Aby uniknąć uszkodzenia urządzenia, należy upewnić się, że w czasie podłączania kabli zasilanie jest odłączone.**

UWAGA:

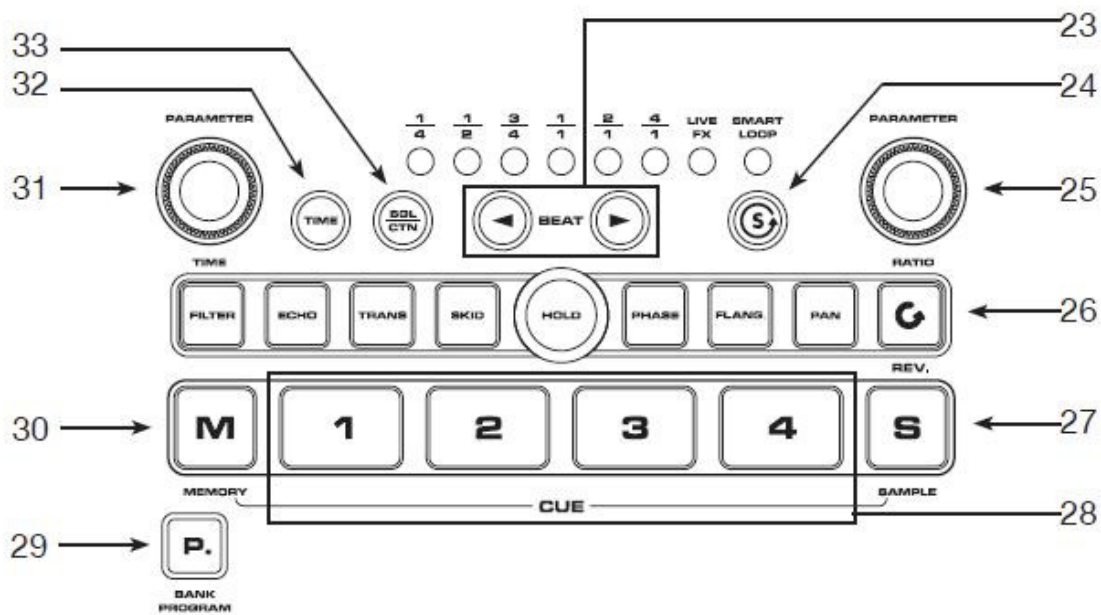
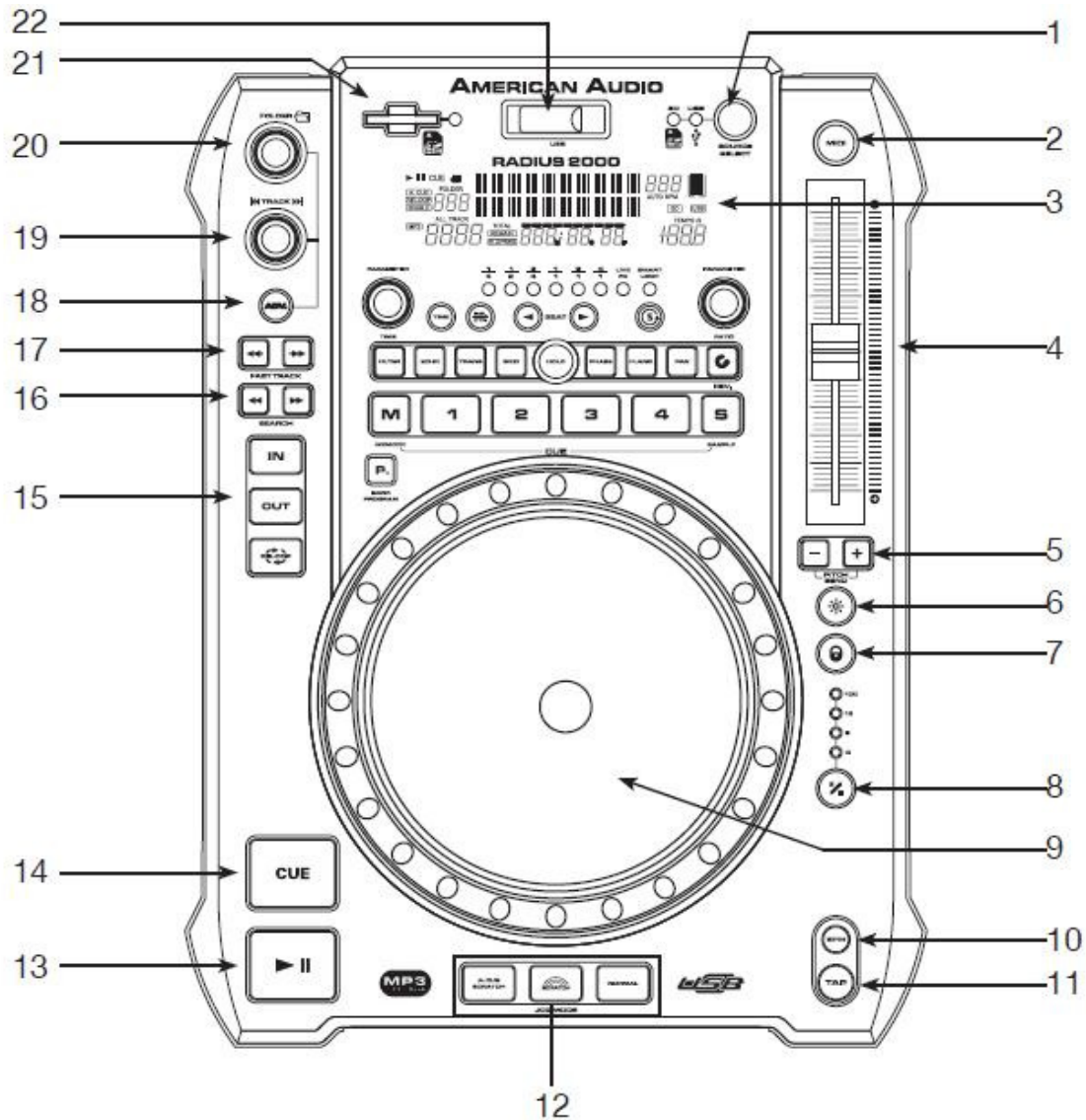
- Wyświetlacz VFD jest zaprojektowany tak by być wyraźnie widoczny pod dowolnym kątem, jednakże jest najlepiej widoczny przy zachowaniu kątów wskazanych na **Rysunku 1**.



Rysunek 1

GLÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE

Rysunek 2



A. ELEMENTY STERUJĄCE (RYSUNEK 2)

1. SELEKTOR KARTA SD/USB – Wciskamy ten przycisk by wybrać albo KARTĘ SD albo port USB. Po wybraniu źródła zaświeci się wskaźnik LED.

Można też używać tego przycisku do nagrywania demo z bieżąco odtwarzanego utworu. Aby nagrać i zapisać demo, wciskamy i przytrzymujemy Source Select przez 3 sekundy, odtwarzana ścieżka zostanie nagrana jako demo w EEPROM.

2. PRZYCISK MIDI – Wciśnięcie tego przycisku włącza tryb MIDI.

3. WYŚWIETLACZ VFD – Wysokiej jakości wyświetlacz VFD pokazuje wszystkie włączone funkcje. IKONY wyświetlacza zostaną omówione na stronie 15.

4. PITCH SLIDER – Suwak ten jest używany do regulacji zakresu procentowego tempa odtwarzania. Ustawienie suwaka pozostaje niezmiennie aż do ponownego przesunięcia suwaka lub do momentu wyłączenia funkcji pitch. Regulacji można dokonywać gdy źródło pamięci jest w napędzie oraz gdy jest wyjęte. Wartość pitch zostanie wyświetlona na wyświetlaczu VFD (3).

5. PRZYCISK (-) PITCH BEND – Funkcja (-) pitch bend powoduje momentalne "Zmniejszenie" BMP (Beatów na minutę) utworu w czasie jego odtwarzania. Pozwala to na dopasowanie beatów pomiędzy dwiema odtwarzanymi utworami lub innymi odtwarzanymi źródłami muzyki. Należy pamiętać, że jest funkcja chwilowa. Z chwilą zdjęcia palca z przycisku, BPM automatycznie powróci do wartości tempa ustawionej suwakiem *PITCH SLIDER* (4). Przytrzymanie przycisku daje spowolnienie tempa maksimum -100%. Funkcji tej należy używać aby dopasować prędkość odtwarzania do innego źródła muzyki. Ważne jest by pamiętać, że jest to chwilowa regulacja tempa, aby regulować je bardziej precyzyjnie, należy używać *PITCH SLIDER* (4) co pozwala na do pasowanie BPM do innego źródła muzyki.

PRZYCISK (+) PITCH BAND – Funkcja (+) pitch bend powoduje momentalne "Zwiększenie" w BMP (Beatów na minutę) utworu w czasie jego odtwarzania. Pozwala to na dopasowanie beatów pomiędzy dwiema odtwarzanymi utworami lub innymi źródłami muzyki. Należy pamiętać, że jest funkcja chwilowa. Z chwilą zdjęcia palca z przycisku, BPM automatycznie powróci do wartości tempa ustawionej suwakiem *PITCH SLIDER* (4). Przytrzymanie przycisku daje zwiększenie tempa maksimum +100%.

6. PRZYCISK PITCH ON/OFF – Przycisk ten jest używany do włączania i wyłączania działania suwaka *PITCH SLIDER* (4). Procent pitch można zmieniać w zakresie pomiędzy 4%, 8%, 16% i 100%. 4% pozwala na najmniejszą manipulację pitch a 100% daje największe możliwości zmiany pitch. Regulacja do różnych wartości omówiona jest na stronie 28.

7. FUNKCJA TEMPO LOCK – Przycisk ten włącza funkcję TEMPO LOCK. Funkcja ta pozwala na używanie *PITCH SLIDER* aby przyspieszać lub zwalniać prędkość odtwarzania bez zmiany tonal pitch ścieżki. Jeżeli funkcja ta nie jest włączona, oryginalny tonal pitch ścieżki będzie ulegał zmianie dając efekt "chipmunk" gdy ścieżka jest odtwarzana z dużą prędkością albo efekt "James Earl Jones" gdy ścieżka za bardzo zwalnia.

8. SELEKTOR PITCH PERCENTAGE – Za pomocą tego przycisku wybiera się zakres procentowy pitch 4%, 8%, 16%, i 100%. Więcej szczegółów na stronie 29.

9. JOG WHEEL/EFFECTS PLATTER – Pokrętko to posiada trzy funkcje;

A. Gdy ścieżka jest w trybie pauzy lub cue jog wheel będzie działać jako narzędzie wyszukiwania ramki, pozwalając na ustawienie punktu cue.

B. Pokrętko działa też jako pitch bend w czasie odtwarzania. Obrócenie pokrętki zgodnie z ruchem wskazówek zegara zwiększy procent pitch do 100%, a działanie odwrotne zmniejszy procent do -100%. Pitch bend będzie zależeć od tego jak długo będziemy stale obracali jog wheel.

10. PRZYCISK BMP – Wciśnięcie tego przycisku przełącza ręczne BPM na Auto BPM i na odwrót.

11. PRZYCISK TAP – Przycisk ten jest używany w trybie ręcznym BPM. W trybie ręcznym BPM uderzamy w ten przycisk zgodnie z beatem odtwarzanego utworu.

12. JOG WHEEL – EFEKTY I REGULACJA

PRZYCISK NORMAL – Wciskamy ten przycisk by wyjść z trybu SCRATCH. Kiedy tryb SCRATCH nie jest włączony można używać *JOG WHEEL* (9) do obsługi funkcji pitch bend.

PRZYCISK SCRATCH – Po wciśnięciu tego przycisku włączamy tryb SCRATCH. *JOG WHEEL* (9) służy wtedy do używania efektu SCRATCH.

A. PRZYCISK CUE SCRATCH –

W TRYBIE ODTWARZANIA - W trybie ODTWARZANIA gdy włączona jest funkcja touch sensitivity, dotknięcie *JOG WHEEL* (9) spowoduje powrót urządzenia do ostatniego ustawionego CUE POINT albo CUE POINT położonego w wybranym BANK BUTTON, i natychmiastowego rozpoczęcia odtwarzania bez przerywania muzyki.

IN CUE MODE - W trybie CUE oraz gdy funkcja touch sensitivity jest włączona, dotknięcie *JOG WHEEL* (9) rozpocznie odtwarzanie aż do chwili gdy *JOG WHEEL* (9) zostanie zwolnione. Po zwolnieniu *JOG WHEEL* (9) urządzenie powróci do ostatniego ustawionego CUE POINT.

13. PRZYCISK PLAY/PAUSE – Każde wciśnięcie przycisku PLAY/PAUSE powoduje od odtwarzania do pauzy lub od pauzy do odtwarzania. W trybie odtwarzania niebieska dioda LED będzie się świecić, a w trybie pauzy niebieska dioda LED będzie migać.

14. PRZYCISK CUE – Wciśnięcie przycisku CUE w czasie odtwarzania natychmiast zatrzymuje odtwarzanie i powoduje powrót ścieżki do ostatniego ustawionego cue point (patrz ustawianie CUE POINT, strona 20). Czerwona dioda LED przycisku CUE będzie się świecić gdy urządzenie jest w trybie cue. Dioda będzie migać za każdym razem gdy ustawiony zostanie nowy CUE POINT. Przycisk CUE można przytrzymać aby odtworzyć utwór. Po zwolnieniu przycisku CUE natychmiast powraca on do CUE POINT. Można też wielokrotnie wciskać przycisk CUE aby wytworzyć BOP EFFECT.

15. PRZYCISKI IN, OUT & RELOOP –

PRZYCISK IN – “CUE ON THE FLY” - Funkcja ta pozwala na ustawienie CUE POINT (patrz CUE POINT strona 20) bez przerywania muzyki (“on the fly”). Przycisk ten ustawia też początkowy punkt płynnej pętli (patrz SEAMLESS LOOP na stronie 21).

PRZYCISK OUT – Przycisku tego używamy do ustawienia końcowego punktu pętli. Pętla rozpoczyna się po wciśnięciu przycisku *IN*, wciśnięcie przycisku *OUT* ustawia końcowy punkt pętli. Pętla będzie odtwarzana aż do chwili gdy przycisk *OUT* zostanie powtórnie wciśnięty.

PRZYCISK RELOOP – Jeżeli SEAMLESS LOOP została utworzona (patrz ustawianie SEAMLESS LOOP na stronie 18), ale odtwarzacz nie znajduje się w trybie SEAMLESS LOOP (pętla nie jest odtwarzana), wciśnięcie przycisku *RELOOP* natychmiast uruchomi tryb SEAMLESS LOOP. Aby wyjść z pętli, należy wcisnąć przycisk *OUT*. Na wyświetlaczu *VFD DISPLAY* (3) pojawi się LOOP i RELOOP kiedy funkcja RELOOP będzie dostępna. Jeżeli punkt cue nie został ustawiony, przycisk RELOOP powróci do punktu IN.

16. PRZYCISKI SEARCH –

 Ten przycisk przeszukiwania pozwala na szybkie przeglądanie ścieżki do tyłu.

 Ten przycisk przeszukiwania pozwala na szybkie przeglądanie ścieżki do przodu.

17. PRZYCISKI FAST TRACK –

 Przycisku tego używa się do wyboru ścieżki. Wciśnięcie tego przycisku spowoduje przeskok do następnej ścieżki, zaś jego przytrzymanie spowoduje nagły przeskok o kilka ścieżek.

 Ten przycisk jest używany do wyboru ścieżki. Jego wciśnięcie spowoduje przeskok ścieżki do tyłu a jego przytrzymanie doprowadzi do nagłego BACK SKIP przeskoku o kilka ścieżek w tył.

18. PRZYCISK ADV. TRACK – Wciskamy ten przycisk albo w trybie odtwarzania albo pauzy, aby wyszukać następną ścieżkę, którą chcemy odtworzyć. Po wciśnięciu przechodzimy w tryb ADV. TRACK, wskaźniki FOLDER i TRACK zaczną migać. Można teraz obrócić pokrętkę *TRACK* (19) aby poszukać następnej ścieżki, którą chcemy zagrać. Po jej znalezieniu wciskamy pokrętkę *TRACK* (19). VFD wyświetli "Searching..." a następnie "FOUND" po znalezieniu ścieżki. Jeżeli chcemy odtworzyć ją od razu, powtórnie wciskamy pokrętkę *TRACK* (19).

GŁÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE (C.d.)

19. POKRĘTŁO TRACK – pokrętło to ma trzy funkcje.

- A.** Obrócenie go pozwala na przeszukiwanie ścieżek w wybranym folderze. Obracamy by przewinąć do przodu lub do tyłu.
- B.** Wciśnięcie i obrócenie powoduje przewinięcie o 10 ścieżek w przód lub w tył. Aktualny numer ścieżki zostanie wyświetlony na VFD.
- C.** Wciskamy pokrętło by wyświetlić Artystę, Album, Tytuł Utworu, Rodzaj Muzyki i jego Bit Rate.

20. POKRĘTŁO FOLDER – To pokrętło ma dwie funkcje.

- A.** Obracanie pozwala na odszukanieżądanego folderu. Można przewijać foldery wprzód lub w tył. Numer przeglądane folderu pojawi się na wyświetlaczu VFD.
- B.** Wciśnij i przytrzymaj pokrętło oraz obróć pokrętło *Ratio* (25) aby przesunąć nazwę wyświetlaną na VFD.

21. SD CARD SLOT – Jest to slot, do którego wkładamy kartę SD. ***Możliwy jest odczyt kart SDHC o pojemności do 32GB. Pliki muszą być w formacie Mp3. Patrz informacje o kartach SD na stronie 8.***

22. PORT USB – Jest to port pod który podłączamy kartę pamięci USB, czytnik kart SD USB lub kompatybilny dysk zewnętrzny. ***BARDZO WAŻNE: PATRZ INFORMACJE NA STRONIE 8 DOTYCZĄCE UŻYWANIA URZĄDZEN USB.***

23. PRZYCISKI BEAT-SYNC SELECT – Przycisków tych używa się by ustawić czas opóźnienia efektu w stosunku to beatu muzyki. Opóźnienia są następujące 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, i 4/1. Aby wyłączyć beat sync należy wcisnąć dwa przyciski jednocześnie.

UWAGA: Aby można było ustawić czas opóźnienia musi być wybrany efekt.

24. PRZYCISK SMART LOOP – Kiedy włączona jest funkcja smart loop ustawiamy beat przy którym chcielibyśmy rozpocząć wybraną przez nas pętlę a funkcja smart loop automatycznie odszuka właściwy punkt na pętli zgodnie z BPM.

25. POKRĘTŁO PARAMETER RATIO – Pokrętła tego używamy do ustawienia wartości parametru ratio. Aby ustawić wartość parametru ratio można też wcisnąć pokrętło RATIO oraz obrócić *JOG WHEEL* (9).

26. PRZYCISK EFFECTS I HOLD –

PRZYCISK FILTER – Przycisk ten jest używany do włączania oraz wyłączania efektu Filter. Polepsza on oryginalny dźwięk dodając różne wartości tonalne. Efekt jest prawie taki sam jak efekt PHASE.

EFEKT ECHO – Przycisk ten służy do włączania i wyłączania efektu Echo. Efekt Echo dodaje echo do sygnału wyjściowego. Patrz strona 32, efekty wbudowane.

EFEKT TRANS – Przycisk ten włącza i wyłącza efekt Trans. Efekt Trans symuluje efekt transformowania za pomocą miksera w czasie rzeczywistym. Patrz strona 33, efekty wbudowane.

PRZYCISK SKID – Za pomocą tego przycisku włącza się i wyłącza efekt Skid. Efekt Skid symuluje nagłe zatrzymanie płyty na talerzu gramofonu jak przy wciśnięciu przycisku stop talerza.

PRZYCISK HOLD – Ten przycisk ma dwie funkcje:

Parametr Lock: Przycisk pozwala na zablokowanie nowych ustawień parametru efektów.

Dioda LED przycisku będzie się świecić na czerwono, jeżeli funkcja hold nie jest wybrana. Gdy funkcja hold nie jest włączona, wszelkie zmiany parametrów efekty będą chwilowe.

System Lock: Jeżeli wciśniemy ten przycisk i przytrzymamy go przez 5 sekund włączy się System Lock. Dioda LED przycisku będzie migać gdy funkcja HOLD jest włączona. By odblokować funkcję HOLD należy wcisnąć ten przycisk i przytrzymać przez 5 sekund.

PRZYCISK PHASE – Przycisku tego używa się do włączania i wyłączania efektu Phase. Efekt Phase polepsza oryginalny dźwięk dodając różne wartości tonalne. Efekt jest prawie taki sam jak efekt FILTER.

EFEKT FLANGER – Przycisk włącza i wyłącza efekt Flanger. Efekt ten zniekształca sygnał wyjściowy i wytwarza efekt podobny do fazowania częstotliwości.

GŁÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE (C.d.)

EFEKT PAN – Przycisk ten włącza i wyłącza efekt Trans lub Pan. Efekt Pan pozwala wahanie sygnału pomiędzy lewym a prawym kanałem. Patrz efekty wbudowane stron 31.

REVERSE – Przycisk włącza tryb odtwarzania do tyłu. Funkcja ta będzie odtwarzać ścieżkę lub próbki do tyłu. Wszystkie funkcje pitch i funkcje efektów będą w tym trybie działały normalnie.

27. PRZYCISK SAMPLE – Tego przycisku używamy do określania i zapisywania próbki. Wciskamy ten przycisk a następnie przyciskamy właściwy przycisk Bank (28) aby ustawić tryb pętli próbki, dioda LED przycisku będzie migać.

Kiedy ustawiony jest tryb sample, sampler będzie mieszał muzykę. Wciskamy powtórnie przycisk Sample aby ustawić tryb sample single (dioda LED świeci). Powtórne wciśnięcie przycisku Sample wyłącza funkcję sample.

28. PRZYCISKI BANK 1-4 – Tych przycisków używamy do zapisu albo czterech (4) punktów cue albo czterech (4) sampli. Każdy przycisk Bank może przechować albo próbkę albo punkt cue. Aby odtworzyć zaprogramowane próbki, wciskamy przycisk *Sample* (27) a następnie przycisk *BANK PROGRAM*.

29. PRZYCISK BANK PROGRAM – Funkcja ta pozwala na programowanie sekwencji do maksimum 12 zapisanych próbek. Więcej informacji na stronie 25.

30. PRZYCISK MEMORY – Przycisku tego można używać na kilka sposobów:

Po wciśnięciu przycisku włącza się tryb Memory, dioda LED przycisku pamięci będzie migać gdy jest on aktywny. Po włączeniu trybu pamięci wciskamy wybrany przycisk *Bank* (28) aby zachować nasz punkt CUE albo pętlę. Patrz Używanie Wbudowanego Samplera na stronie 23.

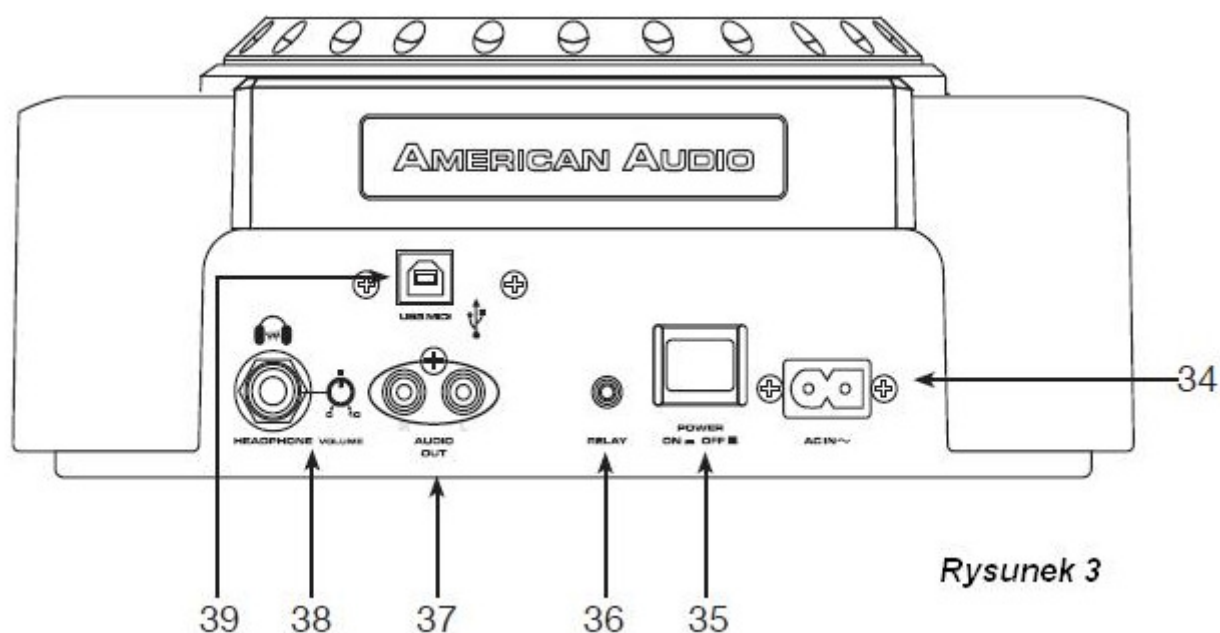
Można też nagrać pętlę poprzez wciśnięcie przycisku BANK w czasie odtwarzania muzyki aby zacząć nagrywanie a kiedy dojdziemy do wybranego przez nas punktu końcowego pętli, wciskamy przycisk BANK powtórnie.

Możemy też zapamiętać BANKI dla folderu odtwarzanego z urządzenia SD/USB, należy wcisnąć przycisk MEMORY przez 1 sekundę. Aby wejść do pamięci BANKU wciskamy przycisk MEMORY (dioda LED włącza się), i obracamy pokrętkę *FOLDER* (20) aby wybrać Folder z Bankami do których chcemy uzyskać dostęp.

31. POKRĘTKO PARAMETER TIME – Pokrętło to jest używane do regulacji wartości czasowej parametru. Można też wcisnąć pokrętkę TIME i obrócić *JOG WHEEL* (9) aby wyregulować wartość czasową parametru

32. PRZYCISK TIME – Przycisk ten przełączy wartość czasową opisaną w *TIME METER* (51) pomiędzy ELAPSED PLAYING TIME, TRACK REMAINING TIME, a TOTAL REMAINING TIME.

33. SGL/CTN – Funkcja ta pozwala nam na wybór pomiędzy odtwarzaniem pojedynczej ścieżki a odtwarzaniem ciągłym (wszystkie ścieżki po kolei). Funkcja ta działa też w trybie FLIP-FLOP. Za pomocą tego przycisku, wciskając go przez co najmniej 1 sekundę, możemy też włączać i wyłączać AUTO CUE.



B. PANEL TYLNY (RYSUNEK 3)

34. PODŁĄCZENIE ZASILANIE – Służy do podłączenia głównego zasilania. Należy zwrócić uwagę czy zasilanie sieci odpowiada wymaganiom urządzenia.

35. PRZYCISK POWER – Przycisk ten służy do włączania i wyłączania zasilania urządzenia.

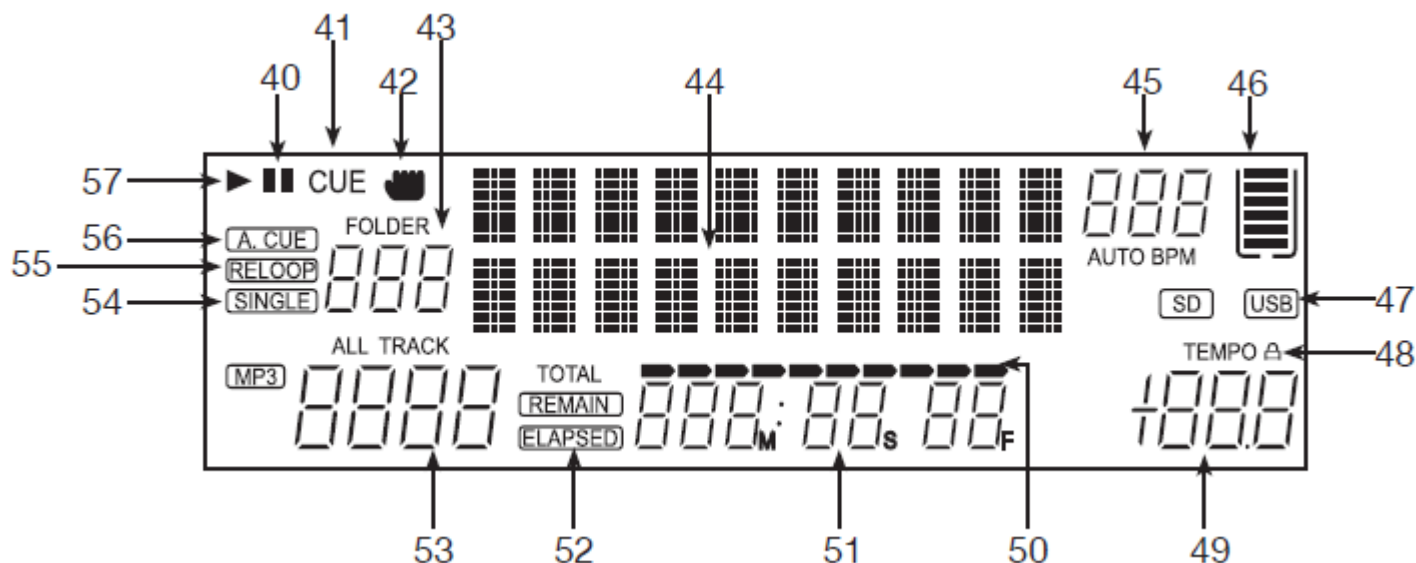
36. RELAY JACK – Za pomocą tej wtyczki możemy podłączyć dwa odtwarzacze i odtwarzać naprzemiennie (flip flop). Możemy też podłączyć urządzenie do kompatybilnego wyjścia CONTROL miksera American Audio® aby używać American Audio's "Q" start fader control. Jest to możliwe tylko gdy używamy mikserów serii "Q" American Audio.

37. AUDIO OUT R & L – Sygnały audio out. Podłączamy kable stereo RCA od AUDIO OUT do wejścia LINE miksera.

38. JACK SŁUCHAWEK & REGULACJA GŁOŚNOŚCI - Używamy tego jacka do podłączenia słuchawek, regulacja głośności słuchawek znajduje się obok. Przed podłączeniem słuchawek głośność należy maksymalnie zmniejszyć. Następnie regulujemy ją zgodnie z życzeniem.

39. USB MIDI JACK - Tego jacka używamy do połączenia z komputerem.

GŁÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE (C.d.)



Rysunek 4

C. PANEL WYŚWIETLACZA VFD (RYSUNEK 4)

40. PLAY INDICATOR – Wskaźnik odtwarzania będzie się świecił gdy urządzenie jest w trybie odtwarzania.

41. CUE INDICATOR – Ten wskaźnik będzie się świecił gdy urządzenie jest w trybie CUE i będzie migał za każdym razem gdy ustawiony jest nowy punkt CUE POINT.

42. TOUCH INDICATOR – Pojawia się gdy cokolwiek dotknie jog wheel.

43. FOLDER DISPLAY – Pokazuje folder, w którym się znajdujemy.

44. CHARACTER DISPLAY – Pokaże tytuł utworu i albumu gdy odtwarzana jest ścieżka Mp3.

45. BPM METER – Miernik ten pokazuje BPM odtwarzanej ścieżki.

AUTO BPM – Pokazuje czy włączony jest licznik AUTO BPM.

46. MEMORY BUCKET – Miernik ten posiada dwie funkcje.

1. Wskaźnik w kształcie wiaderka pokazuje stan pamięci, gdy widoczny jest cały zarys, znaczy to, że pamięć jest pełna. **Uwaga: Funkcja scratch nie będzie działała jeżeli wszystkie kreski są wypełnione.**

2. Pięć kresek wewnątrz wiaderka jest wizualizacją cyfrowego bufora. Każda kreska oznacza 2 sekundy.

47. WSKAŹNIK SD/USB – Pokazuje, który port jest włączony. Port wybieramy za pomocą selektora SD CARD/USB (1).

48. TEMPO LOCK – Pokazuje, że włączona jest funkcja Tempo Lock.

49. WSKAŹNIK PITCH – Ten wskaźnik pokazuje ile pitch się używa lub będzie się używało.

50. WSKAŹNIK TIME BAR – Wskazuje w przybliżeniu czas ścieżki lub płyty. Wskaźnik zacznie migać gdy ścieżka się kończy. Jest to przypomnienie, że czas się kończy i należy przygotować następny utwór.

51. TIME METER – Te wskaźniki szczegółowo pokazują Minuty, Sekundy i Ramki. Miernik będzie pokazywał albo czas odtwarzania ścieżki, który upłynął lub który pozostał do jej zakończenia. Zależy to od funkcji, którą wybierzemy. Wybrana funkcja zostanie wyświetlona nad TIME METER albo jako *REMAINING TRACK TIME*, lub *ELAPSED TRACK TIME*.

GŁÓWNE FUNKCJE I ELEMENTY STERUJĄCE (C.d.)

52. WSKAŹNIK REMAIN/ELAPSED – Kiedy na wyświetlaczu *VFD* (3) pojawia się **REMAIN** to miernik będzie pokazywał pozostały czas bieżącej ścieżki. Kiedy na *VFD* (3) pojawia się **ELAPSED** to wskaźnik będzie pokazywał czas odtwarzania ścieżki.

53. TRACK DISPLAY – Ten wskaźnik opisuje, która ścieżka jest aktualnie odtwarzana albo podlega cue.

54. WSKAŹNIK SINGLE – Pokazuje, że odtwarzacz jest w trybie pojedynczego odtwarzania, ścieżka zostanie odtworzona jeden raz a następnie powróci do trybu **CUE**. Gdy wskaźnik single nie jest włączony, urządzenie znajduje się w trybie ciągłym. W tym trybie napęd będzie odtwarzał pozostałe utwory. Po zakończeniu ich odtwarzania urządzenie powróci do trybu cue.

55. WSKAŹNIK RELOOP – Pojawia się gdy włączony jest tryb **LOOP** albo gdy jest gotowy do włączenia.

56. AUTO CUE – Pokazuje czy Auto Cue jest włączone czy nie. Aby włączyć i wyłączyć funkcję Auto Cue należy wcisnąć *SGL/CTN* (13) i przytrzymać przez 1 sekundę.

57. WSKAŹNIK PLAY – Wskaźnik odtwarzania będzie się świecił gdy urządzenie jest w trybie odtwarzania.

MENU WEWNĘTRZNE

Aby wejść do menu wewnętrznego wciśnij pokrętkę *FOLDER (20)* i przytrzymaj przez co najmniej 2 sekundy oraz obróć pokrętkę *FOLDER (20)*.

Wciśnij *POKRĘTKA RATIO (25)* lub *TIME (31)* aby wejść do sub-menu i potwierdzić ustawienie; wciśnij *FOLDER KNOB (20)* by wyjść z menu.

1. **JOG MODE** – Wybór trybu JOG LED (zakres trybu wynosi 1~8)
2. **Sensitivity** – Dotykowe Pokrętko Regulacji Czułości (Zakres regulacji wynosi -20~+20)
3. **Pitch Bend** – Zakres pitch +/-1%~100%
4. **Display Time** – Zakres wynosi 0,5~12,0 sek. (regulacja czasu start / stop LINE NAME)
5. **Scroll Speed** – Zakres wynosi 50~2000msek. (Regulacja Czasu Przewijania Nazwy)
6. **INTENSITY** – Jasność VFD (Zakres Jasności wynosi 1~4)
7. **A.CUE LEVEL** – Zmiana Poziomu AUTO CUE (Zakres Poziomu wynosi -36~+78db)
8. **Line Setup** – Wciskamy pokrętkę TIME lub RATIO aby wybrać tryb i sposób wyświetlania linii nazwy na VFD
9. **MIDI CC TYPE** – Zmiana przesyłania REL.(RELATIVE), ABS.(ABSOLUTE), Uwaga dotycząca FOLDER/TRACK/PARAMETER TIME/PARAMETER RATIO/ PITCH w trybie MIDI. PITCH jest przesyłany przez BEND(PITCH BEND)/ ABS.(ABSOLUTE).

A. MIDI CH – Zmiana Kanału 1~16 lub regulacja Kanału (1~8,9~16) przez BEAT

B. MIDI SETUP – -Pulse = (1024 lub 512) (wybór czujnika by przesłać Pulse)
-I/O DISPLAY/Hide (pokazuje/ukrywa wartość MIDI I/O)
JOG OUTPUT (0~30 ms) (Kontrola maks. czasu przesyłania Control JOG MIDI)
-USB Reset (resetuje USB)

C. Dual Control – W trybie MIDI urządzenie może być sterowane za pomocą JOG WHEEL, PITCH BEND, PITCH ON/OFF, PITCH SLIDER, & PITCH PERCENTAGE

E. Bit Rate – Pokazuje ON
Pokazuje OFF

F. Version – CON: VerXX(wersja kontroli)
DSP: VerXX(wersja DSP)

G. Load Defaults – Wciśnij pokrętkę Time albo Ratio aby wejść w ustawienia domyślne.

H. EXIT & SAVE - Wyjście & Zapisanie ustawień do następnego włączenia (Wciśnij Przycisk Memory by szybko wyjść & zapisać w dowolnym trybie działania)

Uwaga:

Zapis: 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

Ustawienia domyślne: PITCH (ON), PITCH RANGE (8%), (CTN), AUTO CUE(ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD(OFF), KEY LOCK(OFF), EFFECTS(OFF), SENSITIVITY(+05), DISPLAY (3 sek.)/ SCROLL SPEED(400msek.) TIME, PITCH BEND(PITCH RANGE), BIT RATE(Disp. ON), JOG MODE(MODE1,6), INTENSITY(4), A. CUE LEVEL(-48db), MIDI CC TYPE(REL.) PITCH(BEND), MIDI CH(CH 1), MIDI SETUP(JOGOUT 0 ms) (PULSE 1024) (I/O HIDE), REPEAT MODE (OFF), DUAL CONTROL (OFF), LINE SETUP (MODE=1), LINE 1, DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1)

PODSTAWOWE FUNKCJE

1. ŁADOWANIE/WYJMOWANIE KARTY SD LUB URZĄDZENIA USB

Radius 2000™ może odtwarzać tylko karty SDHC (Wysokiej Pojemności) do 32GB. **Pliki muszą być zapisane w formacie Mp3.** Kartę SD wkładamy do odtwarzacza etykietą do góry a stykami do dołu. Aby wyjąć kartę należy delikatnie ją wcisnąć, karta wysunie się. Podłączając kartę pamięci USB, czytnik kart USB lub dysk zewnętrzny należy najpierw upewnić się czy właściwie podłączyliśmy się do portu USB a następnie delikatnie podłączyć urządzenie. Aby rozłączyć napęd USB zatrzymujemy odtwarzanie i rozłączamy urządzenie USB. **Patrz informacje dotyczące kart SD i USB na stronie 8.**

UWAGA:

- **NIGDY** nie próbuj wyjmować urządzenia USB gdy odtwarzacz jest w trybie PLAY.
- **NIGDY** nie próbuj wyjmować Karty SD gdy odtwarzacz jest w trybie PLAY.



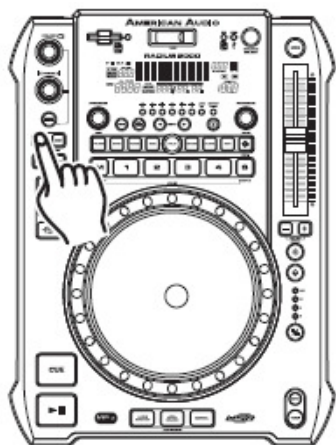
Rysunek 5

2. WYBÓR ŹRÓDŁA AUDIO – Rysunek 5

Wybierz źródło audio za pomocą przycisku *SOURCE SELECT* (1). Przycisk ten pozwala na wybór pomiędzy wejściem A na Karty SD, wejściem B na Karty SD a portem USB. Możemy wybrać z jakiego źródła chcemy odtwarzać muzykę na każdej ze stron odtwarzacza. Diody LED pokażą, które źródło jest włączone. Dioda czerwona wskazuje na wejście A, niebieska na wejście B a świecenie się obu, czerwonej i niebieskiej pokazuje, że aktywny jest port USB. Źródła audio można wybierać tylko wtedy gdy odtwarzacz jest w trybie PAUSE.

3. WYBÓR ŚCIEŻEK

Żadaną ścieżkę wybieramy za pomocą jednego z dwóch przycisków *TRACK* (17) lub przez przekręcenie pokrętki *TRACK* (19). Wielokrotne wciskanie przycisków *TRACK* (17) lub jednokrotne przekręcenie pokrętki *TRACK* (19) spowoduje wybór następnej ścieżki powyżej lub poniżej. Można przytrzymać przyciski *TRACK* (17) lub przekręcić i przytrzymać pokrętkę *TRACK* (19) aby ciągle zmieniać ścieżki z większą szybkością. Jeżeli wciśniemy pokrętkę *TRACK* (19) i obrócimy je w przód lub w tył możemy za jednym razem przeskoczyć 10 ścieżek do przodu lub 10 do tyłu.



Rysunek 6: Uderzając palcem przycisk reverse track lub przekręcając pokrętkę track przeciwnie do ruchu wskazówek zegara wracamy do poprzedniej ścieżki.

Rysunek 6



Rysunek 7: Uderzając palcem przycisk forward track lub przekręcając pokrętkę track zgodnie z ruchem wskazówek zegara przeskakujemy do następnej ścieżki.

Rysunek 7

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)

4. ROZPOCZĘCIE ODTWARZANIA - Rysunek 8

Wkładamy urządzenie z nagraniami zgodnie z opisem ze strony 18 (ŁADOWANIE/WYJMOWANIE KARTY SD lub URZĄDZENIA USB). Wciśnięcie przycisku **PLAY/PAUSE (13)** natychmiast rozpocznie odtwarzanie. Wskaźnik **PLAY (57)** będzie się świecił jak tylko odtwarzanie się rozpocznie. Punkt rozpoczęcia odtwarzania (cue point) zostanie automatycznie zapisany w pamięci jako cue point. Urządzenie powróci do tego punktu cue (punkt przy którym rozpoczęto odtwarzanie) po wciśnięciu przycisku **CUE (14)**.

5. PAUSING – Rysunek 8

Funkcja ta pauzuje odtwarzanie dokładnie w punkcie gdy wciśnięto przycisk **PLAY/PAUSE (13)**. Wciskanie przycisku **PLAY/PAUSE (13)** będzie przełączać pomiędzy trybami play i pause. Gdy urządzenie jest w trybie pauzy wskaźnik **PAUSE (40)** na wyświetlaczu **VFD (3)** będzie się świecił. Niebieska dioda LED przycisku **Play/Pause** zacznie migać.

6. ZATRZYMANIE ODTWARZANIA – Rysunki 8 i 9

Zatrzymanie odtwarzania nie zatrzymuje mechanizmu odczytu lecz tylko pauzuje ścieżkę lub zatrzymuje ją w punkcie cue, funkcja ta umożliwia natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania przez urządzenie. Mechanizm napędu zatrzymuje się tylko gdy urządzenie z nagraniami jest wyjęte z napędu lub gdy urządzenie przeszło w tryb sleep. Istnieją dwa sposoby by zatrzymać (pause) odtwarzanie:

- 1) Wciśnięcie przycisku **PLAY/PAUSE (13)** w czasie odtwarzania. Odtwarzanie będzie zatrzymane w punkcie wciśnięcia przycisku **PLAY/PAUSE (13)**.
- 2) Wciśnięcie przycisku **CUE (14)** w czasie odtwarzania. Odtwarzanie będzie spauzowane i nastąpi powrót do ostatniego ustawionego punktu cue.

7. AUTO CUE – Rysunek 9

Funkcja ta automatycznie ustawia punkt cue dla pierwszego źródła audio gdy urządzenie z nagraniami jest w napędzie. Pierwszy ustawiony punkt cue zawsze będzie początkiem ścieżki 1. Jeżeli nowa ścieżka jest wybrana przed wciśnięciem przycisku **PLAY (13)**, zostanie ustawiony nowy CUE POINT odpowiadający nowemu punktowi rozpoczęcia.

8. PRZESZUKIWANIE RAMKI – Rysunek 10

Funkcja ta pozwala na przewijanie ścieżki ramka za ramką umożliwiając znalezienie i ustawienie początkowego punktu cue, sampla, lub pętli. Aby używać funkcji przewijania musimy być w Trybie Pauzy lub Trybie Cue, przekręcamy **JOG WHEEL (9)** by przewijać ścieżkę (Rysunek 10). Obrócenie koła zgodnie z ruchem wskazówek zegara uruchamia przeszukiwanie ramki a obrót przeciwny do ruchu wskazówek zegara powoduje przewinięcie. Gdy używamy **JOG WHEEL (9)** funkcja monitorowania (słuchawki) pozwala usłyszeć to co jest przewijane. Gdy odnajdziemy żądany punkt początkowy możemy ustawić punkt (początkowy) cue poprzez wciśnięcie przycisku **PLAY/PAUSE (13)** jak pokazano na Rysunku 9. Wciśnięcie przycisku **CUE (14)** tak jak na Rysunku 9 spowoduje powrót do właśnie ustawionego punktu.



Rysunek 8



Rysunek 9

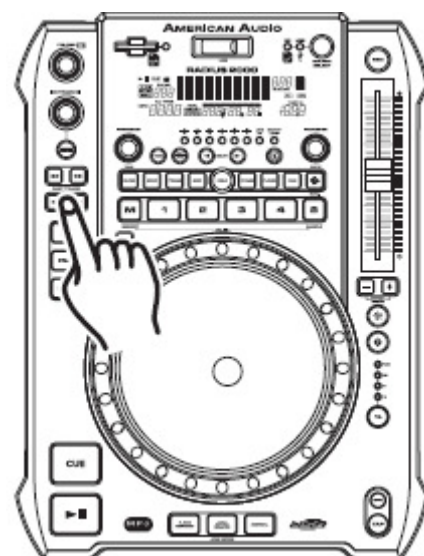


Rysunek 10

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)

9. SZYBKE PRZEGLĄDANIE ŚCIEŻEK (DO PRZODU I DO TYŁU)

Funkcja ta umożliwia szybkie przeszukiwanie ścieżki. Wciśnij przyciski *SEARCH* (16) aby przesuwać się do przodu lub do tyłu.



Rysunek 11

10. USTAWIANIE I ZACHOWYWANIE PUNKTÓW CUE:

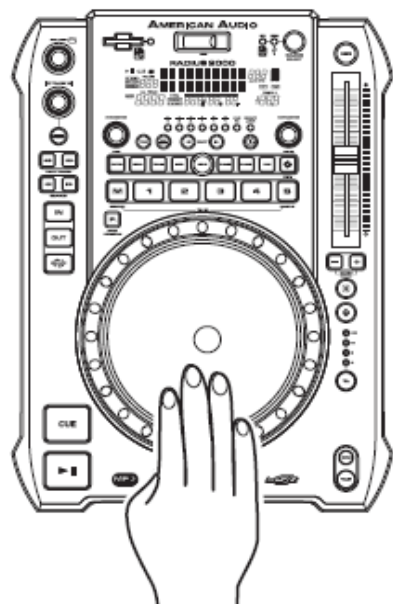
Ustawianie Punktu Cue:

Punkt cue jest punktem, w którym rozpocznie się odtwarzanie po wciśnięciu przycisku *PLAY/PAUSE* (13). Punkt cue można ustawić w dowolnym miejscu na ścieżce. Można ustawić do trzech niezależnych punktów cue w jednym folderze. Trzy punkty cue są zachowywane w przyciskach *BANK 1-4* (28). Są dwa (2) sposoby na tworzenie punktu CUE co pokazano na rysunkach 14 i 15.

- 1) Można wcisnąć przycisk *IN* (15) w czasie odtwarzania utworu. Ustawi to punkt CUE bez przerywania muzyki. Wciśnięcie przycisku *CUE* (14) spowoduje teraz powrót do punktu gdy wciśnięto przycisk *IN* (15). Można teraz zachować ten Punkt CUE w dowolnym z przycisków *BANK 1-4* (28).



Rysunek 12



- 2) Do ustawienia punktu cue można też użyć *JOG WHEEL* (9). Gdy utwór jest w trybie *PAUSE* lub *CUE*, użyj *JOG WHEEL* (9) by przewinąć ścieżkę i odszukać żądany punkt startu. Po znalezieniu żądanego miejsca wciśnij przycisk *PLAY* (13) aby ustawić swój punkt cue. Wciśnięcie przycisku *CUE* (14) lub przycisku *IN* (15) spowoduje teraz powrót do tego punktu.

Rysunek 13

Ważna Uwaga: Gdy dioda LED przycisku Bank miga, urządzenie ustawi bank w punkcie.

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)

Zachowywanie Punktu Cue:

Po ustawieniu Punktu CUE jednym ze sposobów opisanych na stronie 20, można zachować ustawiony punkt w jednym z przycisków *BANK* (28). Po zachowaniu punktu w pamięci można wrócić do niego w dowolnym czasie nawet gdy urządzenie pamięci zostało wyjęte z napędu albo gdy odtwarzacz został wyłączony, patrz *WEWNĘTRZNE TRYBY DZIAŁANIA* na stronie 17. W pamięci urządzenia można zapisać maksymalnie cztery punkty na folder. W przycisku *BANK* (28) można zachować albo CUE POINT albo SAMPLE (Patrz tworzenie próbnej pętli na stronie 23 i 24) ale nie oba jednocześnie. **Zachowywanie punktu cue:**

- 1) Utwórz Punkt Cue jednym ze sposobów opisanych na stronie 20. Wciśnij przycisk *MEMORY* (30), jak pokazano na Rysunku 14. Czerwona dioda LED Memory Cue będzie świecić wskazując, że funkcja pamięci jest włączona. Teraz można wcisnąć dowolny z trzech przycisków *BANK* (26) aby zachować wybrany punkt cue w pamięci (Rysunek 16). Po wciśnięciu jednego z przycisków *BANK* (28), właściwa LED przycisku Bank zaświeci się na krótko. LED na przycisku *BANK* (28) będzie świecić wskazując, że albo próbka albo punkt cue jest zachowany w pamięci. Czerwona dioda LED Pamięci wyłączy się.



Rysunek 14

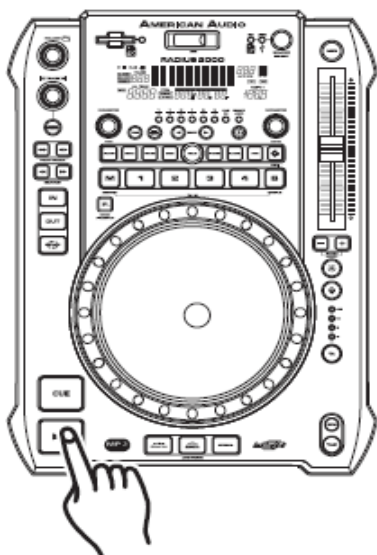


Rysunek 15

- 2) Powtórz opisane wyżej czynności by zapisać maksimum cztery Punkty Cue. Po ich zapisaniu dostęp do nich jest możliwy w dowolnym momencie. W czasie odtwarzania punkty cue natychmiast rozpoczną odtwarzanie od ustawionego punktu bez przerw w muzyce. Pamiętaj, że aby mieć dostęp do punktu cue, folder, dla którego ten punkt stworzono musi znajdować się w napędzie.

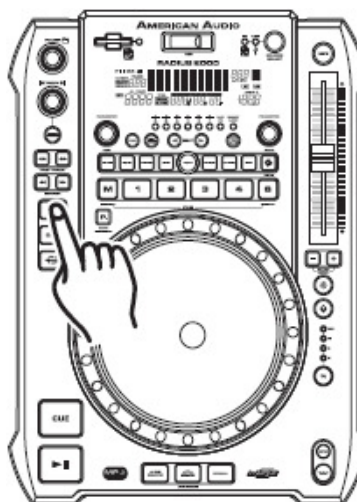
11. TWORZENIE I ODTWARZANIE PŁYNNEJ PĘTLI

Płynna pętla to pętla dźwiękowa stale odtwarzana bez przerw w dźwięku. Użycie pętli daje możliwości tworzenia wspaniałych efektów przy miksowaniu. Pętla nie ma ograniczeń czasowych i można nawet cały folder przekształcić w pętlę. Płynną pętlę tworzy się pomiędzy dwoma punktami folderu.



- 1) Wciśnij przycisk *PLAY/PAUSE* (13) by włączyć tryb odtwarzania.

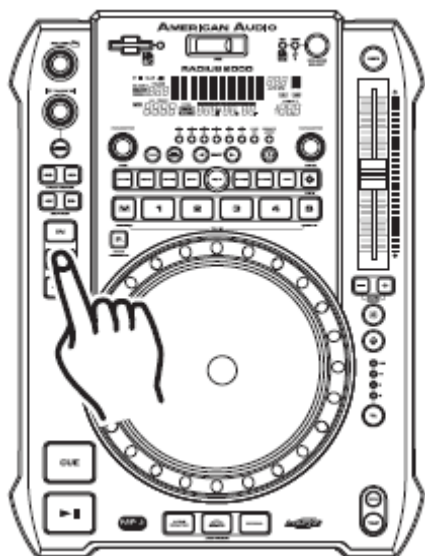
Rysunek 16



- 2) Wciśnij przycisk *IN* (15). Ustawi to początkowy punkt SEAMLESS LOOP. Dioda LED przycisku *IN* (15) mignie a potem będzie świecić.

Rysunek 17

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)



- 3) Wciśnij przycisk *OUT* (15) aby ustawić końcowy punkt SEAMLESS LOOP (Rysunek 18). Diody LED przycisku *IN* (15) przycisku *OUT* (15) zaczną gwałtownie migać, wskazując, że tryb SEAMLESS LOOP został włączony.

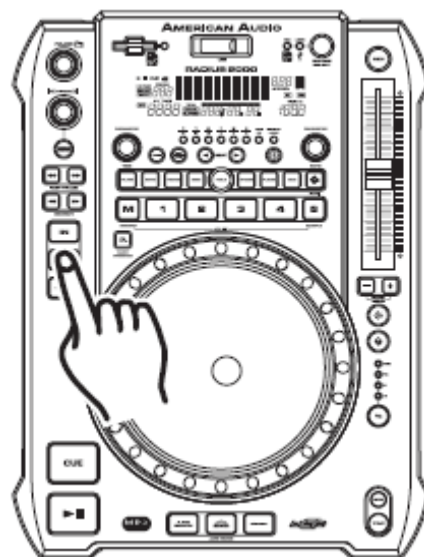
WSKAŹNIKI LOOP na VFD – W czasie płynnej pętli, **WSKAŹNIK RELOOP** (55) włączy się na **WYŚWIETLACZU VFD DISPLAY** (3) pokazując, że pętla jest włączona.

Rysunek 18

WYCHODZENIE Z PĘTLI - Aby wyjść z SEAMLESS LOOP, wciśnij przycisk *OUT* (15). Diody LED przycisku *IN* (15) i przycisku *OUT* (15) pozostaną włączone, ale przestaną migać. Rozpocznie się odtwarzanie. Diody LED przycisku *IN* (15) i przycisku *OUT* (15) będą włączone przypominając, że pętla jest zachowana w pamięci.



Rysunek 19



POWTÓRNE ODTWORZENIE PĘTLI – Funkcja *RELOOP* (15) pozwala na powrót do pętli w dowolnym momencie. Diody LED przycisku *IN* (15) i przycisku *OUT* (15) będą pokazywać, że pętla jest zapisana i może być w dowolnym momencie odtworzona. Aby to zrobić wciśnij przycisk *RELOOP* (15). Diody LED przycisku *IN* (15) i przycisku *OUT* (15) zaczną ponownie migać pokazując, że tryb SEAMLESS LOOP został włączony a odtwarzanie zapisanej pętli rozpocznie się natychmiast.

Rysunek 20

Uwaga: Można edytować tylko końcowy punkt pętli. Pętlę można wydłużyć albo skrócić. Przed edycją pętli należy ją oczywiście stworzyć. Jeżeli pętla jeszcze nie powstała, postępuj tak jak opisano to w kroku 10. Jeżeli SEAMLESS LOOP została utworzona, wciśnij przycisk *RELOOP* (15) aby włączyć swoją SEAMLESS LOOP (Rysunek 20), jeśli nie jest jeszcze włączona. Edycja końcowego punktu pętli:

- 1) Wciśnij przycisk *OUT* (15) by wrócić do normalnego odtwarzania od punktu cue pętli. (Rysunek 19). Wyłączy to tryb SEAMLESS LOOP i pozwoli ci na edytowanie końcowego punktu pętli.
- 2) Wciśnij przycisk *OUT* (15) ponownie z chwilą osiągnięcia nowego punktu końcowego (Rysunek 19).

- **PĘTLA SKRÓCONA:** Wciśnij przycisk *OUT* (15) wcześniej na ścieżce (Rysunek 19).
- **PĘTLA WYDŁUŻONA:** Wciśnij przycisk *OUT* (15) później na ścieżce (Rysunek 19).

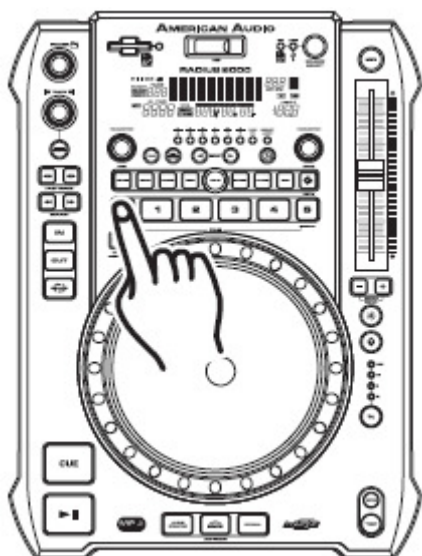
PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)

12. UŻYWANIE WBUDOWANEGO SAMPLERA:

Radius 2000™ posiada wbudowany zaawansowany technicznie sampler. W trzech przyciskach **BANK (28)** możemy przechowywać do trzech sampli. Należy pamiętać, że w przycisku **BANK (28)** można przechowywać albo **CUE POINT** albo **SAMPLE**, ale nie obie te rzeczy jednocześnie. Próbkę może mieć maksimum 5,5 sekundy długości. Można do niej wrócić gdy odtwarzane jest źródło mediów, gdy źródło mediów jest w trybie pauzy a nawet gdy źródło mediów zostało wyjęte z napędu. Można ją odtwarzać w dowolnym czasie bez przerywania muzyki. Gdy będziemy ją odtwarzać w czasie gdy urządzenie jest w trybie odtwarzania, próbka będzie nachodziła na odtwarzaną muzykę. Próbkę można odtworzyć jeden raz albo w formie ciągłej pętli.

Tworzenie próbek:

- 1) Zapoczątkuj pętlę (patrz tworzenie płynnej pętli na stronie 21 i 22). **Jeśli pętla jest dłuższa niż 5,5 sekundy nie można jej zachować i zostanie ona zapisana jako Punkt Cue.**



Rysunek 20



Rysunek 21

- 2) Wciśnij przycisk **MEMORY (30)**. Czerwona dioda LED przycisku **MEMORY (30)** będzie świecić wskazując gotowość pamięci.

- 3) Wybierz jeden z trzech przycisków **BANK (28)**, w którym chcesz zachować pętlę i wciśnij ten przycisk.



Rysunek 23

- 4) Czerwona dioda LED przycisku **MEMORY (30)** wyłączy się gdy próbka jest zapisana w pamięci.

- 5) Teraz próbka jest zapisana. Oryginalna pętla użyta do stworzenia próbki będzie odtwarzana aż do wciśnięcia przycisku **OUT (15)** (Rysunek 23).

- 6) Można teraz wrócić do próbki w dowolnym czasie nawet gdy urządzenie jest w TRYBIE PAUSE. Należy się upewnić, że funkcja sample jest włączona, wciskając przycisk **SAMPLE (27)**. Włączy się niebieska dioda LED przycisku sample. Aby odtworzyć próbkę jako ciągłą pętlę pozostaw funkcję sample włączoną. Aby odtworzyć próbkę tylko raz, wyłącz funkcję sample zaraz po rozpoczęciu odtwarzania próbki. Przy włączonej funkcji sample próbka będzie odtwarzana aż do wyłączenia funkcji sample.



Rysunek 24

- 7) **Ważna Uwaga:** Jeżeli będziemy próbowali włączyć próbkę bez włączenia funkcji sample, przycisk **BANK (28)** zadziała jako punkt cue!

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)

Zmiana Parametrów Próbki:

Zmiana parametrów próbki pozwala na zmianę jej głośności oraz pitch. Wyższa wartość zwiększy procent pitch lub głośność. Ważne jest zrozumienie, że wartość pitch jest zasadniczo regulacją prędkości i nie ma nic wspólnego z jakością tonalną. Wartości mogą być zmieniane chwilowo lub mogą być zapisywane. Wartości próbki zmieniamy w trzech łatwych krokach gdy urządzenie znajduje się w trybie odtwarzania próbki:

Zmiana Parametrów Próbki – Szybkość

Gdy próbka jest odtwarzana wciśnij pokrętkę *PARAMETER TIME* (31). Jedno szybkie wciśnięcie wyświetli na wyświetlaczu *VFD* (3) wartość procentową. Obrócenie pokrętki zgodnie z ruchem wskazówek zegara zwiększy pitch. Obrócenie w drugą stronę zmniejszy wartość tego parametru.



Rysunek 25



Zmiana Parametrów Próbki – Głośność

Gdy próbka jest odtwarzana wciśnij pokrętkę *PARAMETER RATIO* (25). Jedno szybkie wciśnięcie wyświetli wartość głośności na wyświetlaczu *VFD* (3). Obrócenie pokrętki zgodnie z ruchem wskazówek zegara zwiększy głośność. Obrócenie w drugą stronę zmniejszy wartość tego parametru.

Rysunek 26

Zmiana Parametrów Próbki – Funkcja Hold

Funkcja Hold - tryb ten pozwala zapisywać i blokować ustawienia parametru, jeżeli funkcja hold nie jest włączona przed ustawieniem parametrów, ustawienia te będą tylko chwilowe. Po wybraniu przycisku *HOLD* (26) wszystkie parametry pozostaną takie same aż do czasu gdy je zmienimy albo gdy odłączymy zasilanie, chyba że zapiszemy je w pamięci urządzenia.

Rysunek 27



13. UŻYWANIE PRZYCISKÓW BANKU (28):

Przycisków tych używamy by zapisywać próbki oraz punkty cue. W każdym z czterech banków można zachować albo próbkę albo punkt cue. Jeżeli znajduje się tam próbka możemy użyć jej punktu początkowego jako punktu cue. Przyciski **BANK (28)** momentalnie odnajdują i odtwarzają przechowywane sample lub punkty cue bez przerywania muzyki. W trybie sample, (patrz "Używanie Wbudowanego Samplera" na stronie 23) i w czasie odtwarzania wciśnięcie dowolnego z przycisków **BANK (28)** przechowującego próbkę spowoduje jej natychmiastowe odtworzenie bez przerywania muzyki. Jeżeli urządzenie jest w trybie sample a napęd nie jest w trybie odtwarzania, wciśnięcie dowolnego przycisku **BANK (28)** przechowującego próbkę spowoduje jej natychmiastowe odtworzenie.



Rysunek 28

14. PROGRAMOWANIE BANKU (29):

Gdy próbki są przechowywane w czterech (4) Bankach, Radius 2000 może być tak zaprogramowany by odtwarzać przechowywane próbki w żądanej kolejności. Możliwe jest zaprogramowanie czterech (4) banków do 12 razy. Zaprogramowane próbki mogą być odtwarzane w żądanej kolejności bez przerywania muzyki. Mogą być one odtwarzane gdy odtwarzacz jest w trybie Pause a nawet po wyjęciu źródła mediów. Jeżeli urządzenie jest w trybie sample a napęd nie jest w trybie odtwarzania, wciśnięcie dowolnego z przycisków **BANK (28)** przechowującego próbkę spowoduje jej natychmiastowe odtworzenie.

Programowanie sampli:

1) Gdy mamy już zapisanych jedną lub więcej próbek. Wciskamy przycisk **BANK PROGRAM (29)**. **CHARACTER DISPLAY (44)** pokaże teraz **BANK P. =0X**. X = Numer parametru.



Rysunek 30



Rysunek 29

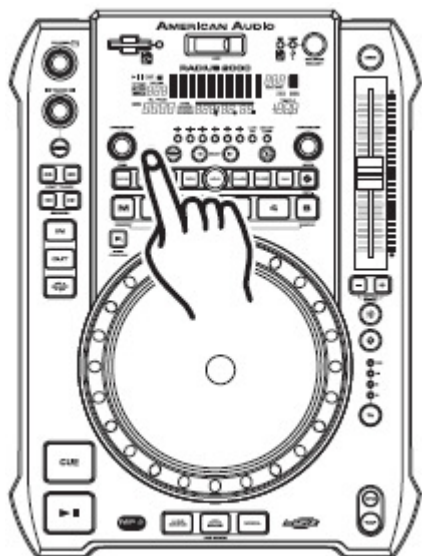
2) Programowanie kolejności Banków (Sampli).

PRZYKŁAD: Bank 3; Bank 1; Bank 2; Bank 3; Bank 3; Bank 1.

Aby zakończyć programowanie wciśnij przycisk **BANK PROGRAM (29)**.

3) Aby odtworzyć zaprogramowane sample, wciśnij przycisk **SAMPLE (27)** a następnie wciśnij przycisk **BANK PROGRAM (29)**.

PODSTAWOWE FUNKCJE (C.D.)



15. ZMIANA SPOSOBU WYŚWIETLANIA CZASU (51)/WSKAŹNIK CZASU (50):

W CZASIE NORMALNEGO ODTWARZANIA, wciśnięcie przycisku *TIME* (32), zmieni sposób wyświetlania czasu (50 & 51) na *VFD* (3). Poniżej podano informacje o ustawieniach czasu oraz ich definicje:

- 1) **ELAPSED** – Opisuje na *VFD* (3) czas odtwarzania jaki upłynął dla aktualnie odtwarzanych ŚCIEŻEK.
- 2) **REMAIN** – Opisuje na *VFD* (3) pozostały czas odtwarzania bieżących ŚCIEŻEK.

Rysunek 31

WSKAŹNIK TIME BAR (50) - Pokazuje czas określony w *MIERNIKU CZASU* (51) w formie paska. Podobnie jak w przypadku *MIERNIKA* (51) pasek ten także zależy od wybranej funkcji czasu [*REMAIN* LUB *ELAPSED*]. Pasek zacznie migać gdy ścieżka zbliży się do końca bez względu na to, którą funkcję czasu wybraliśmy. Migający pasek stanowi przypomnienie, że ścieżka dobiega do końca.

PAMIĘĆ SYSTEMOWA

16. PRZYWOŁYWANIE PAMIĘCI:

Radius 2000 może przechowywać w pamięci 4 zaprogramowane punktu cue na folder i parametry efektów. Ustawienia te można przywołać w dowolnym momencie, nawet jeśli źródło mediów jest wyjęte z napędu lub załadowane w późniejszym czasie. Przywołanie pamięci dla konkretnego źródła mediów: 1) Upewnij się, że źródło mediów nie jest załadowane do napędu. 2) Wciśnij przycisk *memory* (30) aż dioda LED przycisku zacznie migać. 3) Załaduj źródło mediów. Na *VFD* (3) w czasie gdy ładowana jest pamięć pojawi się "RECALL" a dioda LED przycisku pamięci wyłączy się.

CZUŁOŚĆ JOG WHEEL NA DOTYK/EFEKT BOP

CZUŁOŚĆ JOG WHEEL NA DOTYK: Funkcja ta działa przy efektach SCRATCH. Pozwala ona na kontrolowanie komend play i cue poprzez delikatne uderzenie w czułe na dotyk jog wheel.

REGULACJA CZUŁOŚCI JOG WHEEL: Poziom czułości można regulować, zmniejszając go lub zwiększając. Wciśnij i przytrzymaj pokrętkę **FOLDER (20)** by wejść do MENU WEWNĘTRZNEGO. Przekręć pokrętkę **TIME** lub **RATIO (31 & 25)** zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż pojawi się **SENSITIVITY**. Wciśnij pokrętkę **TIME** lub **RATIO (31 & 25)** aby wejść w menu **SENSITIVITY**. Przekręć pokrętkę **TIME** lub **RATIO (31 & 25)** aby odszukać żądaną czułość, zakres czułości to -20 do +20. **VFD (3)** pokaże poziom czułości. Po znalezieniu żądanego poziomu wciśnij pokrętkę **TIME** lub **RATIO (31 & 25)** aby potwierdzić. Po zakończeniu wciśnij pokrętkę **FOLDER (20)** aby wyjść z MENU WEWNĘTRZNEGO.



Rysunek 32

W TRYBIE ODTWARZANIA: W trybie odtwarzania i przy włączonej funkcji touch sensitivity, **JOG WHEEL (9)** może być użyte do tego by urządzenie powróciło do ostatniego punktu cue. Należy po prostu dotknąć **JOG WHEEL (9)** i urządzenie natychmiast powróci do ostatniego ustawionego punktu cue bez przerywania muzyki.



Rysunek 34

WŁĄCZANIE TOUCH SENSITIVITY: Zanim zaczniemy używać **JOG WHEEL (9)** do kontroli odtwarzania i cue musimy najpierw włączyć czułość na dotyk jog wheel. Aby włączyć ten tryb wciskamy przycisk **A.CUE SCRATCH (12)**. Tryb czułości na dotyk będzie włączony.



Rysunek 33

W TRYBIE CUE: W trybie cue i przy włączonej funkcji touch sensitivity, można zacząć odtwarzania delikatnie uderzając w **JOG WHEEL (9)**. Urządzenie będzie odtwarzać aż do chwili gdy **JOG WHEEL (9)** zostanie zwolnione. Po zwolnieniu **JOG WHEEL (9)** urządzenie powróci do ostatniego punktu cue.

Ważna Uwaga: Gdy dioda przycisku **LED BANK** miga urządzenie powróci do ostatniego punktu CUE.

USTAWIENIA PITCH

USTAWIENIA PITCH:

Różne ustawienia pitch pozwalają na zmianę prędkości odtwarzania ścieżki lub pętli. Zmiany te są używane głównie po to by dopasować beat pomiędzy dwoma lub więcej źródłami muzyki takimi jak talerz obrotowy lub inny odtwarzacz CD/mediów. Prędkość odtwarzania może być zwiększana lub zmniejszana o wartość ± 100 . Następny rozdział opisuje różne schematy manipulacji pitchem.



1. PITCH SLIDER (4)

Funkcja ta zwiększa lub zmniejsza szybkość odtwarzania ścieżek lub "PITCH." Maksymalny procent zmiany pitch wynosi tu $\pm 100\%$. *PITCH SLIDER (4)* używamy w celu zmniejszenia albo zwiększenia pitch odtwarzania. Jeżeli suwak przesuniemy w górę (ku górze urządzenia) pitch zmniejszy się, jeżeli suwak przesuniemy w dół (ku dołowi urządzenia) pitch się zwiększy. Ustawienie *PITCH SLIDER* może być zmieniane w zakresie od $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, lub $\pm 100\%$ (Patrz zmiany "ZAKRESU PROCENTOWEGO PITCH SLIDER" na następnej stronie). Ustawienia pitch będą wpływać na normalne odtwarzanie i pętle tylko gdy przycisk *PITCH ON/OFF (6)* jest włączony. Regulacje pitch nie mają wpływu na sample.

Rysunek 35

Włączenie Pitch slider (4): Aby uaktywnić *PITCH SLIDER (4)* musimy włączyć funkcję regulacji pitch. Wciskamy przycisk *PITCH ON/OFF (3)* aby włączyć suwak. Dioda LED przycisku *ON/OFF* będzie się świecić gdy ta funkcja jest włączona. Jeżeli funkcja pitch nie jest włączona *PITCH SLIDER (4)* nie będzie działał.



Rysunek 36



Używanie Pitch slider (4): Należy się upewnić, że funkcja pitch została włączona w opisany wyżej sposób. Aby używać *PITCH SLIDER (4)* przesuwamy suwak w górę i w dół. Przesuwanie w dół zwiększa pitch a przesuwanie w górę zmniejsza.

Rysunek 37

USTAWIENIA PITCH



Rysunek 38

Ustawianie ZAKRESU PITCH SLIDER (8): Zakres działania PITCH SLIDER (4) można zmieniać w dowolnym momencie. Aby to zrobić należy się najpierw upewnić, że funkcja pitch jest włączona, patrz rysunek 36. Zakres procentowy pitch może być zmieniany pomiędzy +/-4%, +/-8%, +/-16%, i +/- 100%. 4% pozwala na najmniejszą zmianę pitch a 100% pozwala na największą zmianę. Aby ustawić różne zakresy należy wcisnąć przycisk PITCH ON/OFF (6) i delikatnie uderzać w przycisk PITCH RANGE (8) aż osiągniemy żadaną wartość, patrz rysunek 39.

2. PITCH BENDING:

Inaczej niż w przypadku Pitch slider (4) regulacja tej funkcji chwilowo zwiększy lub zmniejszy prędkość ścieżki w czasie jej odtwarzania. Są dwa sposoby używania tej funkcji, za pomocą przycisków (-) & (+) PITCH BEND (5) lub poprzez JOG WHEEL (9). Maksymalny dopuszczalny procent pitch bend to +/-100%. Funkcja pitch bend będzie działała razem z ustawieniem pitch suwaka PITCH SLIDER (4). Na przykład, jeżeli PITCH SLIDER (4) jest ustawiony na 2% przyrostu pitch to proces pitch bending rozpocznie się przy 2% i będzie trwał do maksimum +/-100%.

UWAGA: Zmiana pitch -100% całkowicie zatrzyma odtwarzanie.



Przytrzymanie i stukanie w przycisk (+) PITCH BEND (5) powoduje wzrost pitch odtwarzania.

Rysunek 40

Przytrzymanie i stukanie w przycisk (-) PITCH BEND (5) powoduje zwolnienie pitch odtwarzania.

Rysunek 39



PRZYCISKI PITCH BEND (5):

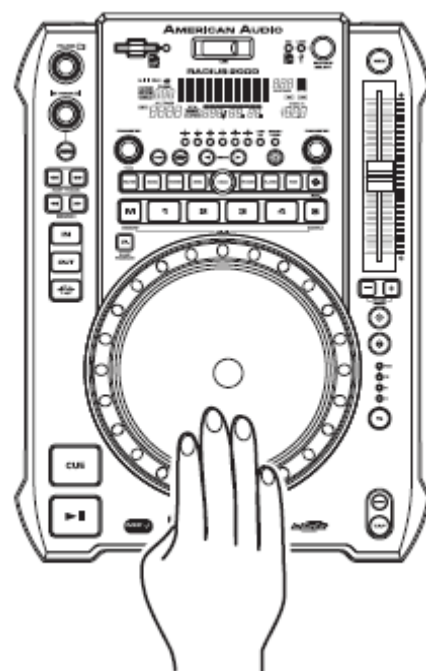
Przycisk (+) PITCH BEND (5) będzie zwiększał prędkość odtwarzania ścieżki a przycisk (-) PITCH BEND (5) będzie ją zmniejszał. Wielkość zmiany prędkości jest proporcjonalna do czasu wciskania przycisku. Na przykład, jeżeli przycisk (+) PITCH BEND (5) jest przytrzymywany stale tak jak na rysunku 40, prędkość odtwarzania będzie się stale zwiększać aż do osiągnięcia maksymalnego przyrostu prędkości 100%. Gdy zwolnimy przycisk (+) PITCH BEND (5) to prędkość płyty automatycznie powróci do ustawionej poprzednio prędkości.

USTAWIENIA PITCH

3. JOG WHEEL (9):

JOG WHEEL czasowo zmieni pitch bend jeżeli ścieżka jest w trybie odtwarzania. Obracanie kołem zgodnie z ruchem wskazówek zegara zwiększy pitch ścieżki a obrót przeciwny do ruchu wskazówek zegara zmniejszy go. Prędkość z jaką kręcimy *JOG WHEEL* ma wpływ na procent pitch bend (%). Na przykład, jeżeli *JOG WHEEL* jest stale obracane przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, prędkość odtwarzania będzie się stopniowo zmniejszać aż do momentu gdy odtwarzanie osiągnie maksimum -100% i całkowicie się zatrzyma. Kiedy przestaniemy obracać *JOG WHEEL* prędkość odtwarzania automatycznie powróci do poprzednio ustawionej wartości.

UWAGA: Aby stosować *JOG WHEEL* w funkcji pitch bend kiedy włączony jest *SCRATCH EFFECT* (12) musimy używać zewnętrznego gumowego pierścienia jog wheel.



Rysunek 41

WBUDOWANE EFEKTY

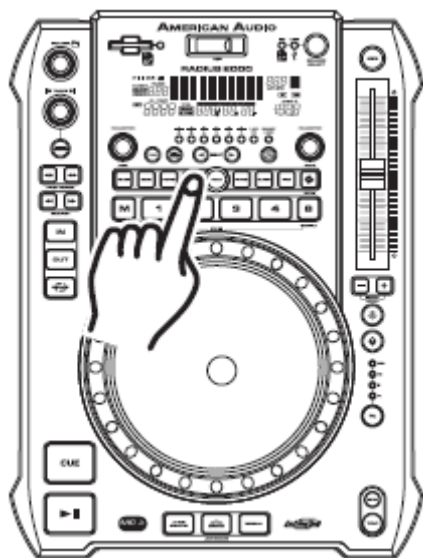
Radius 2000™ posiada osiem wbudowanych efektów. Efekty te mogą być używane oddzielnie lub możliwe jest takie ustawienie by efekty zachodziły na siebie i można wtedy użyć do czterech efektów na raz. Wbudowane efekty to Scratch, Filter, Echo, Trans, Skid, Phase, Flanger i Pan. Możemy stosować efekty z parametrami domyślnymi albo dostosować każdy efekt do własnych potrzeb poprzez zmianę jego parametrów. Zakresy wartości parametrów różnych efektów nie są jednakowe. Parametry niektórych efektów można regulować bardziej niż innych. Parametry mają dwie regulowane wartości, PR (Ratio Parametru) i PT (Czas Parametru). **Gdy zasilanie jest odłączone wszystkie parametry ulegają resetowi do ich domyślnych wartości!**

PRZYCISKI BEAT SELECT (23): Przyciski te umożliwiają dostęp do wbudowanych banków ustawień parametrów. Wszystkie efekty są zsynchronizowane z beatem. Każdy efekt posiada sześć wbudowanych ustawień i jedno ustawienie, które może być programowane przez użytkownika. Dostęp do nich umożliwiają przyciski **BEAT SELECT (23)**. Aby poruszać się pomiędzy ustawieniami używamy przycisków w kształcie strzałek. Tabela pokazuje ustawienia

BANKI WYBORU BEATÓW
1 – Odświeża na 1/4 Beatu
2 – Odświeża na 1/2 Beatu
3 – Odświeża na 3/4 Beatu
4 – Odświeża na 1/1 Beatu (co jeden pełny beat)
5 – Odświeża na 2/1 Beatu (co dwa beaty)
6 – Odświeża na 4/1 Beatu (co cztery beaty)



Rysunek 42



EFEKT SCRATCH & SKID: Efekt Scratch symuluje scratching talerza w czasie rzeczywistym. Gdy Efekt Scratch jest włączony dioda LED SCRATCH będzie migać na czerwono. Z chwila włączenia Efektu Scratch można używać **JOG WHEEL (9)** tak samo jak używa się talerza obrotowego. Stosujemy **JOG WHEEL (9)** aby symulować skrobiący ruch na talerzu gramofonu oraz by manipulować odtwarzaniem. Kiedy włączony jest efekt skid, dioda LED SKID będzie migać na czerwono. Parametry czasu Skid i Scratch można zmieniać w zakresie od 0010 do 9990. 9990 da nam najdłuższy czas Skid. Wartość zakresu Skid waha się od 10ms do dziesięciu sekund.

Rysunek 43

WBUDOWANE EFEKTY

EFEKT FILTER: Efekt Filter polepsza oryginalny dźwięk dodając różne wartości tonalne. Efekt Filter ma dwa regulowane parametry, Czas Parametru (PT) i Ratio Parametru (PR). PT reguluje Zakres Czasowy a PR reguluje Zakres Częstotliwości (patrz "Parametry" w następnym rozdziale)



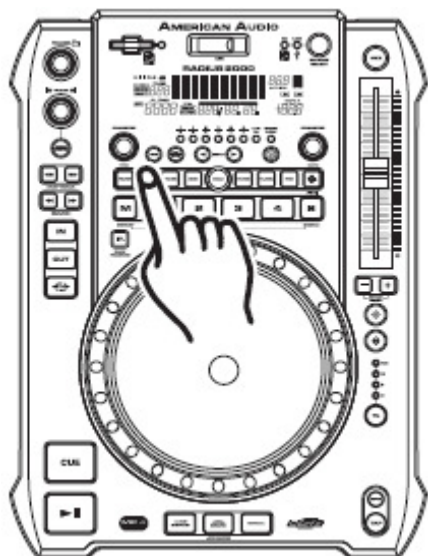
Rysunek 44



EFEKT PHASE: Efekt Phase polepsza oryginalny dźwięk dodając różne wartości tonalne. Efekt Phase ma dwa regulowane parametry, Czas Parametru (PT) i Ratio Parametru (PR). PT reguluje Zakres Czasowy a PR reguluje Zakres Częstotliwości (patrz "Parametry" w następnym rozdziale)

Rysunek 45

EFEKT FLANGER: Efekt Flanger zniekształca sygnał wyjściowy i tworzy efekt podobny do narastania i zmniejszania częstotliwości. Efekt FLANGER posiada dwa regulowane parametry, Czas Parametru (PT) i Ratio Parametru (PR). PT reguluje zakres czasowy a PR reguluje Zakres Częstotliwości (patrz "Parametry" w następnym rozdziale).

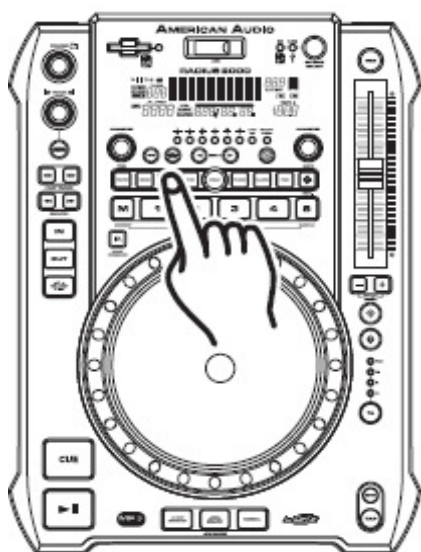


Rysunek 46



EFEKT ECHO: Efekt Echo dodaje echo do sygnału wyjściowego. Efekt Echo ma dwa regulowane parametry, Czas Parametru (PT) i Ratio Parametru (PR). PT reguluje zakres czasowy a PR reguluje Zakres Częstotliwości (patrz "Parametry" w następnym rozdziale.)

Rysunek 47



EFEKT TRANS: Efekt Trans symuluje efekt transformowania za pomocą miksera w czasie rzeczywistym. Efekt Trans posiada dwa regulowane parametry, Czas Parametru i Ratio Parametru. PT reguluje Prędkość Trans a PR reguluje Długość Audio Trans.

Rysunek 48

EFEKT PAN: Efekt Pan pozwala na wahanie sygnału pomiędzy lewym a prawym kanałem. PT reguluje czas efektu pan w każdym z kanałów (lewym i prawym). PR reguluje czas potrzebny na przejście od kanału lewego do prawego.



Rysunek 49

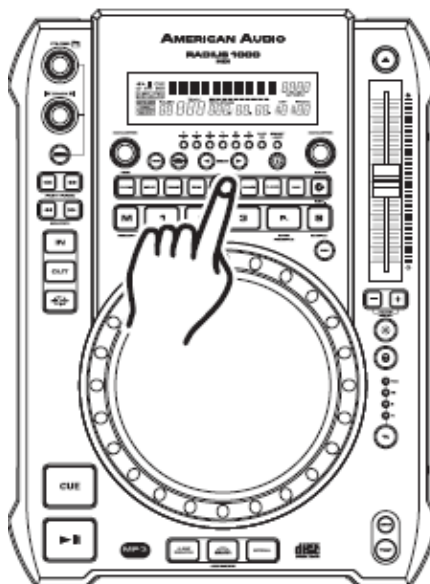


ZMIANA PARAMETRÓW:

Wszystkie efekty posiadają regulowane parametry. Parametry zmieniają sposób zachowania się efektów. Aby zmienić wartości parametrów dowolnego efektu należy obrócić jedno z dwóch pokręteł **PARAMETER (25 LUB 31)**. Kiedy wartość parametru jest zmieniona wyświetlacz VFD pokaże ustawienie parametru. Wszystkie efekty mają dwa regulowane parametry. **CZAS PARAMETRU (31)** i **RATIO PARAMETRU (25)**. Używamy tych pokręteł, aby dostosować efekty do naszych potrzeb. Aby szybko wyregulować efekt wciskamy i obracamy dowolne pokrętko.

Rysunek 50

PRZYCISK HOLD: Przycisku **HOLD (26)** używamy, aby zablokować zmienione parametry. Jeżeli przycisk hold nie jest włączony, wszelkie zmiany parametrów będą chwilowe. Aby go włączyć wciśnij przycisk **HOLD (26)** jak pokazano na rysunku 51. Gdy funkcja hold jest włączona, przycisk hold zacznie świecić na niebiesko.



Rysunek 51

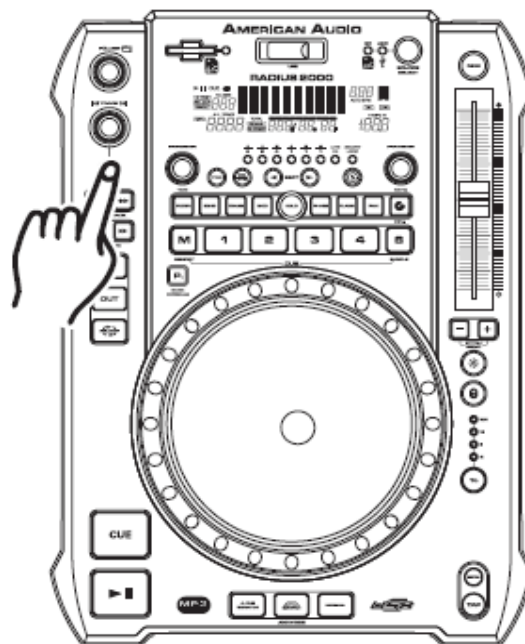
ZAAWANSOWANE WYSZUKIWANIE ŚCIEŻKI

Funkcji tej używamy aby zlokalizować konkretną ścieżkę na nośniku mediów, w tym samym czasie gdy jest odtwarzana inna ścieżka.

1. Wciśnij przycisk **ADV. TRACK (18)** aby wejść w tryb zaawansowanego wyszukiwania ścieżki.
2. Kiedy tryb jest włączony, **WSKAŹNIK TRACK (53)** będzie migać.



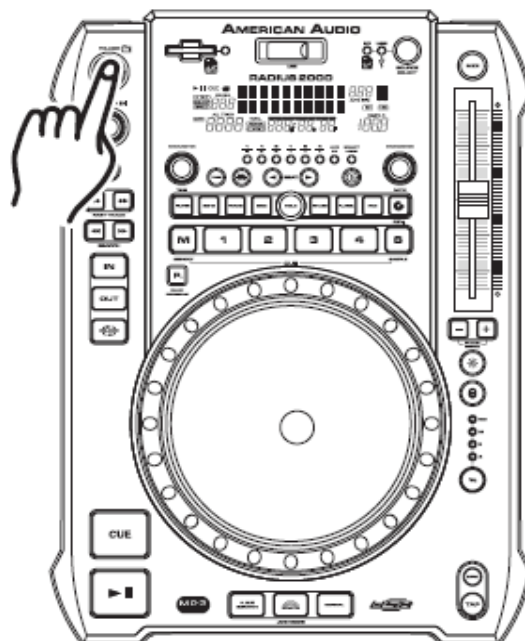
Rysunek 52



3. Można teraz obrócić pokrętko **TRACK (19)** aby przeszukać ścieżki Mp3.
4. Po znalezieniu żądanej ścieżki, wciskamy pokrętko **TRACK (19)**, i VFD pokaże teraz "SEARCHING.....".
5. Następnie VFD wyświetli "FOUND!!", gdy ścieżka jest zlokalizowana.

Rysunek 53

6. Po wyświetleniu "FOUND!!" na VFD, wciśnij pokrętko **TRACK (19)** by zacząć odtwarzanie wybranej ścieżki. Jeżeli chcemy unieważnić Zaawansowane Wyszukiwanie Ścieżki bez zapisywania zmian wciskamy przycisk **ADV (18)**.



Rysunek 54

MAPA MIDI

Nazwa SW	Typ	MIDI	MIDI2(Przytrzymać TAP)	Uwagi
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	
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	

MAPA MIDI C.D.

Memory	SW/LED	1C/1C	5B/1C	
	SW/LED	01/01	40/01	
	SW/LED	06/06	45/06	
%	SW/LED	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	53/16/3B	
2	SW/LED/LED2	10/10/3C	4F/10/3C	
3	SW/LED/LED2	0A/0A/3D	47/0A/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		
	SW	0E	4D	Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
	SW	08	47	Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
	LED	34		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji

MAPA MIDI C.D.

$\frac{1}{2}$	LE D	3A		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
$\frac{1}{2}$	LE D	39		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
$\frac{3}{4}$	LE D	38		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
$\frac{1}{1}$	LE D	37		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
$\frac{2}{1}$	LE D	36		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
$\frac{4}{1}$	LE D	35		Chan= "1~8" lub "9~16" brak funkcji
100	LED	33		
16	LED	32		
8	LED	31		
SD	LED	40		
SD_IN	LED	3F		

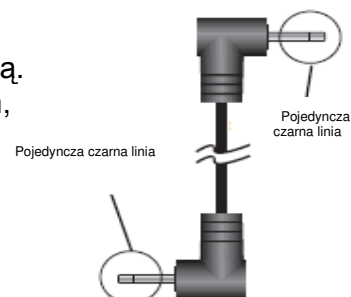
FLIP FLOP™

FLIP-FLOP™

Funkcja ta pewnego rodzaju “autopilotem”. Kiedy używa się dwóch odtwarzaczy Radius 2000™ i miksera American Audio® “Q” Deck™, możliwe jest rozpoczęcie odtwarzania na pierwszym odtwarzaczu kiedy drugi odtwarzacz kończy odtwarzanie. Funkcji “Flip-Flop™” można używać dla pojedynczych ścieżek, całego źródła mediów lub też kombinacji tych dwóch.

FLIP-FLOP™ pojedynczych ścieżek:

- 1) Podłącz system zgodnie z opisem podłączania ze strony 8.
- 2) Ustaw crossfader miksera American Audio® “Q” Deck™ na pozycję centralną.
- 3) Ustaw dwa urządzenia Radius 2000™ na odtwarzanie w trybie pojedynczym, na *VFD (3)* powinno wyświetlić się *SINGLE (54)*.
- 4) Załaduj źródła audio do urządzeń Radius 2000™.
- 5) Po ustawieniu cue dla obu, wciśnij przycisk *PLAY/PAUSE (13)* na jednym z urządzeń by rozpocząć odtwarzanie.
- 6) Po tym jak pierwszy odtwarzacz zakończy odtwarzanie ścieżki, natychmiast rozpocznie się odtwarzanie ścieżki na drugim odtwarzaczu.
- 7) FLIP-FLOP™ będzie aktywny aż do chwili jego wyłączenia lub do momentu gdy zostanie odcięte zasilanie.



Wtyczka Mono Mini
Rysunek 55

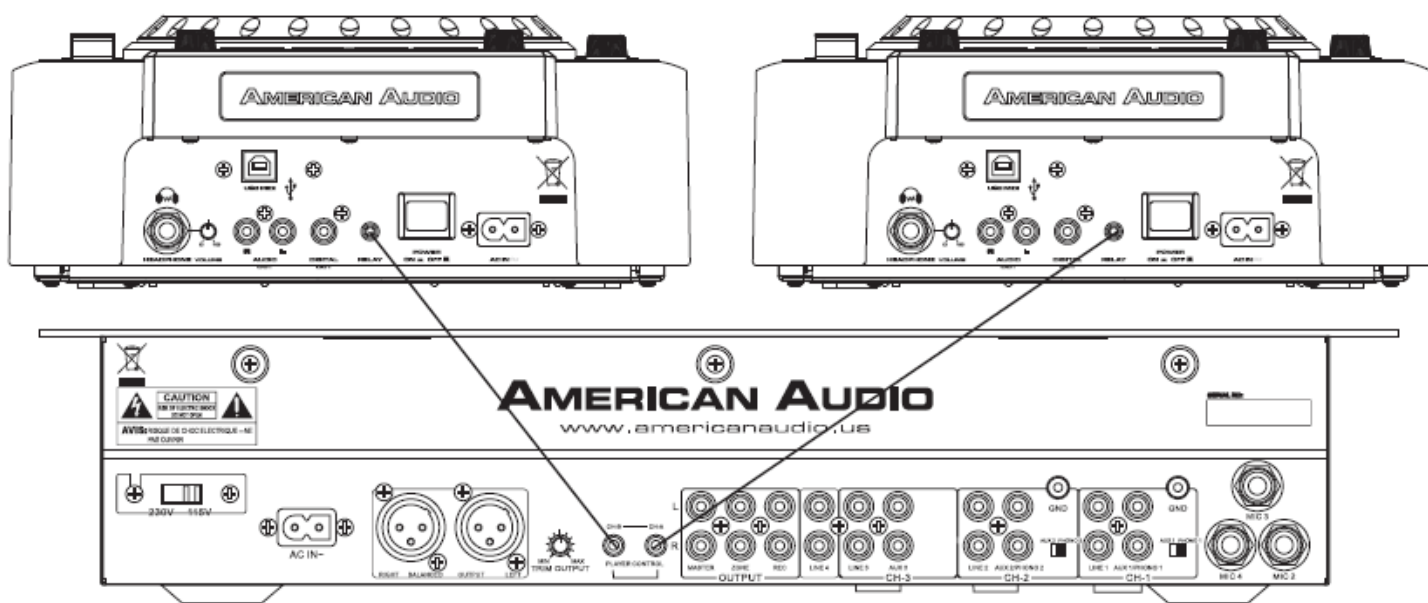
Flip-Flop całych folderów:

Należy się upewnić, że obydwa odtwarzacze są w trybie ciągłego odtwarzania i sprawdzić czy na wyświetlaczach *VFD (3)* obu urządzeń nie jest wyświetlany tryb *SINGLE (54)*. Postępujemy zgodnie ze wskazówkami dla FLIP-FLOP™ pojedynczej ścieżki opisanymi powyżej. Kiedy ścieżka w pierwszym odtwarzaczu się skończy drugie urządzenie natychmiast rozpocznie odtwarzanie.

Uwaga: Można łączyć FLIP-FLOP™ odtwarzania pojedynczego i ciągłego poprzez wybór trybu ciągłego albo pojedynczego na urządzeniach.

Podłączenie urządzenia Radius 2000™ do miksera American Audio® lub American DJ® “Q” Deck™ w celu sterowania funkcją “Flip-Flop™”: Musimy podłączyć wtyczki mono mini 1/8” od tylnego panelu urządzenia Radius 2000™ do jacka 1/8” na tylnym panelu miksera serii American Audio® “Q”. Ustawienie funkcji FLIP-FLOP™ jest gotowe.

Set-Up Sample “Q” Start. To ustawienie pozwala na skorzystanie z funkcji “Q” start oraz funkcji Flip-Flop™. Należy używać wyłącznie mini wtyczek 1/8” mono.



Kompatybilny Mikser Q-Deck

DANE TECHNICZNE

INFORMACJE OGÓLNE

Typ:	Model: American Audio® Radius 2000™ - Profesjonalny Odtwarzacz SD/USB
Typ mediów:	Odtwarzacz Kart SD – SDHC (Wysokiej Pojemności) do 16 GB i USB.
Zakres Pitch:	Obsługiwane formaty plików: mp3, MP3, mP3, i Mp3
Dokładność Pitch:	W zakresie +/- 4%, +/- 8%, +/-16%, +/-100%
Wymiary:	0,15%
	265mm (SZ.) x 356mm (D) x 106mm (W)
	10.4" x 14.01" x 4.17"
Instalacja:	Umieścić na płaskiej powierzchni lub obudowie
Waga:	6,4 Funta / 2,9 Kg
Zasilanie:	AC 115/230V, 50/60Hz
	AC 100V, 50/60Hz (Japonia)
	AC 110V, 60Hz (Kolumbia)
	AC 120V, 60Hz (U.S.A. i Kanada)
	AC 127V, 60Hz (Meksyk)
	AC 220V, 50Hz (Chile i Argentyna)
	AC 220V, 60Hz (Filipiny i Korea)
	AC 230V, 50Hz (Europa, Nowa Zelandia, Afryka Południowa, i Singapur)
	AC 240V, 50Hz (Australia i U.K.)
Pobór mocy	12W
Warunki eksploatacji:	Temperatura: 5 to 35°C (41 to 95°F)
	Wilgotność: 25 to 85% RH (bez kondensacji)
	Temperatura przechowywania: -20 do 60°C (4 do 140°F)
Akcesoria:	Kabel połączeniowy RCA (1 zestaw dla kanałów lewego i prawego)
	Kabel kontrolny 1/8" a mini wtyczką (3 stopy)

SEKCJA AUDIO

Kwantyzacja:	liniowa 16 bit na kanał
Poziom samplowania:	44,1 kHz przy normalnym pitch
Poziom oversamplingu:	8 razy
Konwersja D/A	16 bit
Pasma przenoszenia:	+/-1 dB 17 Hz to 16,000 Hz
Poziom dźwięku na wyjściu:	1,37V +/-1dB
Impedancja obciążenia:	100k ohm lub więcej

CECHY AUDIO (FORMAT SYGNAŁU TWSTOWEGO: MP3 128 KBPS, LOAD=100Kohm)

CECHA	NOMINALNA	GRANICZNA	WARUNEK
Poziom na wyjściu	1,37Vrms+/-0,5dB	1,37Vrms+/-1dB	1KHz, 0dB
Balans Kanałów	w granicach 0,2dB	w granicach 1dB	1KHz, 0dB
Pasma przenoszenia	+/-0,3dB	+/-1dB	17Hz-16KHz, 0dB Wyjście
Deemfaza	-20dB+/-0,2dB	-20dB+/-1dB	16KHz, -20dB
Separacja kanałów*2	91dB	85dB	1KHz, 0dB
T.H.D. + SZUM*1	0,006%	0.01%	1KHz, 0dB
S/N Ratio (IHF-A)*2	115dB	90dB	1KHz, 0dB
Poziom Wyjściowy Słuchawek	0,27V+/-0,5dB	0,27+/-1dB	1KHz, -20dB
UWAGA: 1* z niskopasmowym filtrem 20KHz. *2 z niskopasmowym filtrem 20KHz, "IHF-A" ważony.			

UWAGI: Specyfikacje, projekt urządzenia i podręcznik podlegają zmianom bez uprzedzenia.