

AMERICAN AUDIO®

Versadeck™

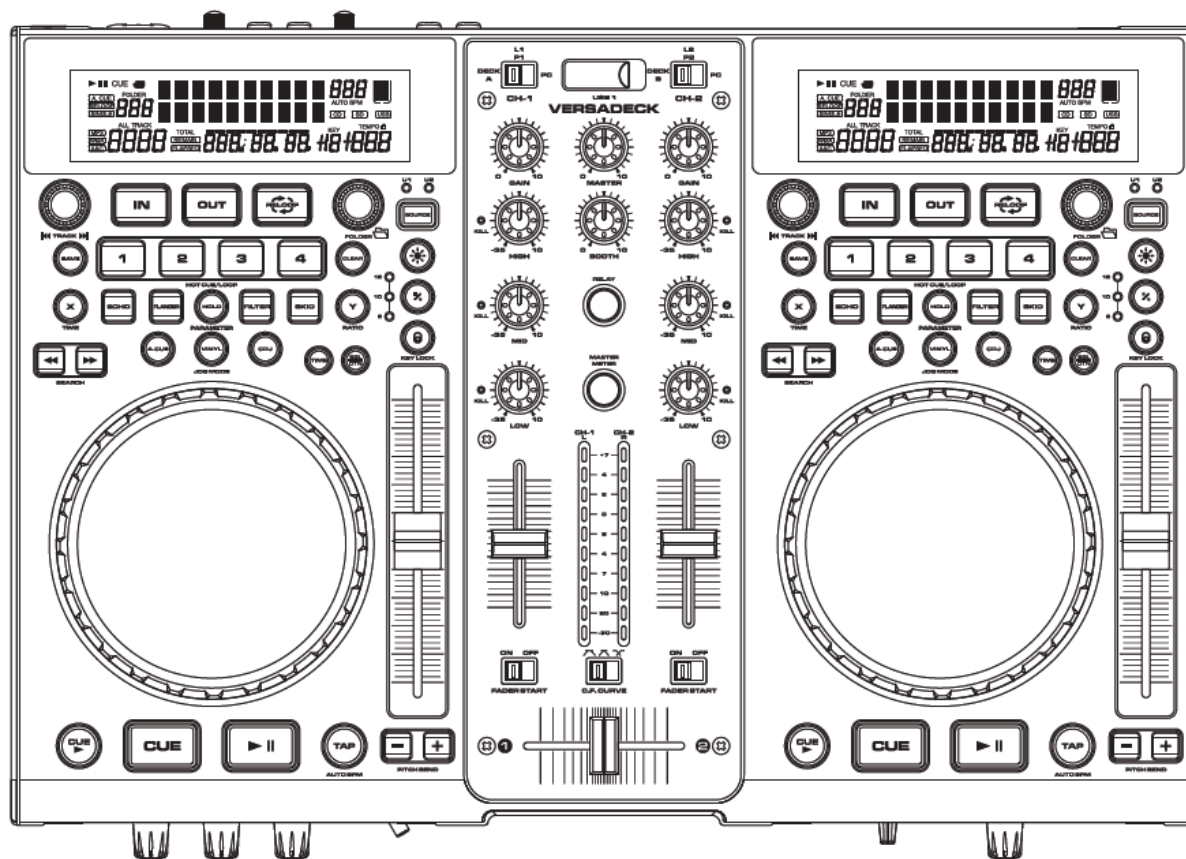
FEATURING



MIDI
COMPLIANT



Benutzerhandbuch



Bitte beachten Sie: Änderungen von Angaben sowie Veränderungen des Design dieses Gerätes und des Handbuches sind jederzeit und ohne vorherige schriftliche oder anderweitig veröffentlichte Ankündigung vorbehalten.

AMERICAN AUDIO®
6122 S. Eastern Ave
Los Angeles Ca. 90040
www.americanaudio.eu

1. INHALTSVERZEICHNIS

1.	Inhaltsverzeichnis.....	4
2.	Elektrische Sicherheitsvorkehrungen	7
3.	Wichtige Sicherheitsvorkehrungen.....	9
4.	Weitere Sicherheitsanweisungen	13
5.	Auspacken	15
6.	Einleitung	16
6.1	Kundendienst	16
7.	Setup-Vorsichtsmaßnahmen	17
7.1	Betriebsbestimmungen	17
8.	Haupteigenschaften.....	18
9.	Setup	20
9.1	Informationen zu USB-Geräten	20
9.2	Überprüfen des Inhalts.....	20
9.2	Inbetriebnahme des Geräts.....	20
10.	Generelle Funktionen und Bedienelemente	22
10.1	Obere Bedienelemente des Players	22
10.2	Obere Bedienelemente des Mixers.....	28
10.3	Bedienelemente der Frontseite	31
10.4	Bedienelemente der Rückseite	32
10.5	VFD Display.....	34
11.	Internes Menü	36
12.	Grundlegende Bedienung	38
12.1	Anschließen/Auswerfen eines USB-Geräts	38
12.2	Tracks auswählen	38
12.3	Starten der Wiedergabe	39

12.4 Pausieren	39
12.5 Auto Cue	39
12.6 Stoppen der Wiedergabe	39
12.7 Frame-genaue Suche	40
12.8 Setzen eines Cue Punktes	40
12.9 Erstellung und Wiedergabe eines nahtlosen Loops	42
12.10 Ändern von Zeit-Anzeige (66) und Zeit-Balken (67)	44
12.11 Bank Buttons (19)	44
13. Pitch Einstellungen	46
13.1 Tempo Fader (10)	47
13.2 Pitch Bending	48
13.3 Jog Wheel (16)	49
14. Jog Wheel Funktionen	50
14.1 Berührungsempfindlichkeit des Jog Wheels	50
14.2 A.CUE	50
14.3 Vinyl-Modus und CDJ.Modus	51
15. Eingebaute Effekte	53
15.1 Skid Effect	53
15.2 Filter-Effekt	53
15.3 Echo-Effekt	54
15.4 Flanger-Effekt	54
15.5 Parameter	55
15.6 Hold-Button	55
16. Bedienung der Playlists	56
17. RELAY (FLIP-FLOP™)	57
17.1 Relay Modus (einzelne Tracks)	57
17.2 Relay Modus (ganze Ordner)	57

18.	Database Builder Software.....	58
18.1	Systemanforderungen.....	58
18.2	Installation.....	58
18.3	Einlesen und Erstellen	59
18.4	Mögliche Fehlermeldungen	61
19.	MIDI	62
19.1	MIDI Tabelle	62
19.2	MIDI Typen	65
20.	Mixer Setup	67
20.1	Anschluss an einen Computer	67
20.2	Typisches Setup mit symmetrischen Outputs.....	68
21.	Austausch des Crossfaders.....	69
	So wird der Crossfader ausgetauscht.....	69
22.	Fehlersuche	70
23.	ROHS – Ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung der Umwelt.....	71
24.	WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten	72
25.	Technische Daten	73
25.1	Allgemein.....	73
25.2	USB-Player-Bereich.....	73
25.3	MP3-Format	74

2. ELEKTRISCHE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN



Das Symbol eines Blitzes in einem Dreieck soll den Benutzer vor der Gegenwart nicht isolierter „gefährlicher Stromspannung“ innerhalb des Gerätegehäuses warnen, die in ausreichender Größe anliegt, um einen Stromschlag zu verursachen.



Das Symbol eines Ausrufezeichens in einem Dreieck soll den Benutzer auf wichtige Informationen hinsichtlich des Gebrauchs und der Benutzung (Wartung) des Gerätes hinweisen, die im begleitenden Benutzerhandbuch vorliegen.

	VORSICHT ÖFFNEN SIE DAS GERÄT NICHT - ES DROHT EIN ELEKTROSCOCK! UM DIE GEFAHR EINES STROMSCHLAGS ZU REDUZIEREN, ÖFFNEN SIE NICHT DAS GEHÄUSE. IM GERÄT BEFINDEN SICH KEINE TEILE, DIE VOM BENUTZER GEWARTET WERDEN KÖNNEN! LASSEN SIE WARTUNGS- ODER REPARATURARBEITEN NUR VON IHREM AUTORISIERTEN AMERICAN AUDIO® HÄNDLER DURCHFÜHREN.	
	Bitte lesen und verstehen Sie die Anweisungen in diesem Handbuch komplett, bevor Sie das Gerät in Betrieb setzen. Diese Anweisungen enthalten wichtige Sicherheitshinweise hinsichtlich des Gebrauchs und der Instandhaltung dieses Gerätes. Beachten Sie insbesondere die Warnsymbole und -aufkleber sowohl auf dem Gerät als auch in diesem Handbuch. Bitte bewahren Sie dieses Handbuch für zukünftige Fragen zusammen mit dem Gerät auf.	

VORSICHT:

- Behandeln Sie das Kabel des Netzteils vorsichtig. Beschädigen oder verformen Sie es nicht; dies könnte einen Stromschlag oder eine Fehlfunktion zur Folge haben. Wenn Sie es aus der Steckdose ziehen, halten Sie den Stecker dabei fest. Ziehen Sie nicht am Kabel.

- Öffnen Sie obere Abdeckung nicht, während das Gerät eingesteckt ist, um einen Stromschlag zu vermeiden. Sollten Sie Probleme mit dem Gerät haben, wenden Sie sich an Ihren lokalen American Audio® Händler.
- Führen Sie keine metallenen Objekte in das Gerät ein und schütten Sie keine Flüssigkeiten in das Gerät. Dies könnte einen Stromschlag oder eine Fehlfunktion zur Folge haben.

	VORSICHT: UM EINEM STROMSCHLAG VORZUBEUGEN, BENUTZEN SIE DIESEN (POLARISIERTEN) STECKER NICHT MIT EINEM VERLÄNGERUNGSKABEL, EINEM ADAPTER ODER EINER ANDEREN STECKDOSE, WENN DIE STECKER NICHT VOLLSTÄNDIG EINGESTECKT WERDEN KÖNNEN!	
---	--	---

VORSICHT:

- ANDERE ALS DIE IN DIESEM BENUTZERHANDBUCH BESCHRIEBENEN ANWENDUNGEN ODER EINSTELLUNGEN KÖNNEN GEFÄHRLICHE STRAHLUNGEN BEWIRKEN.
- DAS GERÄT DARF NUR DURCH QUALIFIZIERTES PERSONAL EINGESTELLT UND GEWARTET WERDEN.

HINWEIS: Dieses Gerät kann Störungen des Empfangs von Rundfunkempfängern und Fernsehempfängern bewirken.	HINWEIS: Dieses Gerät verwendet einen Halbleiterlaser. Es wird empfohlen, diesen in einem Raum mit folgenden Temperaturen zu verwenden: 41° - 95°F bzw. 5°C - 35°C.
---	--

	WARNUNG: UM EINEM BRAND ODER STROMSCHLAG VORZUBEUGEN, MUSS DAS GERÄT VOR WASSER UND FEUCHTIGKEIT GESCHÜTZT WERDEN!	
---	---	---

3. WICHTIGE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Lesen Sie die Anweisungen – Alle Sicherheits- und Anwendungsanweisungen sollten vor Inbetriebnahme des Gerätes gelesen werden.

Behalten Sie die Anleitung – Die Sicherheits- und Gebrauchsanweisungen sollten für zukünftige Anwendungen aufbewahrt werden.

Beachten Sie die Warnungen – Alle Warnungen auf dem Produkt und in der Bedienungsanleitung sollten genau beherzigt werden.

Folgen Sie den Anweisungen – Allen Bedienungs- und Gebrauchsanweisungen sollte Folge geleistet werden.

Reinigung – Das Produkt sollte nur mit einem Poliertuch oder einem weichen, trockenen Lappen gereinigt werden. Reinigen Sie das Gerät niemals mit Möbelpolitur, Benzin, Insektiziden oder anderen flüchtigen Reinigungsflüssigkeiten, da diese das Gehäuse angreifen können.

Anschlüsse – Benutzen Sie keine Anschlüsse, die vom Hersteller nicht empfohlen wurden, da von diesen Gefahr ausgeht.

Wasser und Feuchtigkeit – Benutzen Sie das Produkt nicht in der Nähe von Wasser, z.B. Badewanne, Waschbecken, Spüle oder Waschmaschine; auch nicht auf nassem Boden, in der Nähe eines Swimming Pools usw.

Zubehör – Stellen Sie das Produkt nicht auf einen instabilen Wagen, Ständer, Dreibein, Bock oder Tisch. Das Gerät könnte herunterfallen, schwer beschädigt werden oder ein Kind oder einen Erwachsenen verletzen. Benutzen Sie das Gerät nur mit Wagen, Ständer, Dreibein, Bock oder Tisch, die vom Hersteller empfohlen werden oder mit dem Produkt verkauft

Wagen – Sie sollten besondere Vorsicht walten lassen, wenn Sie das Produkt mit Hilfe eines Wagens, einer Karre oder Ähnlichem transportieren wollen. Abrupte Stopps, übermäßige Kraft und unebene Oberflächen können Wagen und Karre mitsamt des Produktes zum Stürzen bringen.



werden. Jede Montage des Geräts soll gemäß den Anweisungen des Herstellers und mit Einsatz des empfohlenen Montagezubehörs durchgeführt werden.

Belüftung – Schlitze und Öffnungen des Gehäuses dienen der Belüftung; um das zuverlässige Funktionieren des Produktes zu garantieren und es vor Überhitzung zu schützen, dürfen diese Öffnungen weder verschlossen noch verdeckt werden. Die Öffnungen dürfen niemals durch Aufstellen des Produktes neben einem Bett, Sofa, Teppich oder ähnlichen Oberflächen blockiert werden. Das Produkt sollte ebenfalls nicht an Plätzen wie einem Bücherschrank oder einem Regal aufgestellt werden, wenn keine ausreichende Belüftung gemäß den Anweisungen des Herstellers möglich ist.

Energieversorgung – Dieses Produkt darf ausschließlich durch den auf dem Markierungsschild aufgeführten Stromquellentyp betrieben werden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was für eine Art der Stromversorgung bei Ihnen zu Hause vorliegt, sollten Sie Ihren Händler oder Ihren lokalen Stromversorger konsultieren.

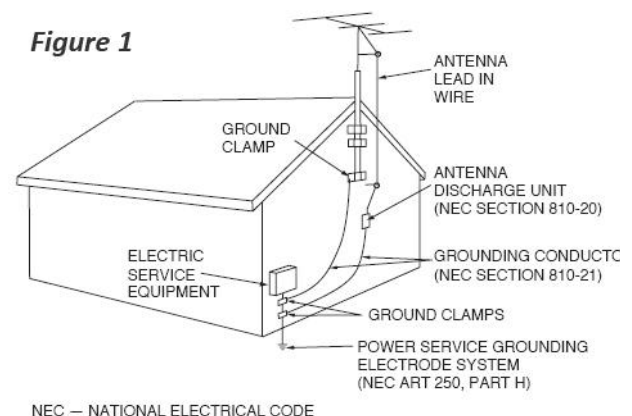
Platzierung – Das Gerät sollte immer in einer stabilen Position aufgestellt werden.

Stillstandzeiten – Entfernen Sie den Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose, wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht benutzen.

Erdung oder Polarisation

- Verfügt das Produkt über einen polarisierten Wechselstrom-Stecker (ein Blatt ist breiter als das andere), passt ein solcher Stecker nur auf eine Art und Weise in die Steckdose. Diese Funktion dient der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, drehen Sie den Stecker um und versuchen Sie es noch einmal. Passt der Stecker immer noch nicht, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Umgehen Sie niemals die Schutzeigenschaften des polarisierten Steckers!
- Verfügt das Produkt über einen Stecker mit Erdungsbolzen, der einen dritten Bolzen (Erdung) hat, dann passt ein solcher Stecker nur in Steckdosen mit Erdung. Diese Funktion dient der Sicherheit. Passt der Stecker nicht in die Steckdose, muss er von einem Elektriker ausgetauscht werden. Umgehen Sie niemals die Schutzeigenschaften des Steckers mit Erdung!

Erdung der Außenantenne – Ist das Produkt an eine Außenantenne oder ein Kabelsystem angeschlossen, vergewissern Sie sich, dass die Antenne entsprechend geerdet und ein entsprechender Schutz gegen Spannungsspitzen und Reibungselektrizität vorhanden ist. Artikel 810 des "National Electrical Code", ANSI/NFPA 70, liefert Ihnen Informationen hinsichtlich einer korrekten Erdung des Mastes und seiner Stützkonstruktion,



der Erdung des Stromzuführungsdrahtes zur Antennenauslassereinheit, der Größe der Erdungsleitungen, der Platzierung der Antennenauslassereinheit, der Verbindung zu den Erdungselektroden und den Anforderungen an die Erdungselektroden. Siehe **Figure 1**.

Schutz des Netzkabels – Netzkabel sollten so verlegt werden, dass nicht darüber gelaufen werden kann und diese auch nicht durch darauf oder daneben abgestellte Gegenstände eingequetscht werden können; achten Sie vor allen Dingen auf Leitungen in der Nähe der Stecker, zusätzlichen Steckdosen und den Stellen, an denen sie aus dem Gehäuse kommen.

Blitze – Um die Anlage bei Gewitter und bei langem Stillstand zu schützen, entfernen Sie das Gerät aus der Steckdose und trennen Sie es von der Antenne oder dem Kabelsystem. Dies verhindert Beschädigungen durch Blitze und Überspannungen bei Gewittern.

Hochspannungsleitungen – Die Außenantenne darf weder in der Nähe von Überlandleitungen oder anderen Hochspannungsleitungen platziert werden, noch an anderen Orten, an denen die Antenne auf solche Hochspannungsleitungen oder Stromkreise fallen könnte. Wenn Sie eine Außenantenne installieren, sollten Sie extreme Vorsicht dabei walten lassen, damit nicht versehentlich eine Hochspannungsleitung oder ein Stromkreis berührt wird, da der Kontakt mit solchen tödlich ausgehen kann.

Überlastung – Überlasten Sie Steckdosen, Verlängerungskabel oder Mehrfachsteckdosen nicht, um das Risiko eines Feuers oder eines Stromschlags zu vermeiden.

Eindringen von Fremdkörpern und Flüssigkeit – Führen Sie niemals irgendwelche Gegenstände in das Produkt ein, da Sie stromführende Teile berühren könnten und einen Kurzschluss verursachen könnten, der einen Brand oder einen Stromschlag zur Folge haben könnte. Verschütten Sie niemals irgendwelche Flüssigkeiten über das Produkt.

Wartung – Versuchen Sie niemals, das Produkt selber zu reparieren, da Sie sich durch das Öffnen oder Entfernen des Gehäuses der Gefahr eines Stromschlags oder anderen Gefahren aussetzen. Reparaturen dürfen nur durch qualifiziertes Personal ausgeführt werden.

Beschädigungen, die eine Reparatur nötig machen – Entfernen Sie das Gerät aus der Steckdose und übergeben Sie es einer qualifizierten Reparaturwerkstatt, sollten die folgenden Störungen auftreten:

- Wenn das Netzteil oder das Netzkabel beschädigt ist.
- Wenn Flüssigkeit in das Gerät eingedrungen ist oder Gegenstände auf das Produkt gefallen sind.
- Wenn das Produkt Regen oder Wasser ausgesetzt war.
- Wenn das Produkt bei Befolgen der Betriebsanleitung nicht normal funktioniert. Nehmen Sie Veränderungen nur an den in der Betriebsanleitung aufgeführten Reglern vor, da von unsachgemäßer Bedienung Gefahren ausgehen und sie für den qualifizierten Techniker oft erheblichen Aufwand bedeuten, bis das Gerät wieder normal funktioniert.
- Wenn das Produkt hingefallen ist oder auf andere Art und Weise beschädigt wurde.
- Wenn das Produkt eine deutliche Veränderung des Verhaltens aufweist - dies weist auf die Notwendigkeit einer Reparatur hin.

Ersatzteile – Sind Ersatzteile notwendig, versichern Sie sich, dass der Techniker die vom Hersteller vorgeschriebenen Ersatzteile benutzt oder welche, die dieselben Spezifikationen

erfüllen. Der Gebrauch von nicht vorschriftsmäßigen Ersatzteilen kann Brand, Stromschlag oder andere Schäden nach sich ziehen.

Sicherheitsprüfung – Nach Wartungen und Reparaturen bitten Sie bitte den Servicemitarbeiter, eine Sicherheitsprüfung und Funktionskontrolle durchzuführen, um den einwandfreien Zustand zu gewährleisten.

Wand- oder Deckenmontage – Das Produkt sollte nicht an einer Wand oder Decke angebracht werden.

Hitze – Das Produkt sollte von Hitzequellen wie Radiatoren, Hitzespeichern, Öfen oder ähnlichen Geräten, die Wärme produzieren (einschließlich Verstärkern) ferngehalten werden.

4. WEITERE SICHERHEITSANWEISUNGEN

Lesen Sie die Anweisungen – Alle Sicherheits- und Gebrauchsanweisungen sollten vor Inbetriebnahme des Gerätes gelesen werden. Die Sicherheits- und Gebrauchsanweisungen sollten für zukünftige Anwendungen aufbewahrt werden.

Beachten Sie die Warnungen – Alle Warnungen auf dem Gerät und in der Bedienungsanleitung sollten genau beachtet werden.

Wasser und Feuchtigkeit – Benutzen Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wasser, z.B. neben einer Badewanne, Spüle oder Waschmaschine, auf nassem Boden, in der Nähe eines Swimming Pools usw.

Belüftung – Das Gerät sollte immer so aufgestellt werden, dass Platz oder Position eine ausreichende Belüftung nicht behindern. Das Gerät sollte beispielsweise nicht auf einem Bett, Teppich oder ähnlichen Oberflächen, die die Lüftungsschlitze verdecken können, aufgestellt werden; es sollte ebenfalls nicht in Bücherregale oder Schränke gestellt werden, da diese eine ausreichende Belüftung durch die Lüftungsschlitze verhindern können.

Hitze – Das Gerät sollte von Hitzequellen wie Radiatoren, Hitzespeichern, Öfen oder ähnlichen Geräten, die Wärme produzieren (einschließlich Verstärkern) ferngehalten werden.

Stromquellen – Das Gerät sollte ausschließlich mit einem Netzteil betrieben werden, wie es vom Hersteller auf dem Gerät und in der Bedienungsanleitung vorgeschrieben wird.

Reparatur – Der Benutzer sollte nicht versuchen, das Gerät über die Anweisungen in der Bedienungsanleitung hinaus zu warten. Alle weiteren Reparaturen dürfen nur durch qualifiziertes Personal ausgeführt werden. Das Gerät sollte in folgenden Fällen von qualifiziertem Servicepersonal überprüft werden:

- Wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist.
- Wenn Gegenstände auf das Gerät gefallen sind oder Flüssigkeit in das Gerät eingedrungen ist.
- Wenn das Gerät Regen oder Wasser ausgesetzt war.
- Wenn das Gerät nicht mehr normal funktioniert oder eine deutliche Änderung des Verhaltens aufweist.

Die Serien- und Modellnummer dieses Gerätes befinden sich auf der Rückseite. Bitte schreiben Sie die Nummern hier auf und behalten Sie sie für zukünftige Anwendungen.

Modellnummer _____

Seriennummer _____

Bemerkungen _____

Kaufdatum _____

Händlername _____

Händleradresse _____

Händlertel.nr _____

5. AUSPACKEN

Jedes Versadeck™ wurde ausgiebig getestet und wurde in einwandfreiem Zustand versendet.

Prüfen Sie den Karton sorgfältig auf Beschädigungen, die beim Versand aufgetreten sein könnten. Wenn der Karton beschädigt erscheint, prüfen Sie Ihr Gerät sorgfältig auf etwaige Beschädigungen und versichern Sie sich, dass Sie das zum Gebrauch des Gerätes nötige Zubehör unbeschädigt erhalten haben.

Sollten Sie Beschädigungen vorgefunden haben oder sollten Einzelteile fehlen, kontaktieren Sie bitte unsere gebührenfreie Kundennummer für weitere Anweisungen.

Bitte senden Sie das Gerät nicht zu Ihrem Händler zurück, bevor Sie den Kundendienst kontaktiert haben.

6. EINLEITUNG

Wir gratulieren und danken Ihnen für den Kauf des American Audio® Versadeck™. Dieses Gerät ist ein Beispiel für die stetige Bemühung von American Audio®, immer die bestmöglichen Audioprodukte mit der höchsten Qualität zu einem erschwinglichen Preis zu produzieren.

Bitte lesen und verstehen Sie dieses Handbuch komplett, bevor Sie Ihr neues Gerät in Betrieb setzen. Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen bezüglich des richtigen und sicheren Gebrauchs Ihres neuen Gerätes.

6.1 KUNDENDIENST

American Audio® bietet eine gebührenfreie Kunden-Hotline, um bei Fragen der Einrichtung, der Bedienung oder des Aufbaus behilflich zu sein, sollten Sie hierbei auf Probleme stoßen. Sie können uns auch im Internet auf unserer Webseite www.americanaudio.eu besuchen, um Kommentare oder Vorschläge zu hinterlassen.

Die Sprechzeiten sind von Montag bis Freitag 8.30 - 17.00 Uhr GMT+1.

- Telefon: 0031 45 546 85 30
- Fax: 0031 45 546 85 99
- E-mail: service@adigroup.com

Bitte besuchen Sie unseren Online Shop, wenn Sie Ersatzteile benötigen.

Vorsicht!

In diesem Gerät befinden sich keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Versuchen Sie nicht, irgendwelche Reparaturen selbst durchzuführen, sonst verfällt die Herstellergarantie. Sollte der seltene Fall eingetreten sein, dass Ihr Gerät eine Reparatur benötigt, kontaktieren Sie bitte den American Audio® Kundendienst.

Werfen Sie die Umverpackung nicht in den Müll. Bitte führen Sie diese der Wiederverwertung zu.

7. SETUP-VORSICHTSMAßNAHMEN

Versichern Sie sich, das Gerät korrekt verbunden zu haben, bevor Sie es an die Steckdose anschließen.

Alle Fader und Lautstärkeregler sollten komplett geschlossen oder auf minimale Position gestellt sein, bevor das Gerät angeschaltet wird.

Sollte das Gerät einer starken Temperaturänderung ausgesetzt worden sein (z.B. durch den Transport), sollten Sie es nicht unmittelbar danach anschalten. Die auftretende Kondensation des Wassers kann Ihr Gerät beschädigen. Lassen Sie das Gerät ausgeschaltet, bis es Raumtemperatur erreicht hat.

7.1 BETRIEBSBESTIMMUNGEN

Wenn Sie das Gerät in Betrieb nehmen, versichern Sie sich, dass es weder extremer Hitze, noch Feuchtigkeit oder Staub ausgesetzt ist!

- Benutzen Sie den Mixer nicht in extrem heißen (mehr als 30°C / 86°F) oder extrem kalten (weniger als 5°C / 40°F) Umgebungen.
- Setzen Sie das Gerät keiner direkter Sonnenbestrahlung aus und stellen Sie es nicht in die Nähe von Heizkörpern.
- Bedienen Sie das Gerät nur, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Erlauben Sie unbefugten Personen nicht die Bedienung des Geräts. Die meisten Beschädigungen sind Folge einer unsachgemäßen Bedienung!

8. HAUPTEIGENSCHAFTEN

- ID3 Track Erkennung
- Auto Cue
- 1/75 s Frame-Suche
- Echtzeit-Cueing ("Cue on the Fly")
- Fader "Q" Start Control (a)
- Tempo-Anzeige
- Cinch Stereo-Ausgänge
- Große, helle VFD-Anzeige, die auch aus großen Winkeln gut lesbar ist
- Ordnersuche für MP3s
- Nahtlose Loops (ununterbrochene Loop-Wiedergabe)
- Sampler (Vorwärts- und Rückwärts-Sampling)
- 10 s Digitaler Anti-Schock
- RELAY (Flip-Flop™ Wiedergabe) (b)
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- Jog Wheel Empfindlichkeits-Einstellung
- Auswählbare Einzel- oder Dauerwiedergabe
- Wiedergabe von MP3- und WAV*-Dateien von einem USB-Stick, einer SD- oder SDHC-Karte über den USB Card Reader.
- Echtzeit Scratch-Wiedergabe
- Skid-Effekt
- Filter-Effekt
- Echo-Effekt
- Flanger-Effekt
- System Lock
- Master Tempo
- 8 verschiedene Suchlaufgeschwindigkeiten (4 Vorwärts, 4 Rückwärts)
- Cue Mix
- 3-Band EQ pro Kanal
- Mikrofon-Buchse vorne und hinten erreichbar
- Master- und Monitor-Ausgänge
- 2 Phono und 2 Line Eingänge
- Symmetrische XLR-Ausgänge
- Kopfhörerbuchse mit Lautstärkeregelung
- 4 programmierbare Cue (Bank) Buttons
- Sofortiger Start innerhalb von 10 ms (Sound wird unmittelbar nach Drücken des Play-Buttons produziert)
- Einstellbarer Pitchbereich: +/-6%, +/-10% or +/-16%

* WAV-Dateien: 1411Kbps PCM

(a) FADER "Q" START CONTROL: Schließen Sie Ihren Versadeck™ an wie in den Kapiteln 9 (Setup) und 20 (Mixer Setup) beschrieben. Laden Sie danach Ihre Player. Durch Bewegen des Crossfaders auf dem Mixer von links nach rechts können Sie die Wiedergabefunktionen jedes Players starten und anhalten. Wenn sich beispielsweise der Crossfader des Versadeck™ ganz links befindet (Player 1 spielt, während Player 2 sich im Cue oder Pause Modus befindet) können Sie die Wiedergabe von Player 2 starten, indem Sie den Crossfader mindestens 20% nach rechts bewegen. Ist der Crossfader komplett nach rechts geschoben und Sie schieben ihn nun wieder 20% nach links, fängt Player 1 wieder an zu spielen. Mit diesem Feature können Sie großartige Effekte vergleichbar dem Scratching erzielen. Nachdem Sie Cue-Punkte auf jeder Seite des Players gespeichert haben, können verschiedene Songs augenblicklich durch das Bewegen des Crossfaders auf dem Mixer aufgerufen werden. Neue Cue-Punkte können ganz einfach auf dem Versadeck™ Player ausgewählt werden (siehe Kapitel 12.8 Setzen eines Cue Punktes). "Q Start Control" ist ganz einfach zu benutzen und der Gebrauch dieses Features wird Ihnen dabei helfen, fantastische Effekte mit Ihrer Musik zu erzeugen.

(b) RELAY (FLIP-FLOP™): Schließen Sie Ihren Versadeck™ an wie in den **Kapiteln () und ()** beschrieben. Mit diesem Feature startet der nächste Player, sobald der erste geendet hat. Spielt Player 1 beispielsweise einen Track und endet, wird er anhalten - Player 2 aber wird nun augenblicklich anfangen, zu spielen. So können Sie mit RELAY/FLIP-FLOP™ Track nach Track abspielen oder Ordner nach Ordner. Lesen Sie Kapitel 17 (RELAY (FLIP-FLOP™)) für weitere Details.

9. SETUP

9.1 INFORMATIONEN ZU USB-GERÄTEN

- Der Versadeck™ kann nur MP3- oder WAV-Dateien lesen.
- Wenn Sie eine SD-Karte mit einem USB SD-Kartenleser verwenden, müssen Sie den USB SD-Kartenleser entfernen, bevor Sie die SD-Karte wechseln können. Bitte entfernen Sie die SD-Karte nicht aus dem USB SD-Kartenleser, wenn dieser noch mit dem Player verbunden ist.
- Es werden nur mit FAT/FAT32 formatierte Geräte unterstützt.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie hochqualitative MP3-Dateien mit mehr als 128 kbps verwenden möchten, empfehlen wir von American Audio® Ihnen "High Speed" SD-Karten. Der Gebrauch von High Speed SD-Karten gewährleistet die beste Performance Ihres American Audio® Players.

Hinweis: Wenn der Versadeck™ Ihr USB-Gerät nicht lesen kann, versichern Sie sich, dass es FAT-formatiert ist.

9.2 ÜBERPRÜFEN DES INHALTS

Versichern Sie sich, dass Ihr Versadeck™ mit folgendem Inhalt verschickt wurde:

- Versadeck™ Professional Media Player/Mixer
- Software CD
- Garantiekarte
- Stromkabel

9.2 INBETRIEBNAHME DES GERÄTS

Achtung: Um Schäden am Gerät zu vermeiden, sollten Sie die Kabelverbindungen nur vornehmen, wenn das Gerät ausgeschaltet ist.

EINSCHALTEN DES SYSTEMS

- Schalten Sie den Versadeck™ an.
- Schalten Sie erst danach Ihre Lautsprecher an.

EINSCHALTEN DES SYSTEMS MIT ANGESCHLOSSENEM MIXER, VERSTÄRKER, AKTIVEN LAUTSPRECHERN ODER EXTERNEN GERÄTEN

- Schalten Sie den Verstärker, den Mixer, die Lautsprecher oder anderweitige externe Geräte als erstes an.
- Schalten Sie erst danach den Versadeck™ an.

Achtung: Das VFD-Display wurde entwickelt, um in innerhalb der in Bild 1 dargestellten Winkel eine gute Darstellung zu gewährleisten. Stellen Sie das Gerät so auf, dass ihr Sichtwinkel in diesem Bereich liegt.

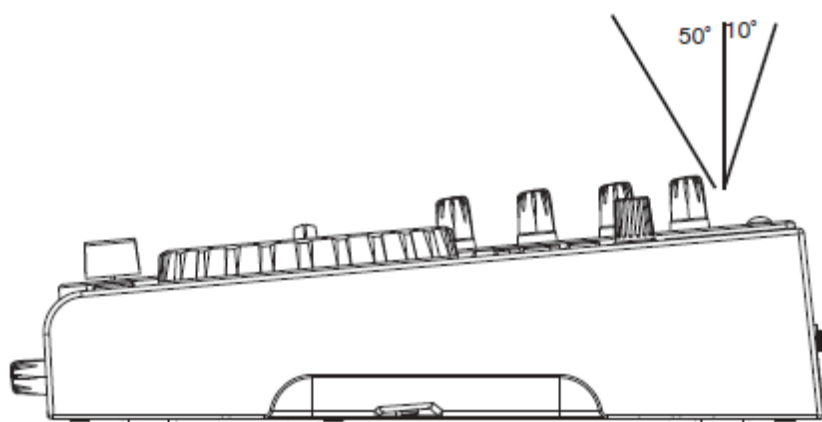
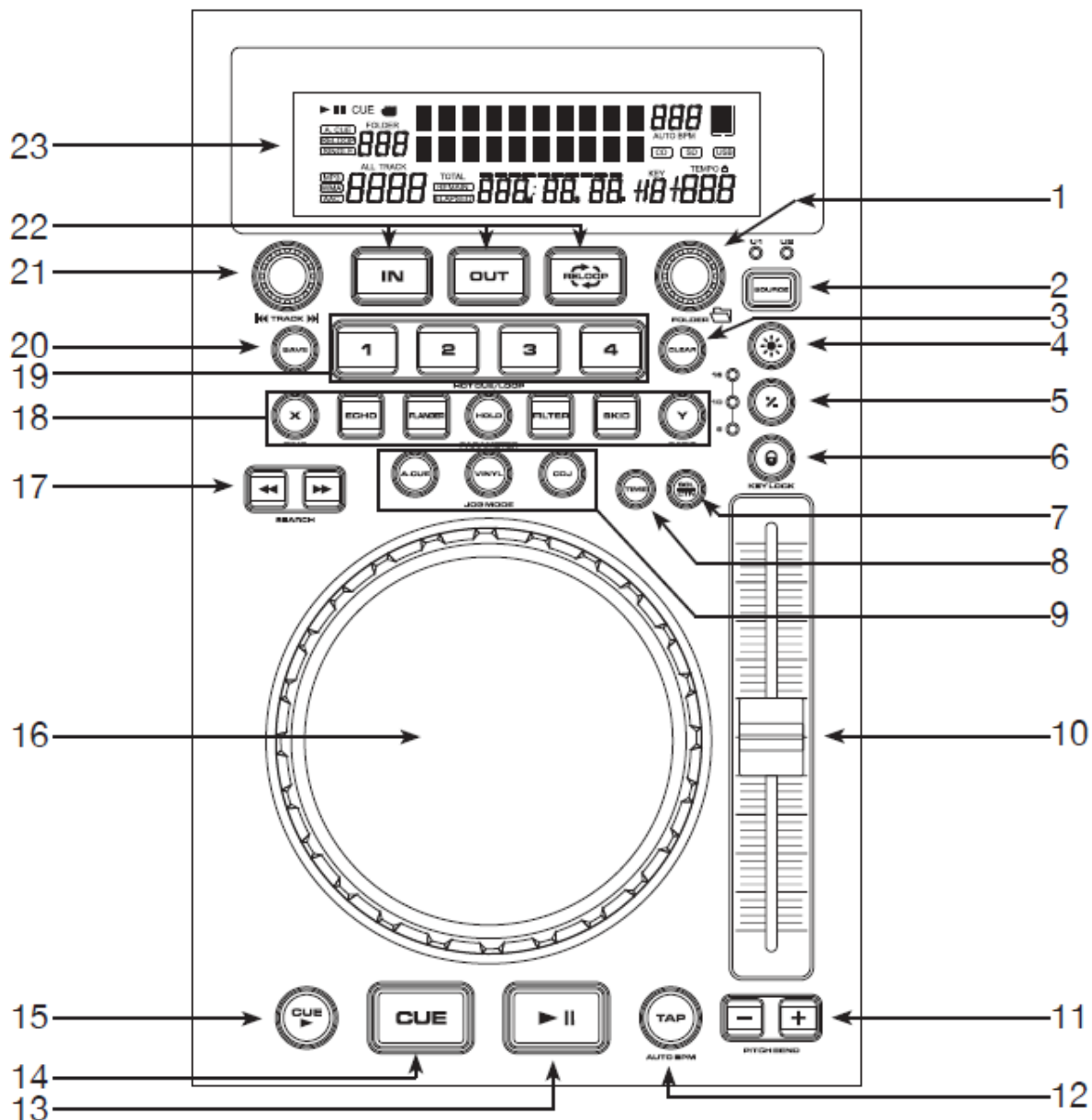


Bild 1

10. GENERELLE FUNKTIONEN UND BEDIENUNGSELEMENTE

10.1 OBERE BEDIENELEMENTE DES PLAYERS



(1) Folder Knopf – Durch Drehen dieses Knopfes können Sie nach dem gewünschten Ordner suchen. Drehen Sie den Knopf, um vorwärts und rückwärts durch Ihre Ordner zu blättern. Die aktuelle Ordner-Nummer wird im VFD-Display angezeigt.

(2) Source Button – Mit diesem Button können Sie zwischen USB-Port 1 und USB-Port 2 wählen. Mit diesem Auswahl-Button können Sie wählen, von welcher Quelle sie auf jeder Seite spielen wollen. Die entsprechenden LEDs über dem Button zeigen an, welche Quelle aktiv ist. Die Quellenauswahl kann nur im *Pause* Modus vorgenommen werden.

(3) Clear Button – Benutzen Sie diesen Button, um die *Bank Buttons* (19) zu leeren. Drücken Sie diesen Button und dann den *Bank Button* (19), den Sie leeren möchten.

(4) Pitch An/Aus Button – Mit diesem Button kann man die Pitch-Funktion an- und ausschalten. Wenn die LED des Buttons nicht leuchtet, ist der *Tempo Fader (10)* nicht aktiv. Der Pitch-Bereich kann zwischen folgenden Werten eingestellt werden: 6%, 10% und 16%; dabei erlauben 6% die geringste und 16% die größte Pitch-Manipulation.

(5) Pitch Bereich Auswahl – Drücken Sie diesen Button, um einen Pitch-Bereich auszuwählen (6%, 10% oder 16%). Lesen Sie Kapitel Einstellen des Tempo Fader Bereichs (5) auf Seite 48 für weitere Details.

(6) Tempo Lock Function – Dieser Button aktiviert die *Tempo Lock* Funktion. Diese Funktion erlaubt es Ihnen, mit Hilfe des *Tempo-Faders* Änderungen an der Geschwindigkeit eines Tracks vorzunehmen, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern. Ist diese Funktion nicht eingeschaltet, wird die originale Tonhöhe eines Tracks bei Pitch-Manipulationen verändert; bei erhöhtem Pitch gibt es einen "Mickey Mouse" Effekt, bei erniedrigtem Pitch einen "James Earl Jones" Effekt.

(7) SGL/CTN – Hiermit können Sie aussuchen, ob nur ein einzelner Track abgespielt werden soll, oder alle Tracks nacheinander. Dies gilt auch für den *Relay* Modus (Flip-Flop), falls der *Relay* Modus aktiviert wurde.

(8) Time Button – Mit diesem Button können Sie einen Zeitwert, der im *Time Meter* dargestellt wird aussuchen und zwischen verstrichener Spielzeit (*Elapsed*) und verbleibender Spielzeit (*Remain*) wechseln.

(9) Jog Mode Buttons – Das Jog Wheel hat drei Effekt-Funktionen.

- **Cue Scratch Mode:**
 - *Im Wiedergabemodus* – Im Wiedergabemodus kann das Jog Wheel dazu benutzt werden, zum letzten Cue Punkt zurueckzukehren. Fassen Sie einfach auf das Jog Wheel und das Gerät kehrt augenblicklich zum letzten gesetzten Cue Punkt zurück und fährt mit der Wiedergabe von dort fort.
 - *Im Pause-Modus* – Berühren Sie das Jog Wheel im Pause-Modus, startet die Wiedergabe so lange, bis Sie das Jog Wheel wieder loslassen. Wird das Jog Wheel losgelassen, kehrt der Player zum letzten Cue-Punkt zurück.
- **Vinyl-Modus:** In diesem Modus können Sie mit dem Jog Wheel vergleichbar mit einem Plattenspieler scratchen.
- **CDJ Modus:**
 - *Im Wiedergabemodus* – In diesem Modus kann das Jog Wheel zum Pitch Bending während der Wiedergabe benutzt werden. Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu 100% erhöht werden; wird das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu -100% Pitch (voller Stopp) erniedrigt werden. Wie weit das Tempo beschleunigt oder verlangsamt wird, hängt davon ab, wie lange Sie das Jog Wheel ununterbrochen drehen.

- *Im Pause-Modus* – Wenn der Player pausiert, können Sie mit dem Jog Wheel eine Frame-genaue Suche durchführen.

(10) Tempo Fader – Mit diesem Schieber stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit in Prozent ein. Die Einstellung des Schiebers ist dauerhaft und bleibt in dieser Position, bis der Schieber ein weiteres Mal bewegt wird oder die Pitch-Funktion gänzlich abgeschaltet wird. Die Pitch-Einstellung bleibt sogar, wenn die CD entfernt wurde und wirkt sich auch auf jede andere CD, die in den Player eingelegt wird, aus. In anderen Worten: Wenn Sie den Pitch auf +2% eingestellt haben und die CD wechseln, wird die neue CD ebenfalls mit +2% Pitch wiedergegeben. Der Wert des aktuell angewendeten Pitch wird im *VFD-Display (23)* angezeigt.

(11) Pitch Bend Buttons

- **(-) Pitch Bend Button** – Die (-) Pitch Bend Funktion erzeugt eine kurzfristige Verlangsamung des Tempos (in BPM = Beats pro Minute) während der Wiedergabe. Dies ermöglicht das Anpassen von Beats zweier spielender Audioquellen. Bitte beachten Sie, dass diese Tempoänderung nur momentan stattfindet. Wenn Sie den Finger vom (-) Pitch Bend Button nehmen, kehrt der BPM-Wert automatisch zu dem Tempo zurück, das mit dem *Tempo Fader (10)* eingestellt wurde. Halten Sie den Button gedrückt, wird das Tempo bis zu maximal -16% Pitch verlangsamt. Benutzen Sie diese Funktion, um das Tempo bis zum Tempo einer anderen wiedergegebenen Musikquelle zu verlangsamen. Beachten Sie bitte, dass diese Funktion nur eine kurzfristige Tempoangleichung ermöglicht, für eine genauere Einstellung und das Anpassen der BPM mit einer anderen Musikquelle benutzen Sie bitte den *Tempo Fader (10)*.
- **(+) Pitch Bend Button** – Die (+) Pitch Bend Funktion erzeugt eine kurzfristige Beschleunigung des Tempos (in BPM = Beats pro Minute) während der Wiedergabe. Dies ermöglicht das Anpassen von Beats zweier spielender Audioquellen. Bitte beachten Sie, dass diese Tempoänderung nur momentan stattfindet. Wenn Sie den Finger von diesem Button nehmen, kehrt der BPM-Wert automatisch zu dem Tempo zurück, das mit dem *Tempo Fader (10)* eingestellt wurde. Halten Sie den Button gedrückt, wird das Tempo bis zu maximal +16% Pitch beschleunigt.

(12) TAP Button – Drücken Sie diesen Button, um zwischen manuellen BPM (Beats pro Minute) und Auto BPM zu wechseln. Wenn Sie sich im manuellen BPM-Modus befinden, drücken Sie diesen Button rhythmisch im Takt des aktuell laufenden Tracks ("tappen"). Drücken und halten Sie diesen Button für mindestens drei Sekunden, um zu Auto BPM zu wechseln. Der momentan ausgewählte BPM-Modus kann im *VFD-Display (23)* abgelesen werden.

(13) Play/Pause Button – Jeder Druck des Play/Pause Buttons schaltet den Betrieb von der Wiedergabe in den Pause-Modus und zurück. Im Wiedergabemodus leuchtet die blaue Play-LED auf; im Pause-Modus blinkt die blaue Play-LED.

(14) CUE Button – Drücken Sie während der Wiedergabe auf den CUE Button, um die Wiedergabe zu stoppen und zum letzten Cue Punkt zurückzukehren; lesen Sie mehr darüber in Kapitel 12.8 Setzen eines Cue Punktes. Die CUE-LED leuchtet rot, wenn sich das Gerät im CUE-Modus befindet. Die LED blinkt außerdem jedes Mal, wenn ein neuer Cue Punkt gesetzt wird. Der CUE Button kann gedrückt werden, um den Track vorübergehend zu spielen. Wenn Sie den CUE Button loslassen, kehrt der Track sofort zum Cue Punkt zurück.

(15) CUE PLAY Button – Drücken Sie diesen Button, um augenblicklich die Wiedergabe vom letzten Cue-Punkt an zu starten.

(16) Jog Wheel – Das Jog Wheel hat vier Funktionen.

- Ist der CDJ-Modus aktiv, arbeitet es während der Wiedergabe als Pitch Bend. Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu 100% erhöht werden; wird das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, kann die Geschwindigkeit auf bis zu -100% Pitch (voller Stopp) erniedrigt werden. Wie weit das Tempo beschleunigt oder verlangsamt wird, hängt davon ab, wie lange Sie das Jog Wheel ununterbrochen drehen.
- Das Jog Wheel wird auch benutzt, um einen Scratch-Effekt nachzustellen, wenn Sie sich im *Vinyl-Modus* befinden.
- Das Jog Wheel kann zur Frame-Suche benutzt werden, wenn sich die Audiowiedergabe im Pause- oder Cue-Modus befindet und der CDJ-Modus aktiviert ist. Die Frame-Suche erlaubt Ihnen, den gewünschten Platz für einen Cue-Punkt zu finden.
- Zusammen mit den *Time (18)* und *Ratio (18)* Buttons kann das Jog Wheel auch dazu benutzt werden, Effekte und Sample-Parameter einzustellen, bitte lesen Sie hierzu auch Kapitel 15.5 Parameter.

(17) Suche Buttons



Dieser Suche-Button erlaubt Ihnen eine schnelle Rückwärtssuche durch den Track.



Dieser Suche-Button erlaubt Ihnen eine schnelle Vorwärtssuche durch den Track.

(18) Effekt- und Hold-Buttons

- **Parameter Time Button** – Wenn dieser Button aktiviert ist, können Sie durch Drehen des *Jog Wheels (16)* den Zeitwert-Parameter einstellen.
- **Echo Effect Button** – Dieser Button wird dazu benutzt, den Echo-Effekt an- und abzuschalten. Der Echo-Effekt fügt Ihrem Ausgabesignal ein Echo hinzu. Lesen Sie mehr darüber in Kapitel 15 (Eingebaute Effekte).
- **Flanger Effect Button** – Dieser Button wird dazu benutzt, den Flanger-Effekt an- und abzuschalten. Der Flanger-Effekt verzerrt das Ausgabesignal und erzeugt einen Effekt,

der dem Ineinander- und Auseinanderschieben der Frequenz ähnelt (Phasengleichheit/Phasenverschiebung).

- **Hold Button** – Dieser Button hat zwei Funktionen:
 - **Parameter Lock Button** – Mit diesem Button können neue Parameter-Einstellungen der Effekte festgehalten werden. Die LED des Buttons leuchtet, wenn die Hold Funktion aktiviert wurde. Wenn die Hold-Funktion nicht aktiviert ist, sind alle Änderungen der Effekt-Parameter nur momentan.
 - **System Lock Button** – Wenn Sie diesen Button für drei Sekunden gedrückt halten, aktivieren Sie "System Lock". Die LED des Buttons blinkt, wenn die *Hold*-Funktion ausgewählt ist. Um die *Hold*-Funktion zu deaktivieren, müssen Sie den Button erneut für drei Sekunden gedrückt halten.
- **Filter Button** – Dieser Button wird dazu benutzt, den Filter-Effekt an- und abzuschalten. Der Filter-Effekt verändert den originalen Sound und fügt ihm eine tonal veränderte Kontur hinzu. Der Effekt ähnelt dem Phase-Effekt.
- **Skid Button** – Dieser Button wird dazu benutzt, den Skid-Effekt an- und abzuschalten. Der Skid-Effekt simuliert das abrupte Abstoppen eines Plattentellers und hört sich an, als ob man den Stopp-Button eines Plattenspielers drücken würde.
- **Parameter Ratio Button** – Wenn dieser Button aktiviert ist, können Sie durch Drehen des *Jog Wheels (16)* den Verhältnis-Parameter einstellen.

(19) Memory Bank Buttons 1-4 – Diese Buttons werden dazu benutzt, entweder vier Cue Punkte oder vier Loops zu speichern. Jeder Bank Button kann entweder einen Loop oder einen Cue Punkt speichern. Wurde ein Loop in einen Bank Button gespeichert, leuchtet die LED des Buttons grün auf. Wurde ein Cue Punkt in einen Bank Button gespeichert, leuchtet die LED des Buttons rot auf.

(20) Save Button – Dieser Button kann auf mehrere Weise genutzt werden.

- Drücken Sie diesen Button, um den *Save*-Modus zu aktivieren; die *Save*-Modus LED leuchtet dann. Wenn der *Save*-Modus aktiviert ist, drücken Sie den gewünschten *Bank Button (19)*, um Ihren Cue Punkt oder Loop zu speichern.
- Mit diesem Button können Sie Ihre Loops und Cue Punkte, die in den *Bank Buttons (19)* gespeichert sind, auch in den Systemspeicher zum zukünftigen Gebrauch übertragen. Drücken Sie den *Save Button* für zwei Sekunden und die LED des Buttons fängt an zu blinken. Ihre Loops und Cue Punkte wurden nun in den Systemspeicher übertragen.
- Speicher aufrufen: Der Player kann 4 programmierte Cue Punkte oder Loops pro Track auf das USB-Gerät speichern. Die Anzahl der gespeicherten Cue Punkte / Loops, die auf dem USB-Gerät gespeichert werden kann, hängt von dem verfügbaren

Speicherplatz des USB-Gerätes ab. Diese Einstellungen können jederzeit aufgerufen werden, sogar wenn die Audioquelle entfernt wurde und erst zu einer späteren Zeit geladen wurde. Um den Speicher eines USB-Gerätes aufzurufen, verfahren Sie wie folgt: Drücken Sie den *Save Button*; die LED des Buttons wird nun aufleuchten. Drehen Sie den *Track Knopf (21)*, um den Track mit den Speicherbänken, die Sie für Cue Punkte oder Loops aufrufen möchten, auszuwählen; Befinden Sie sich im Loop Modus, drücken Sie einfach den *Reloop Button (22)*, um den Loop Modus zu aktivieren.

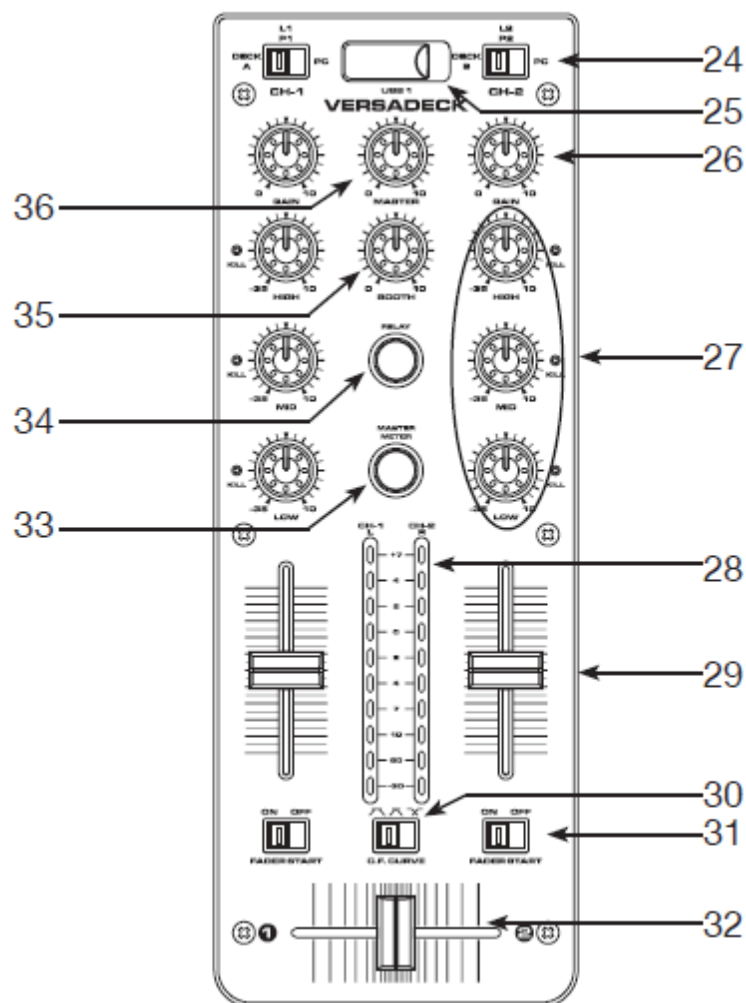
(21) Track Such Knopf – Durch Drehen dieses Knopfes können Sie Ihre Tracks im ausgewählten Ordner durchsuchen. Drehen Sie den Knopf, um vorwärts und rückwärts durch Ihre Tracks zu blättern. Drücken und drehen Sie den Knopf, um in Sprüngen von 10 Tracks vorwärts und rückwärts durch Ihre Tracks zu blättern. Die aktuelle Track-Nummer wird im VFD-Display angezeigt. Drücken Sie den Knopf wiederholt, um nacheinander Artist, Album, Track Titel, Genre und Bit Rate des Tracks anzuzeigen.

(22) In, Out, Reloop & Loop Buttons

- **IN Button** – Mit diesem Button können Sie einen Cue Punkt setzen, ohne die Wiedergabe zu unterbrechen, siehe auch Kapitel 12.8 Setzen eines Cue Punktes. Dieser Button setzt außerdem den Startpunkt eines nahtlosen Loops, siehe auch Kapitel 12.9 Erstellung und Wiedergabe eines nahtlosen Loops.
- **Out Button** – Mit diesem Button können Sie den Endpunkt eines Loops setzen. Der Startpunkt eines Loops wird durch Drücken des *IN Buttons* gesetzt, der Endpunkt wird durch Drücken des *OUT Buttons* gesetzt. Der Loop wird so lange wiederholt, bis der *Out Button* ein weiteres Mal gedrückt wird.
- **Reloop Button** – Wenn Sie wie in Kapitel 12.9 Erstellung und Wiedergabe eines nahtlosen Loops beschrieben einen Loop gesetzt haben, der Player sich aber nicht im Loop-Modus befindet (der Loop wird momentan nicht abgespielt), können Sie durch Drücken des *Reloop Buttons* sofort in den Loop-Modus zurückkehren. Um den Loop wieder zu verlassen, Drücken Sie den *Out Button*. Die Anzeige *LOOP* erscheint im *VFD-Display (23)*, wenn die *Reloop*-Funktion verfügbar ist.

(23) VFD Display – Dieses hochqualitative VFD-Display zeigt die verschiedenen Funktionen so an, wie sie auftreten. Die Anzeige lässt sich aus einer Vielzahl komfortabler Winkel heraus gut ablesen, siehe auch Kapitel 9 (Setup). Die Display Icons werden in Kapitel 10.5 VFD Display erklärt.

10.2 OBERE BEDIENELEMENTE DES MIXERS



(24) Quellenauswahlschalter – Diese Schalter werden dafür benutzt, die Eingangsquelle jedes Kanals auszuwählen. Jeder Kanal kann nur einer einzigen Eingangsquelle zugewiesen werden.

- CH1 auf PC und CH2 auf PC – das Gerät arbeitet komplett als MIDI-Controller.
- CH1 auf PC und CH2 auf DECK B – Deck A arbeitet als MIDI-Controller, der Mixer arbeitet intern mit Deck B.
- CH1 auf PC und CH2 auf LN2/PH2 – Deck A arbeitet als MIDI-Controller der Mixer arbeitet intern mit dem LN2/PH2 Eingang.

(25) USB PORT 1 – Hier befindet sich der erste USB-Port, in den Sie Ihren USB-Stick, USB-Kartenleser oder Ihre kompatible externe Festplatte einstecken können. Sehr wichtig: Bitte lesen Sie Kapitel 9.1 Informationen zu USB-Geräten für weitere Details hinsichtlich des Gebrauches von USB-Geräten.

(26) Kanal Gain Regler – Hiermit kann die Eingangslautstärke einer Audioquelle für jeden Kanal eingestellt werden. Benutzen Sie den Gain-Regler nicht, um die Ausgabelautstärke

eines Kanals einzustellen. Ein richtig eingestellter Gain produziert ein sauberes Ausgabesignal. Um den Gain-Pegel richtig einzustellen, verfahren Sie wie folgt:

1. Stellen Sie den *Master-Lautstärke-Regler (36)* auf Stufe "4".
2. Stellen Sie den *Kanal-Fader (29)* auf Stufe "8".
3. Starten Sie die Wiedergabe einer mit dem einzustellenden Kanal verbundenen Audioquelle.
4. Benutzen Sie den *Gain-Regler (26)*, um eine durchschnittliche Ausgangslautstärke von +4 dB zu erzielen.
5. Wiederholen Sie diese Schritte für jeden Kanal.

(27) Equalizer – Alle Kanäle verfügen über einen 3-Band Signal-EQ. Mit diesen Reglern kann man die Tiefen, Mitten und Höhen des Ausgangssignals einstellen.

- **Treble Regler** – Mit diesem Knopf können Sie die hohen Frequenzen eines Kanals von +10 bis -35 dB einstellen. Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, wird der Anteil der hohen Frequenzen eines Kanalsignals entfernt, drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, wird der Anteil erhöht.
- **Mid Regler** – Mit diesem Knopf können Sie die mittleren Frequenzen eines Kanals von +10 bis -35 dB einstellen. Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, wird der Anteil der mittleren Frequenzen eines Kanalsignals entfernt, drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, wird der Anteil erhöht.
- **Bass Regler** – Mit diesem Knopf können Sie die tiefen Frequenzen eines Kanals von +10 bis -35dB einstellen. Drehen Sie den Knopf gegen den Uhrzeigersinn, wird der Anteil der tiefen Frequenzen eines Kanalsignals entfernt, drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, wird der Anteil erhöht.

(28) Masterlautstärke-Pegelanzeigen – Die doppelten *LED-Masterlautstärke-Pegelanzeigen* geben den Ausgangspegel des Master-Faders wieder. Die Pegelanzeigen geben dabei den Ausgangspegel der linken und rechten Kanäle wieder.

(29) Kanal Fader – Diese Fader werden dazu benutzt, das Ausgangssignal der jeweiligen Quelle zu regeln, die diesem Kanal zugewiesen wurde.

(30) Einstellung der Crossfader-Kurve – Der Schalter kann in drei Positionen geschaltet werden und ändert das Verhalten des Crossfaders, indem das Überblend-Verhalten geändert wird. Die drei Einstellungen von links nach rechts sind: Quick Fade (Schnell), Short Fade (Kurz) und Normal Fade; wobei die Einstellung Quick Fade normalerweise zum Scratching benutzt wird.

(31) Faderstart AN/AUS Schalter – Mit dieser Funktion können Sie den Crossfader dazu benutzen, die Wiedergabe zu starten und stoppen. Der *AN/AUS Faderstart Schalter* aktiviert

das Faderstart Feature. Ist das Faderstart Feature aktiviert, wird der Player durch das Schieben des *Crossfaders* (32) von links nach rechts gestartet oder in Position gebracht.

Beispiel: Überprüfen Sie zunächst, dass Sie das Faderstart Feature auf beiden Kanälen aktiviert haben. Schieben Sie den Crossfader auf Kanal 1 (ganz nach links) und starten Sie die Wiedergabe von Player 1. Schieben Sie den Crossfader auf Kanal 2 (ganz nach rechts). Dies stößt sofort die Wiedergabefunktion von Player 2 an und schaltet Player 1 in den Cue Modus. Um zum normalen Faderverhalten zurückzukehren, müssen Sie den Faderstart AN/AUS Schalter auf AUS (OFF) stellen.

(32) Austauschbarer Crossfader – Mit diesem Schieber werden die Ausgangssignale der Kanäle 1 und 2 zusammengemischt. Befindet sich der Schieber ganz links (Kanal 1), wird nur das Ausgangssignal von Kanal 1 durch die Master-Lautstärke kontrolliert. Dasselbe gilt für Kanal 2. Wird der Fader von einer Seite auf die andere geschoben, werden die Ausgangssignale der Kanäle 1 und 2 entsprechend zusammengemischt. Befindet sich der Crossfader in der Mittelposition, sind die Ausgangssignale der Kanäle 1 und 2 ausgeglichen.

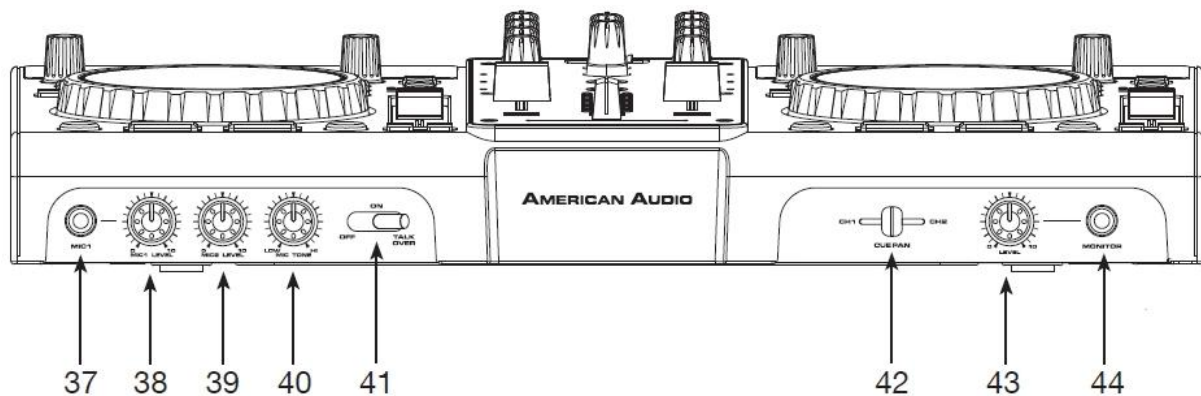
(33) Master-Anzeige Button – Mit diesem Button können Sie zwischen der Anzeige für die Master-Pegel und der für die Kanal-Pegel wählen.

(34) Relay Button – Dieser Button aktiviert die *Relay*-Funktion.

(35) Booth Level – Mit diesem Knopf können Sie den Pegel des Monitor-Ausgangs regeln. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um die Monitor-Lautstärke zu erhöhen.

(36) Master Lautstärkeregler– Mit diesem Drehknopf können Sie den Pegel (die Lautstärke) des Master-Ausgangs regeln. Um Verzerrungen zu vermeiden, sollten Sie einen durchschnittlichen Ausgangssignalpegel von +4dB nicht überschreiten. Stellen Sie diesen Lautstärkeregler immer auf 0, bevor Sie das Gerät anschalten.

10.3 BEDIENELEMENTE DER FRONTSEITE



(37) Microfonbuchse 1 – In diese Buchse passt ein Standard 6,35 Klinkenstecker. Der Pegel der Ausgabelautstärke kann mit dem entsprechenden *Mikrofon-Lautstärkeregler (38)* eingestellt werden. **Hinweis:** Wir empfehlen ein 500-600 Ohm Mikrofon für die beste Klangqualität.

(38) Mikrofonlautstärke 1 – Dieser Knopf regelt die Ausgangslautstärke von Mikrofon 1. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um die Lautstärke zu erhöhen.

(39) Mikrofonlautstärke 2 – Dieser Knopf regelt die Ausgangslautstärke von Mikrofon 2. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um die Lautstärke zu erhöhen.

(40) Mikrofon Ton-Regler – Dieser Knopf regelt den Frequenzgang des Mikrofons.

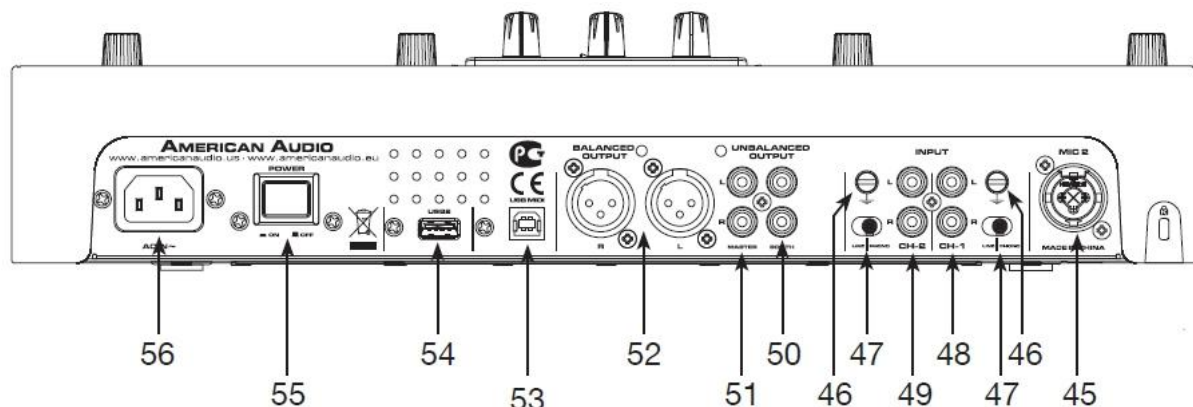
(41) Talkover-Regler – Diese Funktion senkt alle Ausgabesignale außer dem Mikrofonsignal ab.

(42) Cue Mix – Mit diesem Schieber wird das eingehende Signal eines Kanals an die Kopfhörer gesendet. Schieben Sie ihn nach links, um Kanal 1 vorzuhören und schieben Sie ihn nach rechts, um Kanal 2 vorzuhören. Der Vorhör-Pegel kann vom *Cue Level Knopf (43)* eingestellt werden. Überprüfen Sie die Vorhör-Lautstärke - sie sollte immer auf ein Minimum heruntergedreht sein, bevor Sie die Kopfhörer aufsetzen.

(43) Cue Level Knopf – Mit diesem Knopf können Sie den Pegel des Kopfhörer-Ausgangs regeln. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um die Kopfhörer-Lautstärke zu erhöhen.

(44) Headphones Buchse – Hier können Sie Ihren Kopfhörer an den Mixer anschließen, um das Cue-Signal vorzuhören. Benutzen Sie nur Kopfhörer mit einem Nennwiderstand von 8 bis 32 Ohm. Die meisten DJ-Kopfhörer haben einen Nennwiderstand von 16 Ohm, diese empfehlen sich sehr. Überprüfen Sie die *Vorhör-Lautstärke (43)* - sie sollte immer auf ein Minimum heruntergedreht sein, bevor Sie die Kopfhörer aufsetzen.

10.4 BEDIENELEMENTE DER RÜCKSEITE



(45) Mikrofonbuchse 2 – Diese Kombi-Buchse kann sowohl Standard 6,35 mm Klinkenstecker als auch 3-Pin XLR-Stecker aufnehmen. Der Pegel der Ausgangslautstärke kann mit dem *Mikrofon-Lautstärkereger 2* (39) eingestellt werden. **Hinweis:** Wir empfehlen ein 500-600 Ohm Mikrofon für die beste Klangqualität.

(46) GND / Erdungsschraube – Stellen Sie sicher, dass Sie die Erdungskabel Ihrer Plattenspieler mit der jeweiligen Erdungsschraube verbunden haben. Dies reduziert Brummen und knallende Geräusche, die durch die magnetischen Tonabnehmer verursacht werden können.

(47) Kanal Line Level Auswahlschalter – Mit diesen Schaltern können Sie das Spannungslevel der entsprechenden Phono/Line Cinch-Eingangsbuchsen ändern. Wenn Sie Plattenspieler mit magnetischen Tonabnehmern verwenden, muss der Schalter auf *Phono* stehen, wenn Sie ein Gerät mit Line-Level benutzen, wie z.B. CD-Player oder Tape Decks muss der Schalter auf *Line* stehen. Schalten Sie das Gerät immer aus, bevor Sie Änderungen am *Line Level Auswahlschalter* vornehmen.

(48) Kanal 1 Line/Phono Eingangsbuchsen – CD Player, Tape-Decks und andere Instrumente mit Line-Level können an diese Buchsen angeschlossen werden. Die *Kanal Line Level Auswahlschalter* (47) müssen auf die korrekte Position gestellt werden gemäß des angeschlossenen Gerätes, d.h. haben Sie einen Plattenspieler angeschlossen, müssen die *Line Level Auswahlschalter* (47) auf *Phono* gestellt sein, wie im Absatz oben schon beschrieben wurde. Die rote Cinch-Buchse ist der Eingang für den rechten Kanal und die weiße für den linken Kanal. Die Eingangslautstärke wird durch den Fader von Kanal 1 geregelt. Der *Quellenauswahlschalter* (24) muss auf *Line* stehen, damit Sie eine mit diesen Buchsen verbundene Quelle vorhören können.

(49) Kanal 2 Line/Phono Eingangsbuchsen – CD Player, Plattenspieler und Tape-Decks können an diese Buchsen angeschlossen werden. Die *Kanal Line Level Auswahlschalter* (47) müssen auf die korrekte Position gestellt werden gemäß des angeschlossenen Gerätes, d.h. haben Sie einen Plattenspieler angeschlossen, müssen die *Line Level Auswahlschalter* (47)

auf *Phono* gestellt sein, wie im Absatz oben schon beschrieben wurde. Die rote Cinch-Buchse ist der Eingang für den rechten Kanal und die weiße für den linken Kanal. Die Eingangslautstärke wird durch den Fader von Kanal 2 geregelt. Der *Quellenauswahlschalter* (24) muss auf *Line* stehen, wenn CD Player und andere Line Level Instrumente mit diesen Buchsen verbundenen sind, um diese vorzuhören.

(50) Booth Ausgänge – Der Versadeck™ verfügt noch über einen weiteren Ausgang, der normalerweise für einen Monitorlautsprecher benutzt wird, oder um Audio zu einem Aufnahmegerät zu senden. Die Ausgabelautstärke wird durch den *Booth Level Knopf* (35) geregelt.

(51) Cinch Master Ausgänge – Die Cinch-Buchsen senden ein asymmetrisches Schwachstrom-Ausgabesignal. Diese Buchsen sollten nur für kürzere Kabelwege, wie zu Signalprozessoren oder zu einem anderen Mixer verwendet werden. Für Kabelstrecken, die länger als 4,5 m sind benutzen Sie bitte die *symmetrischen XLR-Buchsen* (52).

(52) Symmetrische XLR-BUCHSEN Master Ausgang – Der Master-Ausgang verfügt sowohl über symmetrische XLR-Buchsen als auch über unsymmetrische *Cinch-Buchsen* (51). Die 3-Pin XLR-Buchsen geben ein stromstarkes, symmetrisches Signal aus. Benutzen Sie diese Buchsen, wenn Sie einen Verstärker oder anderes Equipment mit symmetrischem Input betreiben oder wenn Sie die Kabel über eine Strecke von mehr als 4,5m legen. Es empfiehlt sich generell, diese Buchsen zu benutzen, wenn es möglich ist.

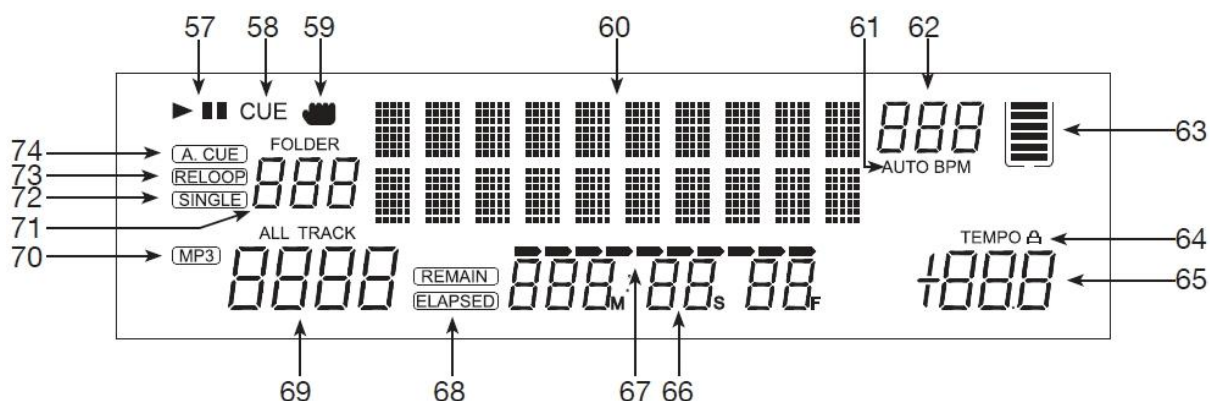
(53) USB MIDI Jack – Benutzen Sie diesen Anschluss für eine Verbindung mit einem Computer oder einem Host USB-Player. Nachdem Sie Ihren Computer mit USB 1.1 angeschlossen haben, wird er diese als externe Soundkarten (USB Code) erkennen. Sie können entweder Musik auf Ihrem Computer spielen oder sie über die USB 1.1 Verbindungen als Signalquelle zum Gerät senden; alternativ können Sie das Master-Ausgabesignal auf Ihrem Computer mittels der USB 1.1 Verbindung aufnehmen. **Hinweis:** *Das gesendete Master Ausgangssignal wird nicht von der Position der Lautstärkeregler beeinflusst. Um die USB 1.1 Verbindung zu benutzen, lesen Sie bitte auch die Handbücher Ihres Computers und das des verwendeten Programmes.*

(54) USB PORT 2 – Hier befindet sich der erste USB-Port, in den Sie Ihren USB-Stick, USB-Kartenleser oder Ihre kompatible externe Festplatte einstecken können. **Sehr wichtig:** *Bitte lesen Sie Kapitel 9.1 Informationen zu USB-Geräten für weitere Details hinsichtlich des Gebrauches von USB-Geräten.*

(55) Power Button – Mit diesem Button können Sie das Gerät an- ("On") und ausschalten ("Off").

(56) Netzanschluss – Hier verbinden Sie Ihr Gerät mit dem Strom. Bitte überprüfen Sie, dass die örtliche Stromspannung mit der vorgeschriebenen Betriebsspannung des Gerätes übereinstimmt. **ENTFERNEN SIE NIEMALS DIE ERDUNG VOM STROMKABEL, DA ES ZU UNERWÜNSCHTEM VERHALTEN FÜHREN KANN.**

10.5 VFD DISPLAY



(57) Play/Pause-Anzeige – Es leuchtet entweder das Play- oder das Pause-Symbol, je nachdem, in welchem Modus Sie sich befinden.

(58) CUE-Anzeige – Die CUE-Anzeige leuchtet, wenn sich das Gerät im CUE-Modus befindet und blinkt jedes Mal, wenn ein neuer Cue Punkt gesetzt wird.

(59) "Hand"-Berührungsanzeige – Die Berührungsanzeige leuchtet jedes Mal, wenn das Jog Wheel berührt wird.

(60) Anzeigetafel – Hier werden der Track-Name und Album-Name angezeigt, wenn eine MP3-CD geladen wird.

(61) AUTO BPM – Hier wird angezeigt, ob sich das Gerät im Auto-BPM-Modus befindet.

(62) BPM Meter – Hier wird die Geschwindigkeit des momentan abgespielten Tracks in BPM ("Beats pro Minute") angezeigt.

(63) Memory-Anzeige – Diese Anzeige erfüllt zwei Funktionen.

- Die Außenlinie des "Eimers" zeigt den Vorhör-Speicherstatus an. Eine komplett gefüllte Außenlinie bedeutet, dass Ihr Vorhör-Speicher voll aufgeladen ist. **Bitte beachten Sie:** Die Suche-Funktionen arbeiten erst dann richtig, wenn alle Balken voll aufgeladen sind.
- Die fünf innenliegenden Striche repräsentieren den digitalen Puffer. Jeder Strich entspricht zwei Sekunden.

(64) Tempo Lock Funktion – Hier wird angezeigt, ob die Tempo Lock Funktion eingeschaltet ist.

(65) Pitch-Anzeige – Diese Anzeige bildet den Prozentwert der Tempoänderung ab, der vom *Tempo-Fader (10)* auf die Wiedergabe angewendet wird.

(66) Zeit-Anzeige – Hier wird die Zeit in Minuten, Sekunden und Frames angezeigt. Die Anzeige kann die verstrichene oder die verbleibende Zeit eines Tracks anzeigen.

(67) Zeit-Balken – Hier wird Ihnen ein grafischer Überblick über die Restzeit eines Tracks oder einer CD gegeben. Der Balken fängt an zu blinken, wenn der Track sich dem Ende nähert.

(68) Elapsed/Remain Anzeige – Diese Anzeige steht in direktem Bezug zur *Zeit-Anzeige (66)*. Wenn *Elapsed* ("verstrichen") im *VFD-Display (23)* angezeigt wird, bezieht sich die angezeigte Zeit auf die verstrichene Zeit eines einzelnen Tracks. Wird *Remain* im *VFD-Display (23)* in der *Zeit-Anzeige (66)* angezeigt, wird die verbleibende Zeit des aktuell wiedergegebenen Tracks angezeigt. Der Zeit-Modus kann durch Drücken des *Time Buttons (8)* geändert werden.

(69) Track-Anzeige – Diese Anzeige beschreibt den aktuell abgespielten Track. Die angezeigte Nummer ist ein direkter Verweis auf einen Track in *Play-*, *Pause-* oder *Cue-Modus*.

(70) MP3-Anzeige – Hier wird angezeigt, dass die MP3-Dateien des geladenen USB-Gerätes erkannt worden sind.

(71) Ordner-Anzeige – Hier wird der aktuell ausgewählte Ordner angezeigt.

(72) Single-Anzeige – Dies bedeutet, dass sich der Player im *Single Play Modus* befindet; der Track wird einmal abgespielt, dann kehrt der Player in den *CUE-Modus* zurück. Wird *Single* nicht angezeigt, befindet sich das Gerät im *Continuous-Modus*. Im *Continuous-Modus* spielt das Laufwerk auch alle verbleibenden Tracks ab.

(73) Reloop-Anzeige – Diese Anzeige leuchtet auf, wenn ein Loop läuft wird oder in Kürze erreicht wird.

(74) Auto CUE – Durch diese Anzeige können Sie erkennen, ob Auto Cue aktiviert ist. Drücken und halten Sie den *SGL/CTN (7)* Button für 1 Sekunde, um die Auto Cue Funktion an- und abzuschalten.

11. INTERNES MENÜ

Drücken Sie den *Folder Knopf (1)* für mindestens 3 Sekunden, um das interne Menü aufzurufen. Drehen Sie den *Folder Knopf (1)*, um durch die verschiedenen Unter-Menüs zu blättern. Drehen Sie entweder den *Track Knopf (21)* oder das *Jog Wheel (16)*, um die Einstellung der Unter-Menüs zu ändern.

Um die Einstellungen zu speichern und das interne Menü zu verlassen, drehen Sie den *Folder Knopf (1)*, bis Sie die Anzeige *G. Exit & Save* lesen; drücken Sie dann den *Track Knopf (21)*, um Ihre Einstellungen zu speichern. Wurden Ihre Einstellungen erfolgreich gespeichert, wird im *VFD-Display (23)* das Wort *Saving* angezeigt.

Hinweis: Sie können das interne Menü jederzeit verlassen, indem Sie den *Folder Knopf (1)* drücken, jedoch werden dabei Ihre veränderten Einstellungen nicht übernommen.

1. **Playlist** – *Normal / Title / Artist / Album / Genre*

- Der Database Builder kann eine Playlist für USB-Geräte erstellen. Sie können die verschiedenen Kriterien einstellen, um Tracks dieser Einstellung gemäß zu filtern. Sie können den *Track Knopf (21)* oder das *Jog Wheel (16)* drehen, um durch die verschiedenen Einstellungen (*Normal / Title / Artist / Album / Genre*) zu blättern. Lesen Sie mehr darüber in Kapitel 16 (Bedienung der Playlists).

2. **Repeat Modus** – Es gibt drei verschiedene Modi: *Play All Repeat (Alle wiederholen) / Folder Repeat (Ordner wiederholen) / Track Repeat (Track wiederholen)*.

3. **MIDI CH** – Setup der MIDI-Kanäle 1-16 (Deck A - Mixer - Deck B).

4. **MIDI Setup**

- TAP = Hold/Toggle
- I/O = Hide/DIS. (Anzeigen/Verbergen des MIDI I/O Wertes)

5. **Crossfader**

- LOCK = Hiermit können Sie den Crossfader auf die Mittelposition "feststellen".
- UNLOCK = Der Crossfader arbeitet nun wieder "normal".

6. **Crossfader Reverse**

- ON = Crossfader arbeitet invertiert
- OFF = Normal-Modus

7. **Display Time** – 0,5 bis 12,0 Sekunden. (Line Name Start/Stopp Zeiteinstellung)

8. **Scroll Speed** – 50 ~ 2000 ms (Stellen Sie hier die Scroll-Geschwindigkeit der Anzeige ein)

9. **Sensitivity** – Touch Wheel Empfindlichkeit Einstellung (von -20 bis +20)

A. **Intensity** – Helligkeit des VFD-Displays von 1 bis 4

B. **A.CUE LEVEL** – Ändert den AUTO CUE Pegel im Bereich von -36 bis -78 db.

C. **LINE SETUP** – Wählen Sie VFD Line Namen und Anzeige

D. **BIT RATE** – Display An/Aus

- E. **VERSION** – CXX (Control Version) DSPXX (DSP Version)
- F. **LOAD DEFAULTS** – Drücken Sie den *Track Knopf (21)*, um die Standardeinstellungen zu laden.
- G. **EXIT & SAVE** – Speichern Sie Ihre Einstellungen bis das Gerät abgeschaltet wird. Drücken Sie den *Track Knopf (21)* zum Speichern und Verlassen des Menüs.

HINWEIS:

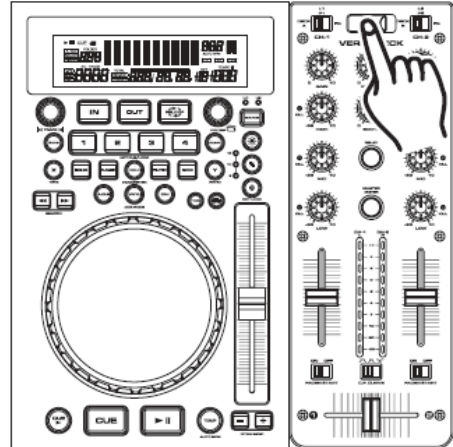
Speichern Sie: U1/U2, PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK, EFFECTS ON/OFF, PLAYLIST, REPEAT MODE, MIDI CHANNEL, MIDI SETUP, CROSSFADER, CROSSFADER REVERSE, DISPLAY TIME, SCROLL SPEED, SENSITIVITY, INTENSITY, A.CUE LEVEL, DISPLAY

Standardwerte: U1/U2 (U1), PITCH (OFF), PITCH RANGE (10%), SGL,CTN (CTN), AUTO CUE (ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD (OFF), KEY LOCK (OFF), EFFECTS (OFF), PLAYLIST (NORMAL), REPEAT MODE (ALL), MIDI CHANNEL (1-2-3), MIDI SETUP (TAP=HOLD, I/O=HIDE), CROSSFADER (UNLOCK) CROSSFADER REVERSE (OFF), DISPLAY TIME (3sec.), SCROLL SPEED (400ms), SENSITIVITY (0), INTENSITY (4), A.CUE LEVEL (-48dB), BIT RATE DISPLAY (ON)

12. GRUNDLEGENDE BEDIENUNG

12.1 ANSCHLIEßEN/AUSWERFEN EINES USB-GERÄTS

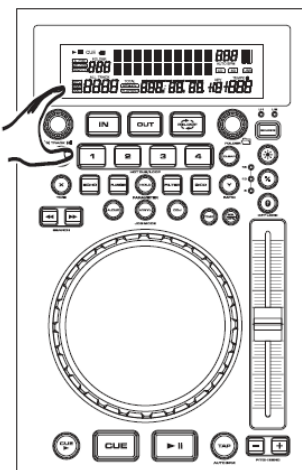
Wenn Sie einen USB-Stick laden möchten, achten Sie darauf, dass dieser richtig herum in den USB-Port eingeführt und angeschlossen wird. Um ein USB-Gerät zu entfernen, stoppen Sie bitte die Wiedergabe und entfernen Sie die USB-Verbindung. **Sehr wichtig:** Bitte lesen Sie Kapitel 9.1 Informationen zu USB-Geräten für weitere Details hinsichtlich des Gebrauches von USB-Geräten.



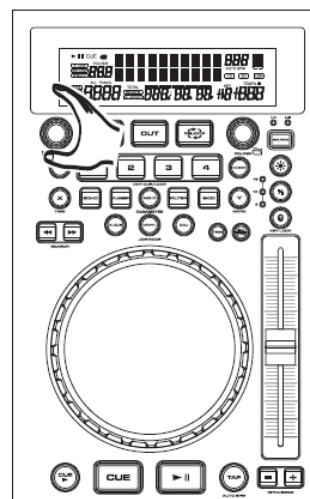
ACHTUNG: Entfernen Sie NIEMALS ein USB-Gerät während der Wiedergabe (Play Modus)!

12.2 TRACKS AUSWÄHLEN

Wählen Sie den gewünschten Track, indem Sie den *Track Knopf* (21) drehen. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um einen Track weiter vorwärts zu blättern und gegen den Uhrzeigersinn, um einen Track rückwärts zu springen. Möchten Sie einen neuen Track während der Wiedergabe auswählen (ein anderer Track befindet sich noch im Play-Modus), wird die Wiedergabe des neuen Tracks sofort nach erfolgreicher Suche ausgeführt. Drücken und drehen Sie den Knopf, um in Sprüngen von 10 Tracks vorwärts und rückwärts durch Ihre Tracks zu blättern.



Drehen Sie den Track Button im Uhrzeigersinn, um zum nächsten Track zu springen.



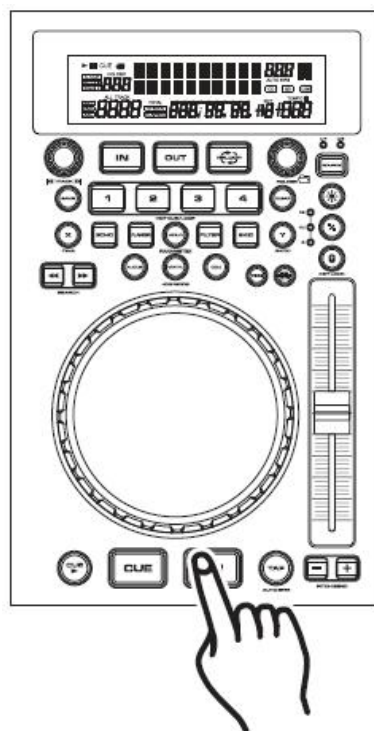
Drehen Sie den Track Button gegen den Uhrzeigersinn, um zum vorherigen Track zu springen.

12.3 STARTEN DER WIEDERGABE

Laden Sie eine Audioquelle wie in Kapitel 12.1

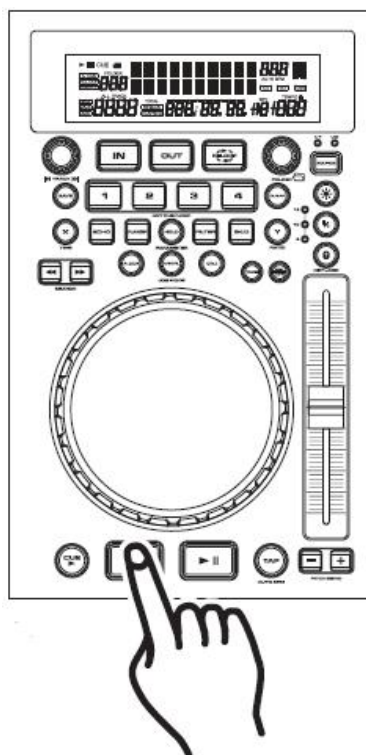
Anschließen/Auswerfen eines USB-Geräts beschrieben.

Wenn Sie den *Play/Pause Button (13)* drücken, während ein Audio-Gerät geladen ist, wird die Wiedergabe sofort gestartet. Wenn die Wiedergabe beginnt, leuchtet die *Play Anzeige (57)* auf. Der Punkt, von dem die Wiedergabe aus startet (Cue Punkt) wird automatisch in den Speicher des Players als Cue Punkt gespeichert. Die Wiedergabe kehrt zu dem Cue Punkt (an dem die Wiedergabe gestartet ist) zurück, wenn der *Cue Button (14)* gedrückt wird.



12.4 PAUSIEREN

Diese Funktion stoppt die Wiedergabe an genau dem Punkt, an dem der *Play/Pause Button (13)* gedrückt wurde. Drücken des *Play/Pause Buttons (13)* wechselt zwischen Wiedergabe- und Pause-Modus. Wenn sich das Gerät im Pause-Modus befindet, leuchtet die *Pause-Anzeige (57)* im *VFD-Display (23)* auf. Außerdem fängt die blaue *Play/Pause Button (13)* LED an zu blinken.



12.5 AUTO CUE

Diese Funktion setzt automatisch einen Cue Punkt zur ersten geladenen Audioquelle. Der erste Cue Punkt wird immer am Anfang von Track 1 gesetzt. Wird ein anderer Track ausgewählt, bevor der *Play/Pause Button (13)* gedrückt wird, wird hier ein neuer Cue Punkt gesetzt und als Startpunkt genommen.

12.6 STOPPEN DER WIEDERGABE

Das Stoppen der Wiedergabe stoppt nicht den Lesemechanismus, sondern lässt lediglich den Track pausieren, damit Sie die Wiedergabe ohne Zeitverzögerung wieder starten können. Der Laufwerkmechanismus stoppt nur, wenn die CD entfernt wurde oder der Player in den Ruhezustand ("Sleep Mode") geschaltet wird. Es gibt zwei Wege, die Wiedergabe anzuhalten:

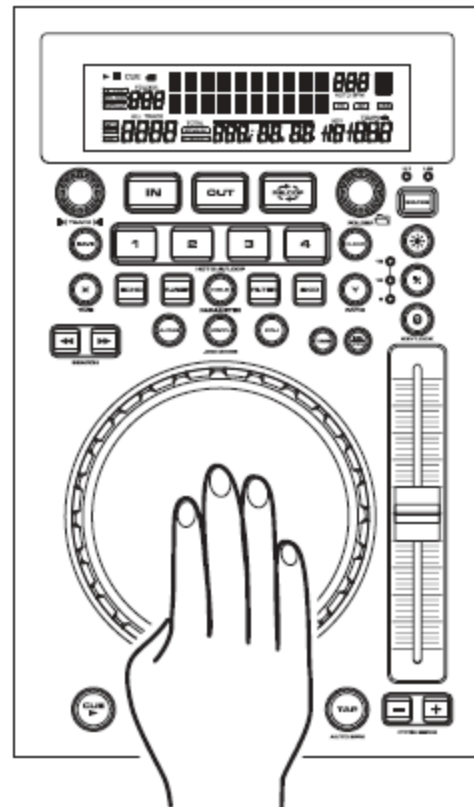
- Drücken Sie den *Play/Pause Button (13)* während der Wiedergabe. Dies unterbricht die Wiedergabe

an genau dem Punkt, an dem der *Play/Pause Button (13)* gedrückt wurde.

- Drücken Sie den *Cue Button (14)* während der Wiedergabe. Dies unterbricht die Wiedergabe und der Track kehrt zum letzten Cue Punkt zurück.

12.7 FRAME-GENAUE SUCHE

Dieses Feature ermöglicht das Frame-genaue Suchen in einem Track und ermöglicht Ihnen somit das Finden und Setzen eines Start-Cues oder eines Loop-Punktes. Um diese Funktion zu benutzen, müssen Sie sich im Pause-Modus befinden, wie in Kapitel 12.4 Pausieren beschrieben oder im Cue-Modus, wie in Kapitel 12.5 Auto Cue beschrieben. Wenn Sie sich im Pause- oder Cue-Modus befinden, drehen Sie das *Jog Wheel (16)*, um durch den Track zu scrollen. Drehen Sie das *Jog Wheel (16)* im Uhrzeigersinn, um vorwärts durch den Track zu suchen und drehen Sie es gegen den Uhrzeigersinn, um rückwärts im Track fortzuschreiten. Wenn Sie das *Jog Wheel (16)* benutzen, können Sie dank der Monitor-Funktion (Kopfhörer-Funktion) hören, wo Sie sich gerade im Track befinden. Haben Sie den gewünschten Startpunkt erreicht, können Sie einen Cue (Start-) Punkt setzen, indem Sie den *Play/Pause Button (13)* drücken. Durch Drücken des *Cue Buttons (14)* können Sie zu dem Cue Punkt, den Sie gerade gesetzt haben, zurückkehren.



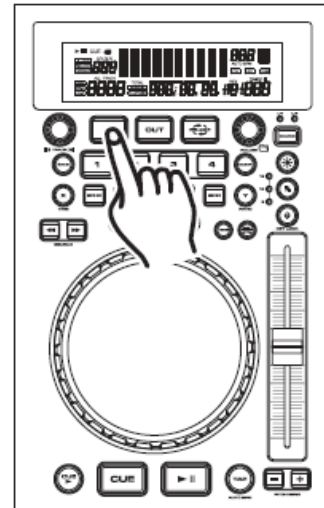
12.8 SETZEN EINES CUE PUNKTES

Ein Cue Punkt ist der exakte Punkt, an dem die Wiedergabe startet, wenn der *Play/Pause Button (13)* gedrückt wird. Sie können Cue Punkte überall auf der CD oder in einem Track setzen. Es ist auf drei Arten möglich, Cue Punkte zu setzen, wie in den folgenden Bildern dargestellt.

Drücken Sie den *IN Button* (22) während Sie eine CD abspielen.

Hiermit wird ein Cue Punkt gesetzt, ohne die Wiedergabe zu unterbrechen.

Durch Drücken des *Cue Buttons* (14) können Sie nun immer wieder zu der Stelle im Track zurückkehren, an der Sie den *IN Button* (22) gedrückt haben.

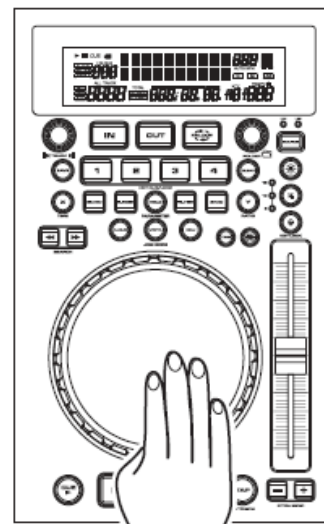


Sie können auch das *Jog Wheel* (16) benutzen, um einen Cue Punkt zu setzen.

Drehen Sie das *Jog Wheel* (16), während sich die CD im *Pause-* oder *Cue-Modus* befindet, um durch den Track zu suchen und den gewünschten Startpunkt zu finden.

Wenn Sie Ihren gewünschten Cue Punkt gefunden haben, drücken Sie den *Play Button* (13), um den Cue Punkt zu setzen.

Durch Drücken des *Cue Buttons* (14) können Sie nun immer wieder zu dieser Stelle im Track zurückkehren.

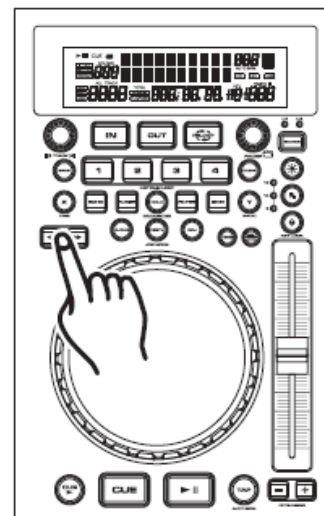


Sie können auch die *Suche Buttons* (17) benutzen, um einen Cue Punkt zu setzen.

Drücken Sie die *Suche Buttons* (17), während sich die CD im *Pause-* oder *Cue-Modus* befindet, um durch den Track zu suchen und den gewünschten Startpunkt zu finden.

Wenn Sie die gewünschte Stelle gefunden haben, drücken Sie den *Play Button* (13), um einen Cue Punkt zu setzen.

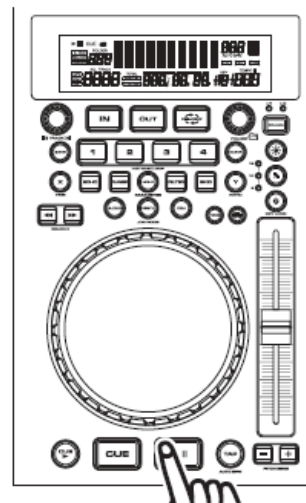
Durch Drücken des *CUE Buttons* können Sie nun immer wieder zu dieser Stelle im Track zurückkehren.



12.9 ERSTELLUNG UND WIEDERGABE EINES NAHTLOSEN LOOPS

Ein nahtloser Loop ist eine Sound-Schleife, die ohne Unterbrechung abgespielt wird. Sie können Loops dazu benutzen, Ihrem Mix einen dramatischen Effekt zu verleihen. Ein Loop hat kein Zeit-Limit und könnte im Prinzip über die komplette Länge eines Tracks abgespielt werden. Sie erstellen einen nahtlosen Loop zwischen zwei zusammenhängenden Punkten einer CD.

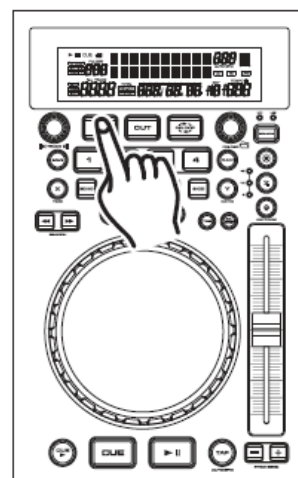
Drücken Sie den *Play/Pause Button (13)*, um den Wiedergabe-Modus zu starten.



Drücken Sie den *IN Button (22)*.

Dies setzt den Startpunkt des nahtlosen Loops.

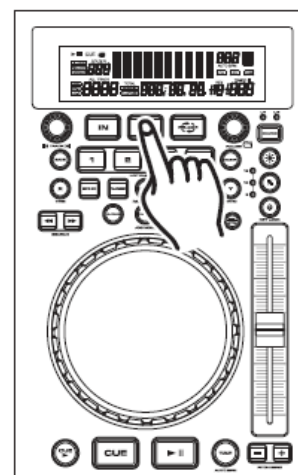
Die LED des *IN Buttons (22)* leuchtet nun auf.



Drücken Sie den *Out Button (22)*, um den Endpunkt Ihres nahtlosen Loops zu setzen.

Die LEDs des *In Buttons (22)* und des *Out Buttons (22)* fangen sofort an zu blinken, um anzuzeigen, dass der Loop-Modus aktiviert wurde.

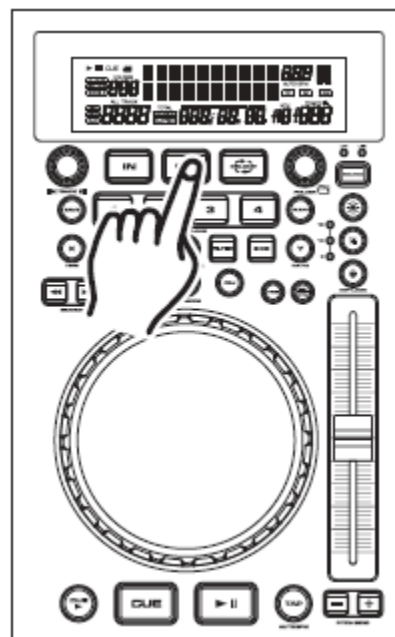
VFD Loop Anzeigen – Während eines Loops wird die *Reloop Anzeige (73)* im *VFD-Display (23)* angeschaltet, um anzuzeigen, dass der Loop aktiv ist.



Verlassen eines Loops – Um den Loop zu verlassen, drücken Sie den *Out Button* (22).

Die LEDs des *In Buttons* (22) und des *Out Buttons* (22) bleiben an. Die Musik wird wieder fortlaufend wiedergegeben.

Die LEDs des *In Buttons* (22) und des *Out Buttons* (22) bleiben an, um daran zu erinnern, dass der Loop in den Speicher gesichert wurde.

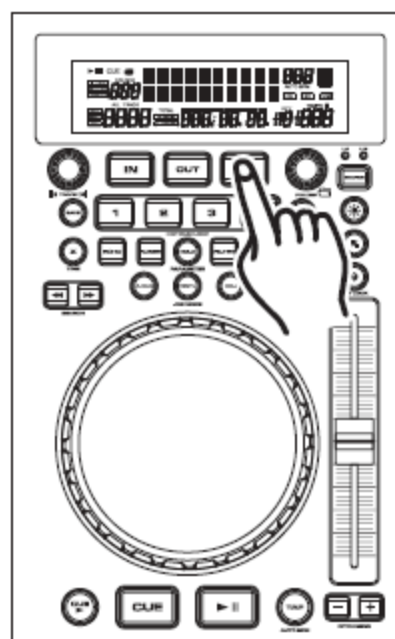


Wiederholen eines Loops – Die *Reloop* (22) Funktion erlaubt es Ihnen, jederzeit zu Ihrem gespeicherten Loop zurückzukehren.

Die LEDs des *In Buttons* (22) und des *Out Buttons* (22) zeigen an, dass der Loop in den Speicher gesichert wurde und zu jedem Zeitpunkt aufgerufen werden kann.

Um den Loop zu wiederholen, drücken Sie den *Reloop Button* (22).

Die LEDs des *In Buttons* (22) und des *Out Buttons* (22) fangen wieder an zu blinken, um anzuzeigen, dass der Loop-Modus aktiviert wurde und Ihr Loop wird augenblicklich wiedergegeben.



12.9.1 BEARBEITEN EINES LOOPS

Bitte beachten Sie: Nur der Endpunkt eines Loops kann bearbeitet werden. Sie können den Loop kürzer oder länger machen. Bevor Sie einen Loop bearbeiten können, müssen Sie erst einen Loop erstellen. Falls Sie noch keinen Loop erstellt haben, folgen Sie den Anweisungen oben, um einen Loop zu erstellen. Wurde ein nahtloser Loop bereits erstellt, drücken Sie den Reloop Button (22), um ihn zu aktivieren, falls er noch nicht aktiviert wurde.

Um den Endpunkt des Loops zu bearbeiten, verfahren Sie wie folgt:

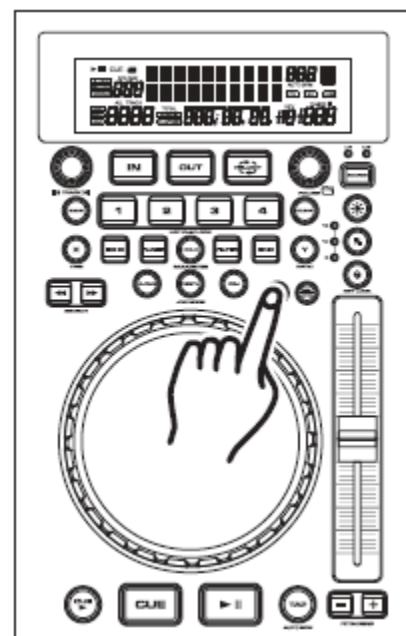
- Drücken Sie den *Out Button* (22), um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren. Dies deaktiviert den Loop-Modus und erlaubt es Ihnen, das Ende des Loops zu bearbeiten.
- Drücken Sie den *Out Button* (22) erneut, wenn Sie den neuen Endpunkt erreichen.
 - Für einen kürzeren Loop: drücken Sie den *Out Button* (22) an einem früheren Punkt im Track.
 - Für einen längeren Loop: drücken Sie den *Out Button* (22) an einem späteren Punkt im Track.

12.10 ÄNDERN VON ZEIT-ANZEIGE (66) UND ZEIT-BALKEN (67)

Wenn Sie während des normalen Abspielens den *Time Button* (18) drücken, ändern sich die *Zeit Anzeige-Informationen* (66) im *VFD-Display* (23). Im Folgenden ein kurzer Abriss der Zeit-Einstellungen und Ihrer Funktionen:

- **Remain (68)** – Im *VFD-Display* (23) wird die verbleibende Zeit des laufenden Tracks angezeigt.
- **Elapsed (68)** – Im *VFD-Display* (23) wird die verstrichene Zeit des laufenden Tracks angezeigt.

Zeit-Balken – Die exakte Zeit der *Zeit-Anzeige* (66) wird hier als grafischer Balken angezeigt. Wie die *Zeit-Anzeige* (66) auch, ist die Balken-Anzeige abhängig von der gewählten Zeit-Funktion (Remain oder Elapsed). Unabhängig von der gewählten Zeit-Funktion blinkt der Balken, wenn ein Track sich dem Ende nähert. Das Blinken erinnert Sie daran, dass der laufende Track in Kürze endet.

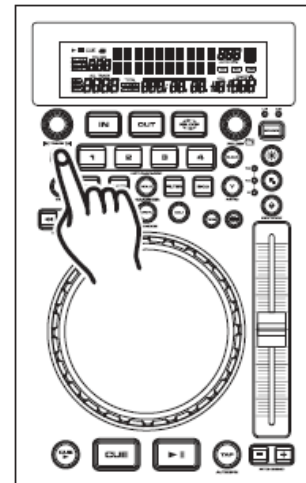


12.11 BANK BUTTONS (19)

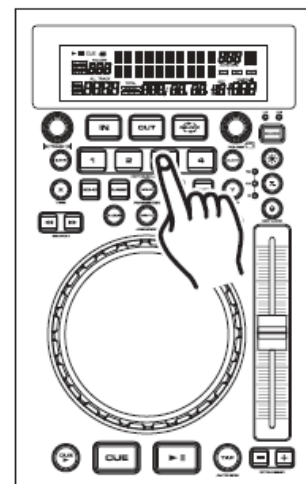
Diese Buttons werden dazu benutzt, Cue Punkte und Loops zu speichern. Es kann nur ein Cue Punkt oder Sample in jede der vier Banks gespeichert werden. Wenn ein Sample in einen der vier Banks gespeichert wurde, können Sie den Sample-Startpunkt auch als Cue Punkt verwenden. Mit den *Bank Buttons* (19) können alle Ihre gespeicherten Loops oder Cue Punkte aufgerufen und abgespielt werden. Befindet sich das Gerät nicht im Wiedergabemodus, hat das Drücken und Halten eines der *Bank Buttons* (19), in dem ein Loop oder Cue Point gespeichert ist, zur Folge, dass die Wiedergabe sofort von diesem Punkt an fortgesetzt wird, bis der *Bank Button* (19) wieder losgelassen wird.

SPEICHERN EINES LOOPS

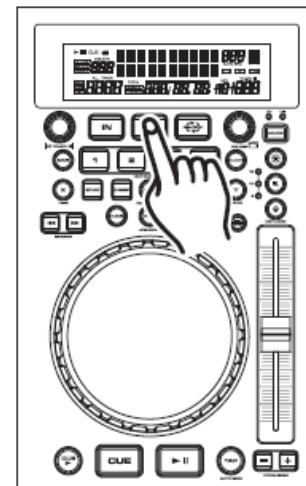
- Erstellen Sie einen Loop, wie in Kapitel 12.9 Erstellung und Wiedergabe eines nahtlosen Loops beschrieben.
- Drücken Sie den *Save Button (20)*. Die LED des *Save Buttons (20)* leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der Speicher bereit ist, etwas zu sichern.



- Wählen Sie einen der vier *Bank Buttons (19)* aus, um Ihren Loop dorthin zu speichern und drücken Sie diesen Button.



- Die rote LED des *Save Buttons (20)* wird abgeschaltet, wenn Ihr Cue Punkt oder Loop in den Speicher gesichert wurde.
- An diesem Punkt wurde Ihr Loop in den Speicher gesichert. Der erstellte Loop wird so lange wiedergegeben, bis Sie den *Out Button (22)* drücken.
- Ihr Cue Punkt oder Loop kann nun jederzeit aufgerufen werden, sogar wenn das Gerät sich im Pause-Modus befindet. Drücken Sie auf den entsprechenden *Bank-Button (19)* zum Aufrufen des Cue Punktes oder Loops.

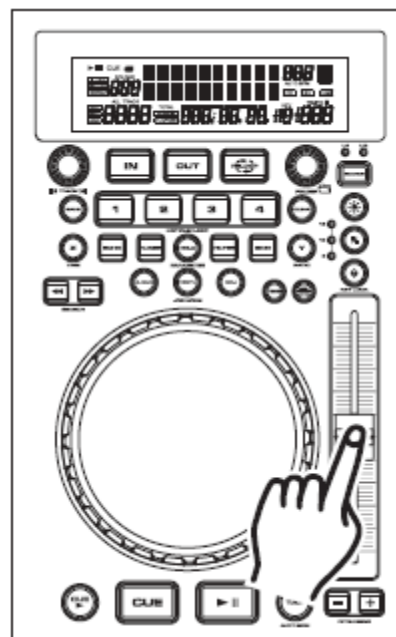


13. PITCH EINSTELLUNGEN

Sie können den *Tempo Fader (10)* aktivieren, indem Sie den *On/Off Button (4)* drücken. Leuchtet die LED des Buttons, ist der *Tempo Fader (10)* aktiv und der Pitch kann eingestellt werden. Wenn die LED des Buttons nicht leuchtet, ist der *Tempo Fader (10)* nicht aktiv. Die verschiedenen Pitch-Einstellungen ermöglichen es, die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks oder eines Loops zu manipulieren. Diese Geschwindigkeitsmanipulation wird üblicherweise dazu benutzt, um das Tracktempo von zwei oder mehr Musikquellen wie Plattenspielern oder CD-Playern aneinander anzupassen. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann um den Faktor +/-16% erhöht bzw. erniedrigt werden. Im nächsten Abschnitt werden die verschiedenen Pitch-Manipulationsmöglichkeiten im Detail erklärt.

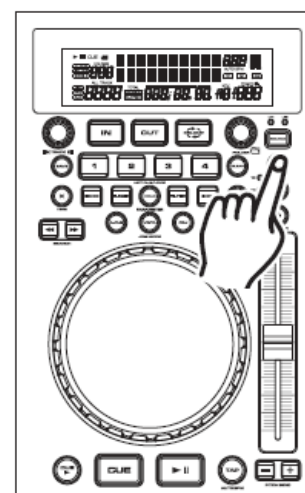
13.1 TEMPO FADER (10)

Diese Funktion erniedrigt oder erhöht die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks ("Pitch"). Die maximale prozentuale Pitch-Manipulation dieser Funktion beläuft sich auf $\pm 16\%$. Der *Tempo Fader (10)* erhöht oder erniedrigt die Wiedergabegeschwindigkeit. Wird der Schieber nach oben (Richtung Oberkante des Players) bewegt, erniedrigt sich der Pitch, wird der Schieber nach unten bewegt (Richtung Unterkante des Players), erhöht sich der Pitch. Die möglichen Einstellungen für den Bereich des *Tempo Faders (10)* sind: $\pm 6\%$, $\pm 10\%$ oder $\pm 16\%$, wie auch in Kapitel Einstellen des Tempo Fader Bereichs (5) auf Seite 48 beschrieben. Die Pitch-Einstellungen beeinflussen die normale Wiedergabe sowie Loops nur, wenn der *Pitch An/Aus Button (4)* angeschaltet ist.



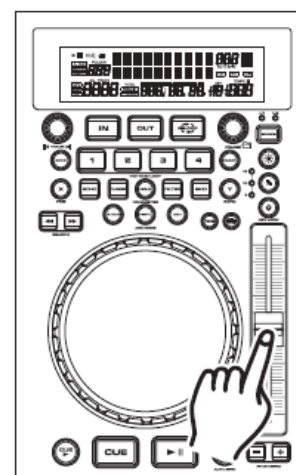
AKTIVIEREN DES TEMPO FADERS (10)

Um den *Tempo Fader (10)* zu aktivieren, müssen Sie die Pitch-Funktion anschalten. Drücken Sie den *Pitch An/Aus Button (4)*, um die Pitch-Funktion zu aktivieren. Die *An/Aus-LED (4)* leuchtet auf, wenn die Funktion aktiviert wurde. Wenn die Pitch-Funktion nicht aktiviert wurde, wird der *Tempo Fader (10)* nicht funktionieren.



GEBRAUCH DES TEMPO FADERS (10)

Versichern Sie sich, dass die Pitch-Funktion wie beschrieben aktiviert wurde. Benutzen Sie den *Tempo Fader (10)*, indem Sie ihn für eine Tempo-Erniedrigung aufwärts schieben und für eine Tempo-Erhöhung abwärts schieben.



EINSTELLEN DES TEMPO FADER BEREICHS (5)

Sie können den Bereich des *Tempo Faders* (10) jederzeit ändern. Um den Pitch-Bereich zu ändern, versichern Sie sich zunächst, dass die Pitch-Funktion angeschaltet ist, siehe *Bild 33*. Der prozentuale Pitch-Bereich kann aus folgenden Werten gewählt werden: +/-6%, +/-10% und +/-16%. 6% Pitch-Bereich erlauben die geringste, 16% die größte Pitch-Manipulation. Um die verschiedenen Bereiche einzustellen, drücken Sie den *Pitch An/Aus Button* (4) und drücken Sie auf den *Pitch Range Button* (5), bis Ihr gewünschter Wert eingestellt ist, siehe *Bild 28*.

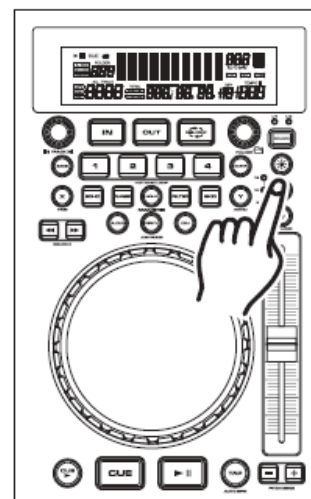
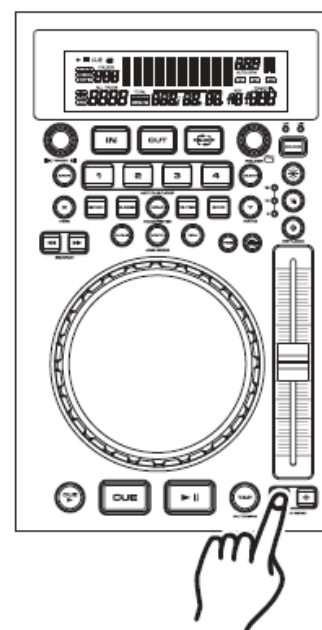


Bild 28

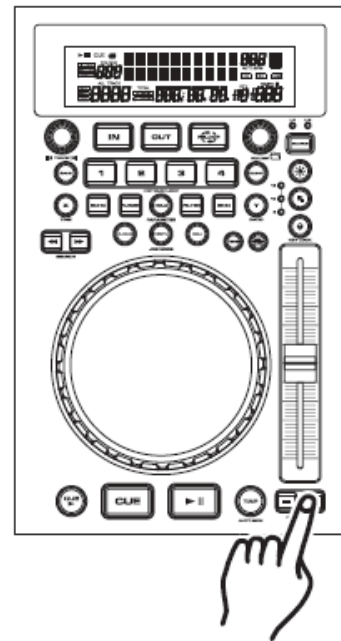
13.2 PITCH BENDING

Anders als der *Tempo Fader* (10) erhöht oder erniedrigt diese Funktion die Wiedergabegeschwindigkeit nicht dauerhaft, sondern nur für den Moment. Sie können diese Funktion auf zwei Arten benutzen, entweder mit den (-) & (+) *Pitch Bend Buttons* (11) oder mit dem *Jog Wheel* (16). Die maximale Pitch-Bend-Manipulation beläuft sich auf +/-16%. Die Pitch Bend Funktion funktioniert auch in Verbindung mit dem *Tempo Fader* (10). Steht der *Tempo Fader* (10) beispielsweise auf +2%, startet der Pitch Bending Prozess genau bei +2% und fährt von dort an bis zu dem Maximum von +/-16%.

Das Gedrückthalten oder wiederholte Drücken des (-) *Pitch Bend Buttons* (11) erzielt eine Verlangsamung der Wiedergabegeschwindigkeit.



Das Gedrückthalten oder wiederholte Drücken des (+) *Pitch Bend Buttons (11)* erzielt eine Beschleunigung der Wiedergabegeschwindigkeit.



PITCH BEND BUTTONS (11)

Der (+) *Pitch Bend Button (11)* erhöht die Wiedergabegeschwindigkeit und der (-) *Pitch Bend Button (11)* erniedrigt die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks. Das Ausmaß der Geschwindigkeitsänderung hängt davon ab, wie lange der entsprechende Button gedrückt wird. Wird beispielsweise der (+) *Pitch Bend Button (11)* dauerhaft wie im Bild oben zu sehen gedrückt, erhöht sich die Wiedergabegeschwindigkeit so lange, bis das Maximum von 16% erreicht wird. Lassen Sie den (+) *Pitch Bend Button (11)* los, kehrt die Wiedergabegeschwindigkeit zum vorher eingestellten Tempo zurück.

13.3 JOG WHEEL (16)

Das *Jog Wheel* kann die Geschwindigkeit eines Tracks momentan ändern, wenn sich der Track im Wiedergabemodus befindet. Wird das Rad im Uhrzeigersinn gedreht, wird die Geschwindigkeit erhöht; wird das Rad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, wird die Geschwindigkeit erniedrigt. Das prozentuale Ausmaß des Pitch Bend hängt dabei von der Geschwindigkeit ab, mit der Sie das *Jog Wheel (16)* drehen. Wird das *Jog Wheel* beispielsweise kontinuierlich gegen den Uhrzeigersinn gedreht, wird die Wiedergabegeschwindigkeit kontinuierlich erniedrigt bis hin zum Maximum von -100% (voller Stopp). Wenn Sie mit dem Drehen des *Jog Wheels* aufhören, kehrt die Wiedergabegeschwindigkeit zum vorher eingestellten Tempo zurück.

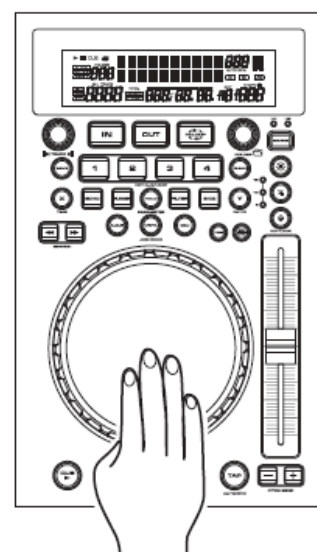


Bild 33

14. JOG WHEEL FUNKTIONEN

14.1 BERÜHRUNGSEMPFINDLICHKEIT DES JOG WHEELS

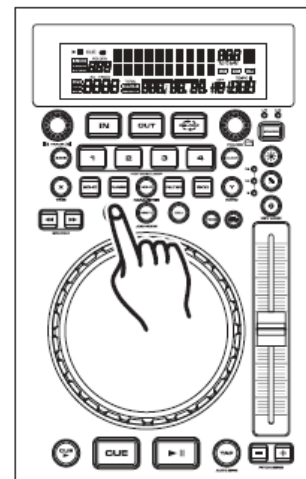
Die Platte des Jog Wheels ist berührungsempfindlich und ermöglicht die Ausführung von Wiedergabe- und Cue-Kommandos oder des Scratch-Effekts durch das Berühren des Jog Wheels.

EINSTELLUNG DER EMPFINDLICHKEIT DES JOG WHEELS

Der Grad der Empfindlichkeit kann mehr und weniger sensibel eingestellt werden. Drücken und halten Sie den *Folder Knopf (1)*, um das interne Menü aufzurufen. Drehen Sie den *Folder Knopf (1)* im Uhrzeigersinn, bis "Sensitivity" (Empfindlichkeit) angezeigt wird. Drehen Sie den *Track Knopf (21)*, um die gewünschte Empfindlichkeit im Bereich von -20 bis +20 einzustellen. Der Grad der Empfindlichkeit wird im *VFD-Display (23)* angezeigt. Wenn Sie die gewünschte Einstellung vorgenommen haben, drücken Sie den *Folder Knopf (1)* zur Bestätigung und um das Menü zu verlassen.

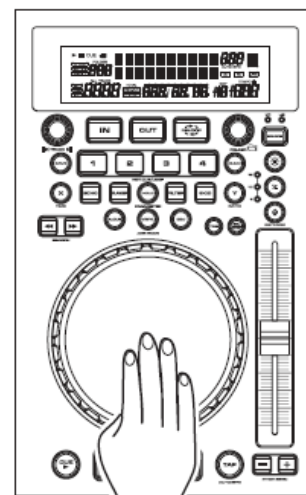
14.2 A.CUE

Bevor Sie das *Jog Wheel (16)* zur Steuerung der Wiedergabe- und Cue-Kommandos benutzen können, müssen Sie erst den *A.CUE Modus* aktivieren. Drücken Sie zum Aktivieren den *A.CUE-Button (9)*.



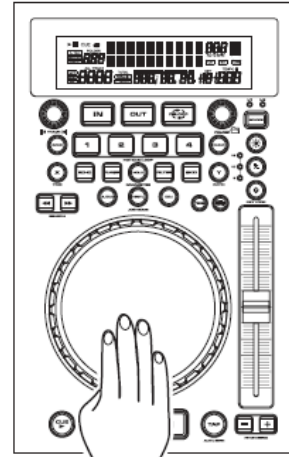
IM WIEDERGABEMODUS

Wenn der *A.CUE-Modus* aktiviert ist und Sie sich im Wiedergabemodus befinden, kann das *Jog Wheel (16)* dazu benutzt werden, zum letzten Cue Punkt zurückzukehren. Fassen Sie einfach auf das *Jog Wheel (16)* und das Gerät kehrt augenblicklich zum letzten gesetzten Cue Punkt zurück, ohne dass die Musik unterbrochen wird.



IM CUE-MODUS

Wenn der *A.CUE-Modus* aktiviert wurde, kann mit dem Anfassen des *Jog Wheels (16)* die Wiedergabe gestartet werden. Das Gerät fährt so lange in der Wiedergabe fort, bis das *Jog Wheel (16)* wieder losgelassen wird. Wird das *Jog Wheel (16)* losgelassen, kehrt der Player zum letzten Cue-Punkt zurück.

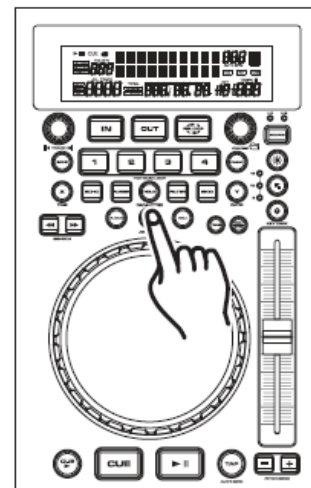


14.3 VINYL-MODUS UND CDJ.MODUS

Der *Vinyl-Modus* simuliert Echtzeit-Turntable-Scratching. Wurde der *Vinyl-Modus* aktiviert, kann das *Jog Wheel (16)* wie ein Plattenteller benutzt werden. Benutzen Sie das *Jog Wheel (16)*, um die Scratch-Bewegungen wie an einem Plattenteller nachzuahmen und die Wiedergabe zu manipulieren. Der *CDJ-Modus* wird zum Pitch Bending und zur Frame-Suche benutzt.

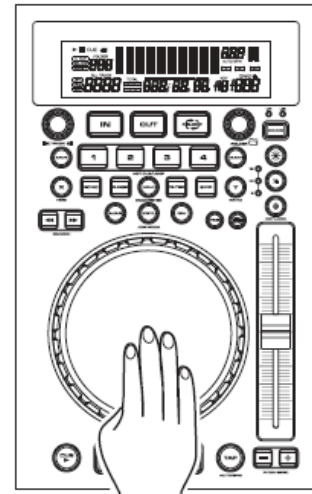
VINYL-MODUS

Bevor Sie das *Jog Wheel (16)* zum Scratching ähnlich wie bei einem Plattenteller benutzen können, müssen Sie erst den *Vinyl-Modus* aktivieren. Drücken Sie zum Aktivieren den *Vinyl Button (9)*.



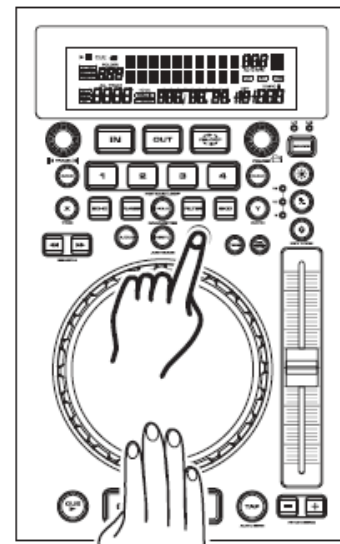
WIEDERGABEMODUS

Wenn der *Vinyl-Modus* aktiviert ist und Sie sich im Wiedergabemodus befinden, kann das *Jog Wheel (16)* dazu benutzt werden, den Scratch-Effekt auf die Audio-Quelle anzuwenden. Drehen Sie das *Jog Wheel (16)* im und gegen den Uhrzeigersinn, um Plattenspieler-Scratching nachzustellen.



CDJ-MODUS

Wenn der *CDJ-Modus* aktiviert ist und Sie sich im Cue- oder Pause-Modus befinden, können Sie das *Jog Wheel (16)* drehen, um eine Frame-Suche durchzuführen. Wenn der *CDJ-Modus* aktiviert ist und Sie sich im Wiedergabemodus befinden, kann das *Jog Wheel (16)* zum Pitch Bending benutzt werden. Drehen im Uhrzeigersinn hat eine Beschleunigung von 100% zur Folge, Drehen gegen den Uhrzeigersinn hat eine Verlangsamung von 100% zur Folge. Bitte beachten Sie, dass diese Tempoänderung nur momentan stattfindet. Wenn Sie aufhören, das *Jog Wheel (16)* zu drehen, kehrt der BPM-Wert automatisch zu dem Tempo zurück, das mit dem *Tempo Fader (10)* eingestellt wurde.



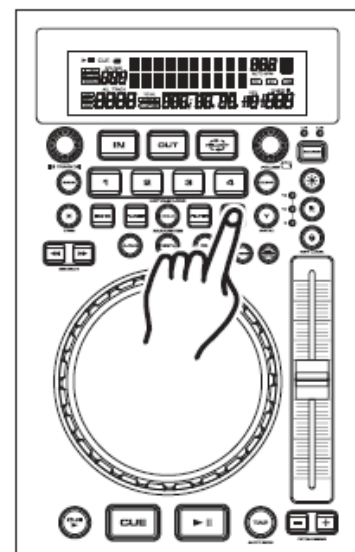
15. EINGEBAUTE EFFEKTE

Der Versadeck™ verfügt über vier eingebaute Effekte. Diese Effekte können einzeln benutzt werden, Sie können jedoch auch bis zu vier Effekte gleichzeitig benutzen. Folgende Effekte sind verfügbar: Filter, Echo, Skid und Flanger. Sie können die Effekte mit den Standardeinstellungen benutzen, Sie können aber auch alle Parameter der Effekte selber einstellen. Die Parameterwerte der Effekte sind unterschiedlich. Einige Effekte haben mehr einstellbare Parameter als andere. Jeder Parameter hat zwei unterschiedliche Werte: *PR* (Parameter Ratio) und *PT* (Parameter Time).

Hinweis: Alle Parameter werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt, wenn das Gerät abgeschaltet wird!

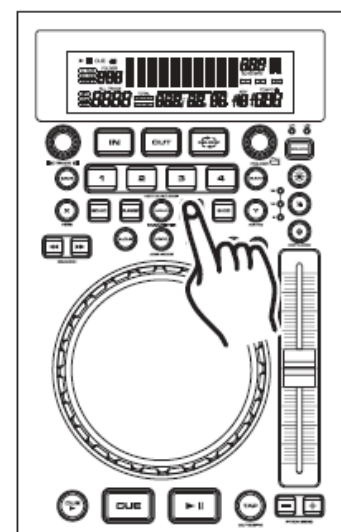
15.1 SKID EFFECT

Der Skid-Effekt simuliert das Abstoppen und Anlaufen eines Plattentellers. Der *Skid-Effekt* hat zwei einstellbare Parameter: *PR* (Parameter Ratio) und *PT* (Parameter Time). *PT* stellt die Startzeit ein und *PR* stellt die Stopp-Zeit ein; lesen Sie mehr darüber in Kapitel 15.5 Parameter.



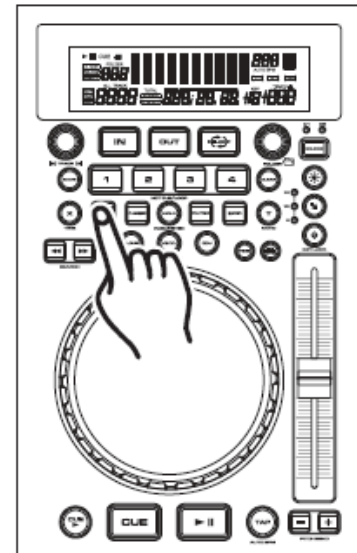
15.2 FILTER-EFFEKT

Der *Filter-Effekt* verändert den originalen Sound und fügt ihm eine tonal veränderte Kontur hinzu. Der *Filter-Effekt* hat zwei einstellbare Parameter: *PR* (Parameter Ratio) und *PT* (Parameter Time). *PT* stellt die Zeit ein, die vom Filter gebraucht wird, um durch das Frequenzband zu schreiten und *PR* stellt den Frequenzbereich ein; bei 0 liegt das untere Ende, bei 155 liegt der mittlere Bereich und bei 255 liegen die hohen Frequenzen, lesen Sie mehr darüber in Kapitel 15.5 Parameter



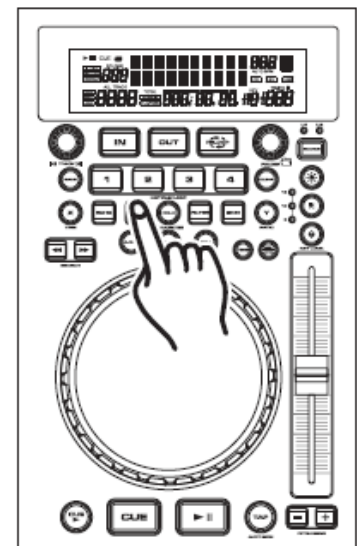
15.3 ECHO-EFFEKT

Der *Echo-Effekt* fügt Ihrem Ausgangssignal ein Echo hinzu. Der *Echo-Effekt* hat zwei einstellbare Parameter: *PR* (Parameter Ratio) und *PT* (Parameter Time). *PT* stellt den Zeitbereich ein und *PR* das Dry/Wet-Verhältnis: 000 (Dry) bis 255 (Wet); lesen Sie mehr darüber in Kapitel 15.5 Parameter.



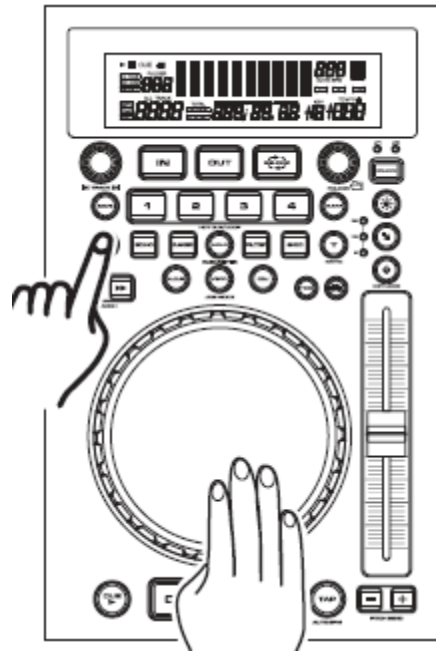
15.4 FLANGER-EFFEKT

Der Flanger-Effekt verzerrt das Ausgangssignal und erzeugt einen Effekt, der dem Ineinander- und Auseinanderschieben der Frequenzen ähnelt (Phasengleichheit/Phasenverschiebung). Der Flanger-Effekt hat zwei einstellbare Parameter: *PR* (Parameter Ratio) und *PT* (Parameter Time). *PT* stellt den Zeit-Bereich ein und *PR* den Frequenzbereich; lesen Sie mehr darüber in Kapitel 15.5 Parameter.



15.5 PARAMETER

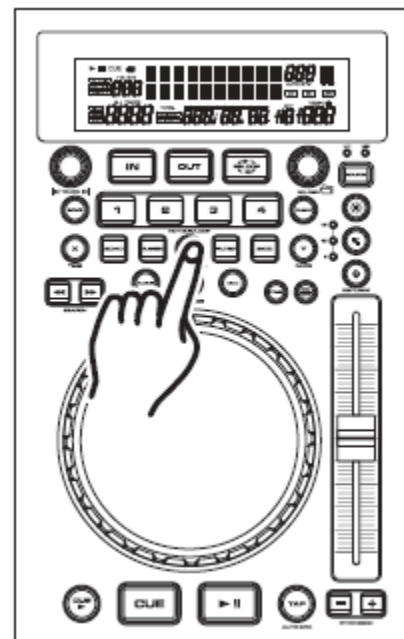
Alle Effekte haben einstellbare Parameter. Die Parameter ändern die Reaktionsart des Effektes. Um die Parameter-Werte für jeden der Effekte einzustellen, drücken Sie den *Parameter Button (18)*, den Sie einstellen möchten und benutzen Sie dann das *Jog Wheel (16)*, um die Parameter-Settings einzustellen. Das *Jog Wheel (16)* muss dazu im *CDJ-Modus* sein. Wenn der Parameterwert eingestellt wird, wird er im VFD-Display angezeigt. Alle Effekte haben zwei einstellbare Parameter: X Parameter Time und Y Parameter Ratio. Benutzen Sie diese Parameter, um die Effekte nach Ihren Wünschen einzustellen.



15.6 HOLD-BUTTON

Benutzen Sie den *Hold-Button (18)*, um Ihre Parameter zu speichern. Wenn der *Hold-Button* nicht aktiviert ist, werden alle Änderungen Ihrer Parameter nur vorübergehend vorgenommen. Um die Hold-Funktion zu aktivieren, drücken Sie den *Hold-Button (18)* wie im Bild dargestellt. Wird die Hold-Funktion aktiviert, leuchtet die LED des Buttons auf.

Mit dem *Hold Button (18)* können Sie auch den gesamten Player sperren, so dass keine versehentlichen Bedienungen passieren können. Die Mixerfunktionen bleiben davon unberührt, so dass Sie immer noch Einstellungen an den Audiopegeln vornehmen können. Drücken Sie den *Hold-Button (18)* mindestens 3 Sekunden, um den Player zu sperren. Sie können nun das Wort "Lock" im VFD-Display lesen und die LED des *Hold-Buttons (18)* fängt an zu blinken. Um den Player zu entsperren, drücken Sie den *Hold Button (18)* für mindestens 3 Sekunden oder bis das Wort "Unlock" im VFD-Display zu lesen ist.



16. BEDIENUNG DER PLAYLISTS

1. Drücken und halten Sie den *Folder Knopf (1)* drei Sekunden lang, um das interne Menü aufzurufen. Drehen Sie den Knopf, bis *Playlist* angezeigt wird.
2. Drehen Sie den *Track Knopf (21)*, um durch die Filter *Normal/Title/Artist/Album/Genre* zu blättern. Drücken Sie den *Folder Knopf (1)*, um Ihre Auswahl zu speichern und das Menü zu verlassen. Die Datenbank ändert sich nun gemäß Ihren Vorgaben.

BEISPIEL

- "Artist" (Interpret) wurde ausgewählt; nun werden die Tracks in alphabetischer Sortierung nach Artists aufgelistet.
- Drücken und Drehen des Folder Knopfs (1) blättert zum nächsten Anfangsbuchstaben; wenn Sie also gerade durch die Artists mit dem Anfangsbuchstaben "C" suchen und dann den Folder Knopf (1) drücken und drehen, werden Sie zu den Artists mit einem "D" am Anfang springen.
- Sie können den Folder Knopf (1) drehen oder den Folder Knopf (1) drücken und das Jog Wheel (16) drehen, um zum nächsten Artist zu gelangen.
- Sie können durch die Tracks springen, indem Sie den Track Knopf (21) drehen oder indem Sie den Track Knopf (21) drücken und das Jog Wheel (16) drehen.

17. RELAY (FLIP-FLOP™)

Dieses Feature ähnelt einem Auto-Piloten. Wenn Sie den Versadeck™ benutzen, können Sie die Wiedergabe eines Players automatisch starten, wenn die des anderen Players endet. Sie können einzelne Tracks, einen ganzen Ordner oder eine Kombination aus beidem im *Relay Modus* betreiben.

17.1 RELAY MODUS (EINZELNE TRACKS)

1. Stellen Sie den Crossfader des Mixers auf die Mittelposition und drücken Sie dann den *Relay Button (34)*.
2. Stellen Sie Ihre zwei Player auf Single Wiedergabemodus; im *VFD-Display (23)* sollte *Single (72)* aufleuchten.
3. Befüllen Sie Ihre Player mit Audio-CDs.
4. Wurden beide auf ihren Cue-Punkt eingestellt, drücken Sie den *Play/Pause Button (13)* auf einem der Player, um die Wiedergabe zu starten.
5. Wenn der Track im ersten Player geendet hat, startet der zweite Player sofort die Wiedergabe.
6. Flip-Flop™ fährt fort, bis Sie es stoppen oder ein Gerät abgeschaltet wird.

17.2 RELAY MODUS (GANZE ORDNER)

Versichern Sie sich, dass sich beide Player im "Continuous" Wiedergabemodus befinden und bei keinem der beiden Player "Single" im *VFD-Display (23)* zu lesen ist. Folgen Sie allen Anweisungen, wie Sie weiter oben für den Relay-Betrieb einzelner Tracks beschrieben wurden. Wenn der Ordner des ersten Players durchgespielt wurde, startet der zweite Player sofort die Wiedergabe.

Hinweis: Sie können den einfachen (*Single*) oder dauerhaften (*Continuous*) Wiedergabemodus mit dem Relay Modus kombinieren, indem Sie die entsprechenden Wiedergabemodi auf Ihren Geräten wählen.

18. DATABASE BUILDER SOFTWARE

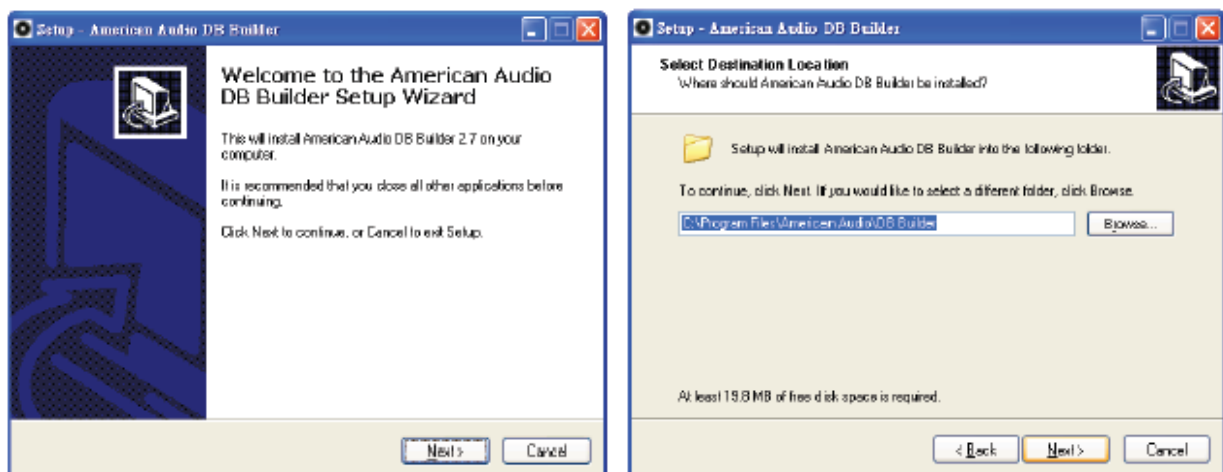
18.1 SYSTEMANFORDERUNGEN

- **CPU:** Intel Pentium 4 1GHz Prozessor oder besser, Intel Centrino Mobile Technology 1,6 GHz
- **RAM:** 512MB RAM
- **Festplattenspeicher:** 100MB freier Festplattenspeicher erforderlich
- **Betriebssystem:** Microsoft Windows XP SP3, Vista SP2 oder Mac OS X 10.4

Das Gerät verfügt über eine Datenbank-Verwaltungssoftware, die es Ihnen erlaubt, in Ihren Dateien nach *Titel*, *Artist*, *Album* und *Genre* zu suchen.

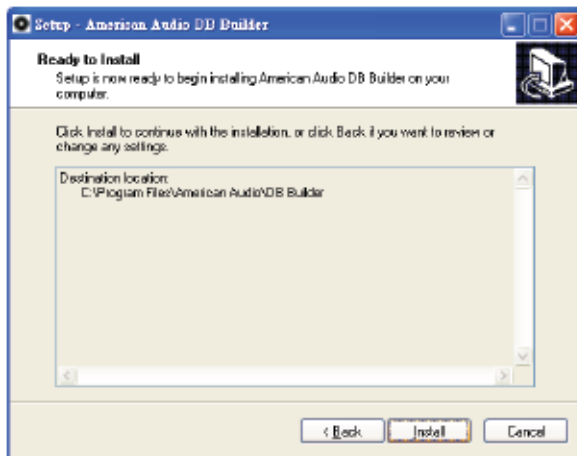
18.2 INSTALLATION

Bitte beachten Sie die folgenden Bilder, um die Datenbank-Verwaltungssoftware auf Ihrem Computer zu installieren.

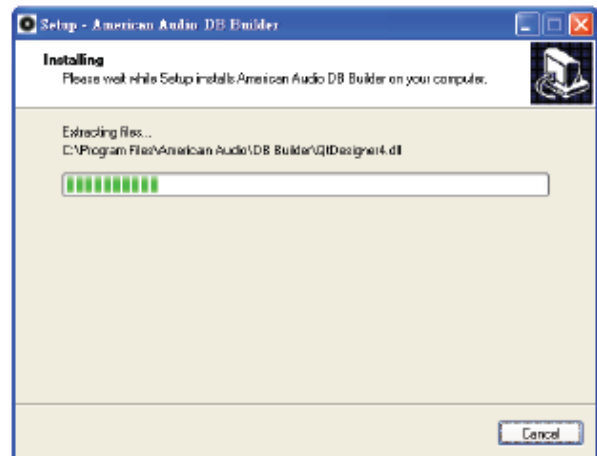


Schritt 1: Klicken Sie auf Weiter/Next >

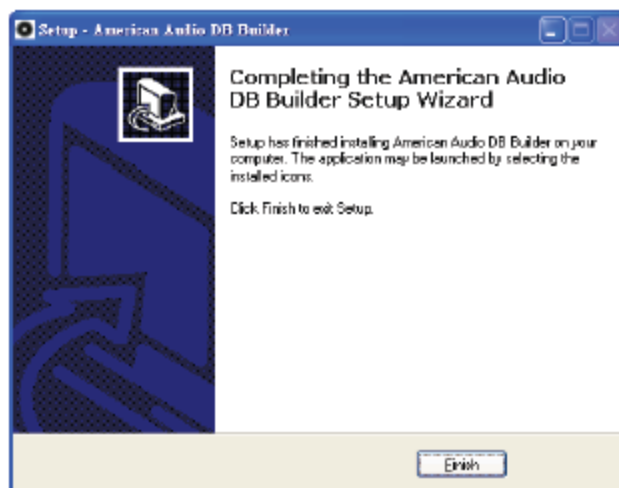
Schritt 2: Klicken Sie auf Weiter/Next >



Schritt 3: Klicken Sie auf Installieren/Install



Schritt 4: Wird verarbeitet/Processing



Schritt 5: Klicken Sie auf Abschließen/Finish

Der Datenbank Builder liest Ihre USB-Festplatte aus und erstellt Datenbank-Dateien, so dass Sie die Dateien in Ihrer Musiksammlung gemäß Ihren Wünschen finden können.

18.3 EINLESEN UND ERSTELLEN

Bitte beachten Sie die folgenden Bilder, um Ihre Dateien einzulesen und die Datenbank zu erstellen.



Wählen Sie Ihre gewünschte USB-Festplatte und klicken Sie auf "Build" (Erstellen).



Wird verarbeitet



Abgeschlossen

Hinweis: Bitte starten Sie den Database Builder erneut, wenn Sie den Inhalt Ihres USB-Gerätes geändert haben.

18.4 MÖGLICHE FEHLERMELDUNGEN

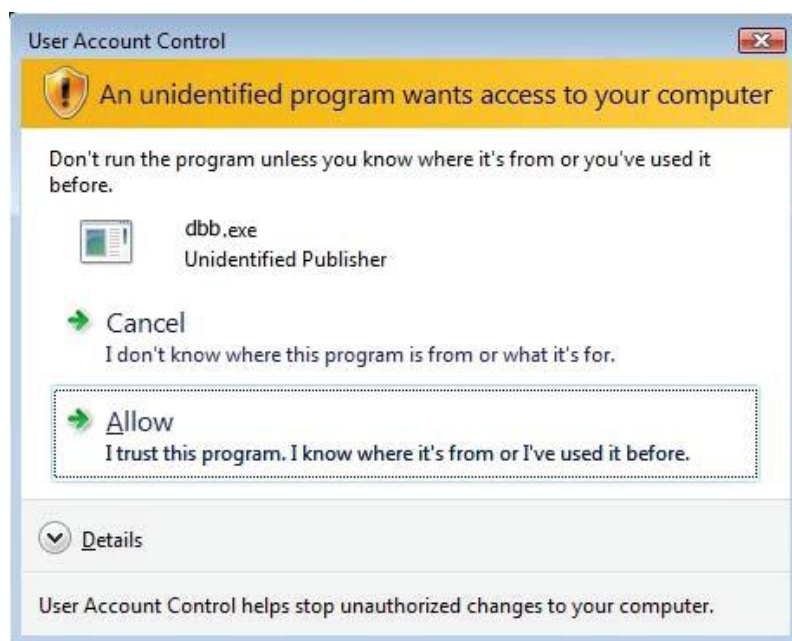


FAILED TO OPEN DEVICE (ÖFFNEN DES GERÄTES FEHLGESCHLAGEN)

Das gewünschte Laufwerk verwendet ein nicht unterstütztes Format.

FILE ERROR (DATEIFEHLER)

Eine MP3-Datei auf dem Speichergerät hat ein nicht identifiziertes ID3-Tag.



Möglicherweise warnt Windows 7 / Vista Sie abhängig von Ihren Sicherheitseinstellungen.

Wählen Sie *Allow (Erlauben)*, falls Sie die Database Builder Software installieren möchten.

19. MIDI

Hinweis: Standardmäßig ist Player 1 auf MIDI Channel 1 eingestellt, wohingegen Mixer, Mikrofon, VR und Kopfhörer-Kontrollen auf MIDI Channel 2 eingestellt sind; Player 3 ist auf MIDI Channel 3 eingestellt.

19.1 MIDI TABELLE

Funktion	Typ	Funktion s-Code (Deck A)	Note	Shift (Halten Sie "Tap" gedrückt)	Funktion s-Code (Deck B)	Note	Shift (Halten Sie "Tap" gedrückt)	Funktion s-Code (Mittlere s Deck)	Note	Shift (Halten Sie "Tap" gedrückt)	Aktion
 FOLDER	SW/ENC	05/17		44/56	05/27		44/66				7FH_ON 00H_OFF
 TRACK	SW/ENC	01/16		40/55	01/26		40/65				7FH_ON 00H_OFF
In	SW/LED	02/02	D-1	41	02/02	D-1	41				7FH_ON 00H_OFF
Out	SW/LED	03/03	D#-1	42	03/03	D#-1	42				7FH_ON 00H_OFF
 RELOOP	SW/LED	04/04	E-1	43	04/04	E-1	43				7FH_ON 00H_OFF
SOURCE SELECT/U1 (Quellenauwahl)	SW/LED	06/06	F#-1	45	06/06	F#-1	45				7FH_ON 00H_OFF
SAVE (Speichern)	SW/LED	07/07	G-1	46	07/07	G-1	46				7FH_ON 00H_OFF
1	SW/LED (RED - Rot)	08/08	G#-1	47	08/08	G#-1	47				1~ 31: LED ON, 32:BLINK 00H_OFF
1	LED (GREEN - Grün)	08/08	G#-1	47	08/08	G#-1	47				33~63: LED ON, 64:BLINK 00H_OFF
2	SW/LED (RED - Rot)	09/09	A-1	48	09/09	A-1	48				1~ 31: LED ON, 32:BLINK 00H_OFF
2	LED (GREEN - Grün)	09/09	A-1	48	09/09	A-1	48				33~63: LED ON, 64:BLINK 00H_OFF
3	SW/LED (RED - Rot)	0A/0A	A#-1	49	0A/0A	A#-1	49				1~ 31: LED ON,

	Rot)										32:BLINK 00H_OFF
3	LED (GREEN - Grün)	0A/0A	A#-1	49	0A/0A	A#-1	49				33~63: LED ON, 64:BLINK 00H_OFF
4	SW/LED (RED - Rot)	0B/0B	B-1	4A	0B/0B	B-1	4A				1~ 31: LED ON, 32:BLINK 00H_OFF
4	LED (GREEN - Grün)	0B/0B	B-1	4A	0B/0B	B-1	4A				33~63: LED ON, 64:BLINK 00H_OFF
Clear / Leeren	SW/LED	0C/0C	C0	4B	0C/0C	C0	4B				7FH_ON 00H_OFF
	SW/LED	0D/0D	C# 0	4C	0D/0D	C# 0	4C				7FH_ON 00H_OFF
Time X	SW/LED	0E/0E	D0	4D	0E/0E	D0	4D				7FH_ON 00H_OFF
Echo	SW/LED	0F/0F	D#0	4E	0F/0F	D#0	4E				7FH_ON 00H_OFF
Flanger	SW/LED	10/10	E0	4F	10/10	E0	4F				7FH_ON 00H_OFF
Hold	SW/LED	11/11	F0	50	11/11	F0	F0				7FH_ON 00H_OFF
Filter	SW/LED	12/12	F#0	51	12/12	F#0	F#0				7FH_ON 00H_OFF
Skid	SW/LED	13/13	G0	52	13/13	G0	G0				7FH_ON 00H_OFF
Ratio Y	SW/LED	14/14	G#0	53	14/14	G#0	G#0				7FH_ON 00H_OFF
%/ 16	SW/LED	15/15	A0	54	15/15	A0	A0				7FH_ON 00H_OFF
	SW	16		55	16		55				7FH_ON 00H_OFF
	SW	17		56	17		56				7FH_ON 00H_OFF
A.Cue Scratch	SW/LED	18/18	C1	57	18/18	C1	57				7FH_ON 00H_OFF
Vinyl	SW/LED	19/19	C# 1	58	19/19	C# 1	58				7FH_ON 00H_OFF
CDJ	SW/LED	1A/1A	D1	59	1A/1A	D1	59				7FH_ON 00H_OFF

Time	SW	1B		5A	1B		5A				7FH_ON 00H_OFF
SGL/CTN	SW	1C		5B	1C		5B				7FH_ON 00H_OFF
	SW/LED	1D/1D	F1	5C	1D/1D	F1	5C				7FH_ON 00H_OFF
Jog	SW/LED	27/18		66/57	27/28		66/ 57				7FH_ON 00H_OFF
Cue 	SW	1E		5D	1E		5D				7FH_ON 00H_OFF
Cue	SW/LED	1F/1F	G1	5E	1F/1F	G1	5E				7FH_ON 00H_OFF
	SW/LED	20/20	G#1	5F	20/20	G#1	5F				7FH_ON 00H_OFF
Tap	SW/LED	21/21	A1		21/21	A1					7FH_ON 00H_OFF
-	SW	22		61	22		61				7FH_ON 00H_OFF
+	SW	23		62	23		62				7FH_ON 00H_OFF
Pitch Slider - Tempo Fader	VR/CENT ER	PITCHBE ND /28		67	PITCHB END/2 8		67				7FH_ON 00H_OFF
Gain	VR	11		50	21		60				VR:00~7F
High (Höhen)	VR/SW/ CENTER/ LED	12/24/29 /24	C2	51/63/68	22/24/ 29/24	C2	61/63/68				VR:00~7F
MID (Mitten)	VR/SW/C ENTER/LE D	13/25/2A /25	C# 2	52/64/69	23/25/ 2A/25	C# 2	62/64/69				VR:00~7F
LOW (Tiefen)	VR/SW/C ENTER/LE D	14/26/2B /26	D2	53/65/6A	24/26/ 2B/26	D2	63/65/6A				VR:00~7F
Channel Fader (Kanal- Fader)	VR	10	G#2	4F	20	G#2	5F				VR:00~7F
U2	LED	2C	A2		2C	A2					7FH_ON 00H_OFF
10	LED	2D	A#2		2D	A#2					7FH_ON 00H_OFF
6	LED	2E			2E						7FH_ON 00H_OFF

Level Meter LED	Level Meter LED	1			1						00H~7FH_*
Relay	SW/LED							37/37	G3	76	7FH_ON 00H_OFF
Master Meter	SW/LED							38/38	G#3	77	7FH_ON 00H_OFF
Master	VR							31		70	VR:00~7F
Booth	VR							32		71	VR:00~7F
Crossfader	VR/SW/SW/ CENTER							30/08/ 09/0A		6F/47/ 48/49	VR:00~7F
Mic1 Level	VR							35		74	VR:00~7F
Mic2 Level	VR							36		75	VR:00~7F
Cue Pan Slider	SW							34		73	VR:00~7F
Cue Pan Level	SW							33		72	VR:00~7F
Fader Start ON (L)	SW							1		40	7FH_ON 00H_OFF
Fader Start OFF (L)	SW							2		41	7FH_ON 00H_OFF
Fader Start ON (R)	SW							3		42	7FH_ON 00H_OFF
Fader Start OFF (R)	SW							4		43	7FH_ON 00H_OFF
C.F CURVE (L)	SW							7		46	7FH_ON 00H_OFF
C.F CURVE (Center)	SW							6		45	7FH_ON 00H_OFF
C.F CURVE (R)	SW							5		44	7FH_ON 00H_OFF

19.2 MIDI TYPEN

CC-ABSOLUTE (VR, LEVEL METER LED) TYP

Control Change (CC) Nachrichten werden mit dem Status 0xBn gesendet, wobei "n" der Kanal des angegebenen CC Controllers ist. Auf diese Weise wird die Controller MIDI ID zusammen mit dem Kanal und der CC-Nummer angegeben. Der Wert von 0x00 bis 0x7f hängt direkt zusammen mit der Position des Controllers.

*** LEVEL METER LEDS**

00~0B => ALLE LEDS AUS

0C~17 => LED (-30) AN

18~23 => LED (-30, -20) AN

24~2F => LED (-30, -20, -10) AN

30~3B => LED (-30, -20, -10, -7) AN

3C~47 => LED (-30, -20, -10, -7, -4) AN

48~53 => LED (-30, -20, -10, -7, -4, -2) AN

54~5F => LED (-30, -20, -10, -7, -4, -2, 0) AN

60~6B => LED (-30, -20, -10, -7, -4, -2, 0, +2) AN

6C~77 => LED (-30, -20, -10, -7, -4, -2, 0, +2, +4) AN

78~7F => ALLE LEDS AN (-30, -20, -10, -7, -4, -2, 0, +2, +4, +7)

CC-RELATIVE (ENC) TYP

Control Change (CC) Nachrichten werden mit dem Status 0xBn gesendet, wobei "n" der Kanal des angegebenen CC Controllers ist. Auf diese Weise wird die Controller MIDI ID zusammen mit dem Kanal und der CC-Nummer angegeben. Der Wert von 0x40 hängt direkt zusammen mit der Position des Controllers. Dies ist ein Offset zur 0x40 Einerkomplement Schreibweise. Eine MIDI-Message mit 0x43 zeigt eine positive Änderung von 3 an. Eine MIDI-Message mit 0x31 zeigt eine negative Änderung von 15 an.

SWITCH ON/OFF (SW, CENTER TYP)

"Switch" Nachrichten werden für Schalter verwendet. Control Change (CC) Nachrichten werden mit dem Status 0x9n gesendet, die Switch-Werte für An und Aus sind 0x7F und 0x00, wobei "n" der Kanal ist.

LED ON/OFF (LED TYP)

Diese Nachrichten werden für LEDs verwendet. Control Change (CC) Nachrichten werden mit dem Status 0x9n gesendet, die LED-Werte für An und Aus sind 0x7F und 0x00, wobei "n" der Kanal ist.*

20. MIXER SETUP

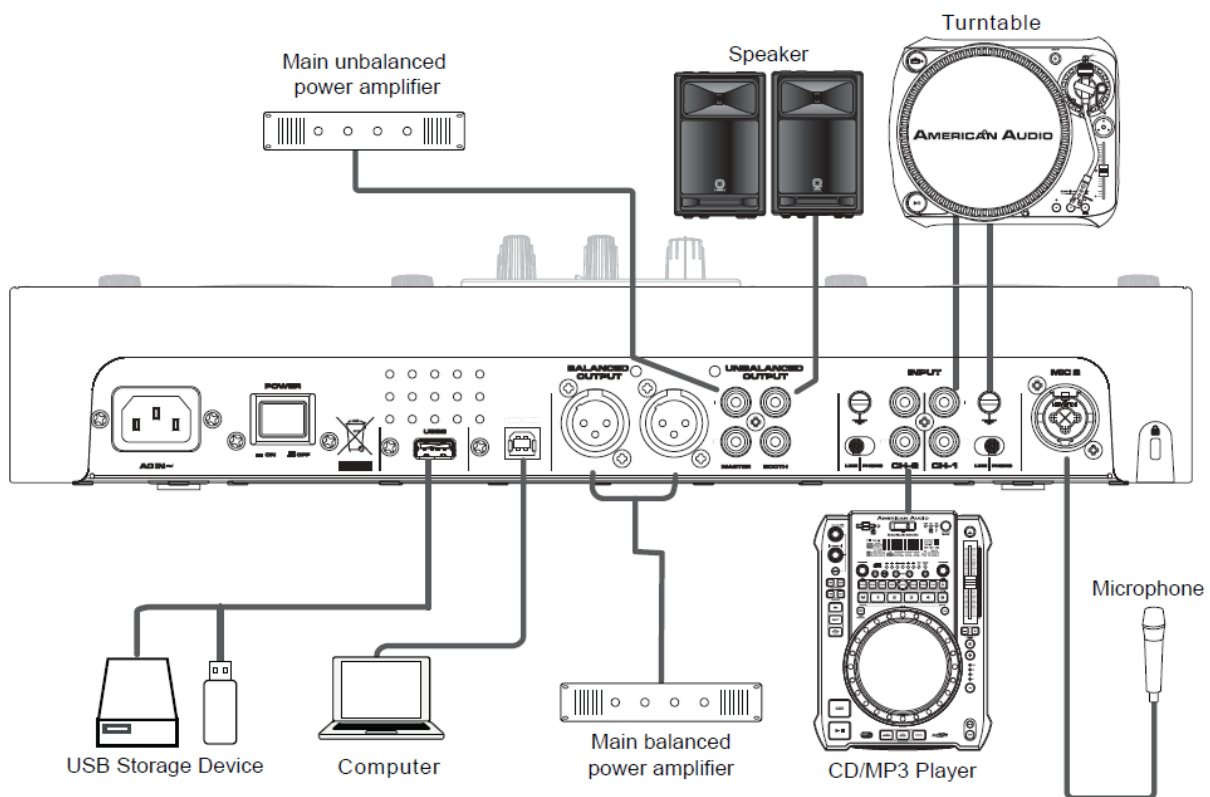
Bevor Sie die Verbindungen vornehmen oder etwas daran ändern, schalten Sie bitte den Strom ab und trennen Sie das Stromkabel von der Steckdose.

Hinweis: Qualitativ hochwertige Kabel machen einen großen Unterschied hinsichtlich der Klangtreue und -kraft. Benutzen Sie hochqualitative Audio-Kabel. Benutzen Sie keine sehr langen Kabel. Versichern Sie sich, dass Stecker und Buchsen immer fest miteinander verbunden sind. Lockere Verbindungen können Summen, Rauschen oder Unterbrechungen zur Folge haben, die Ihre Lautsprecher beschädigen können.

20.1 ANSCHLUSS AN EINEN COMPUTER

Unterstützt Computer-Betriebssysteme einschließlich Windows Vista, Windows XP und MAC OS X oder später.

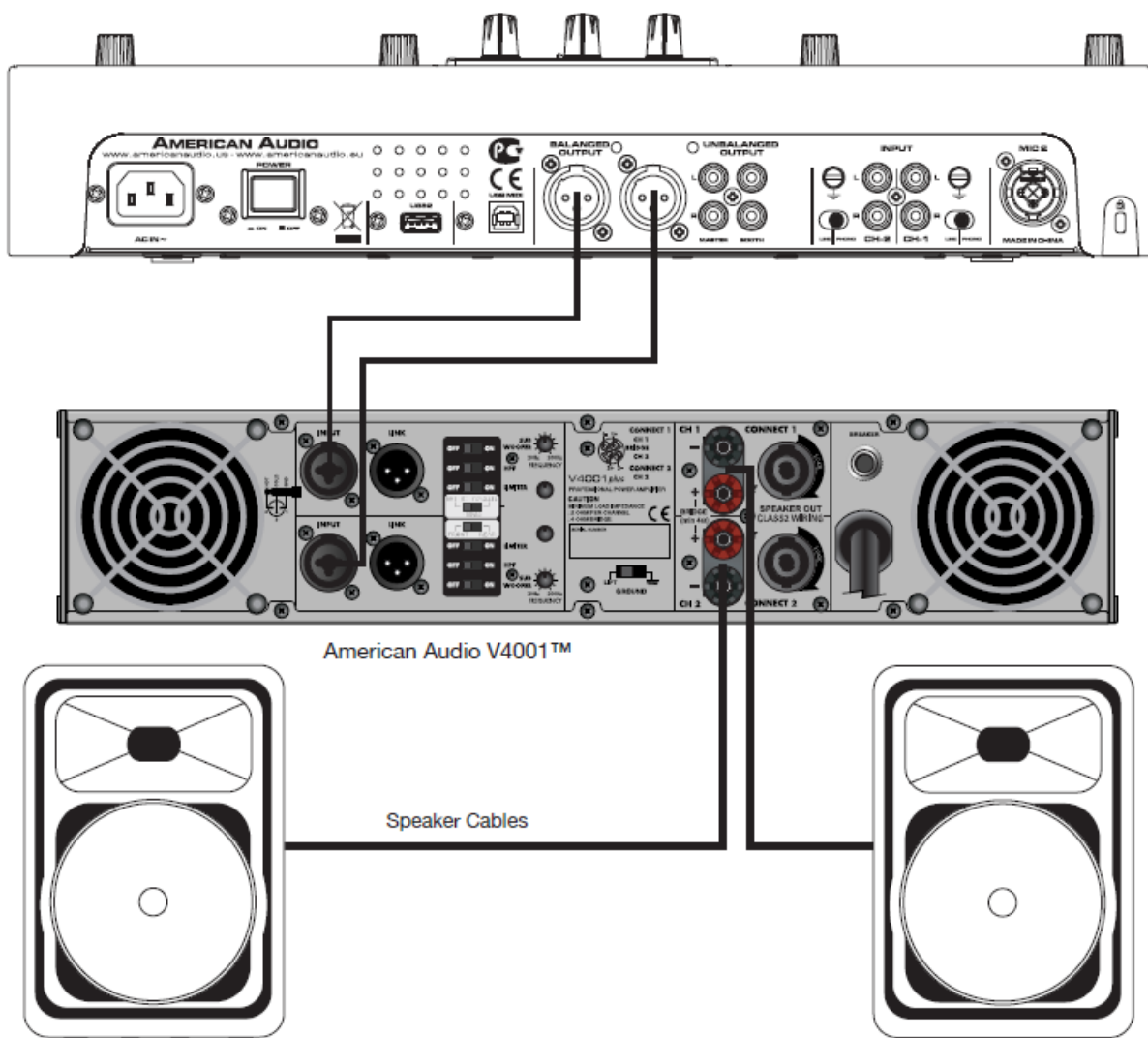
Dieses Bild stellt ein DJ Setup dar, das aus Mikrofon, CD Player, Plattenspieler, Computer, Verstärker, USB-Speichergerät und Lautsprechern besteht. Wenn Sie einen Plattenspieler anschließen und benutzen möchten, achten Sie darauf, dass der *Pegel-Auswahlschalter (47)*, der zum angeschlossenen Plattenspieler gehört, auf *Phono* geschaltet ist.



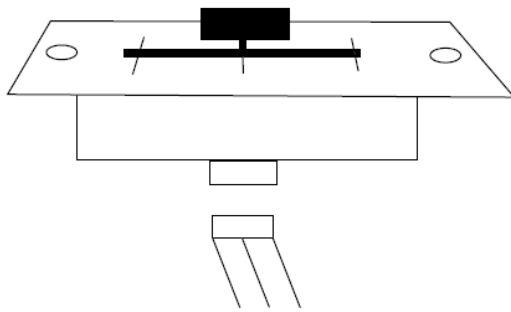
20.2 TYPISCHES SETUP MIT SYMMETRISCHEN OUTPUTS

Das Bild stellt ein typisches Setup mit symmetrischen Outputs dar. Beachten Sie den Gebrauch der symmetrischen XLR-Buchsen sowohl auf dem Mixer als auch auf dem Verstärker. Es empfiehlt sich, die symmetrischen Anschlüsse zu benutzen, wenn es möglich ist. Die symmetrischen Anschlüsse sollten generell immer für Kabelwege über 4,5 m benutzt werden.

Durch den Gebrauch der symmetrischen Buchsen kann ein sauberes Signal durch das komplette Audio System garantiert werden.



21. AUSTAUSCH DES CROSSFADERS



Der Crossfader kann jederzeit ersetzt werden, sogar, wenn das Gerät am Strom angeschlossen ist. Er kann mit dem American Audio® Ersatzteil "Feather Fader Plus" ersetzt werden. Der Einbau eines anderen Crossfader-Modells kann Ihren Mixer schwer beschädigen! Benutzen Sie bitte immer isolierte Werkzeuge.

SO WIRD DER CROSSFADER AUSGETAUSCHT

1. Benutzen Sie einen Kreuzschlitzschraubenzieher, um die sechs rostfreien Schrauben, die die Mixerplatte am Platz halten, zu lösen.
2. Entfernen Sie behutsam das Fader Cap des Crossfaders. Heben Sie die Mixerplatte an und entfernen Sie sie, um Zugriff zum Crossfader zu erhalten. Entfernen Sie den Crossfader vorsichtig aus seiner Position.
3. Nachdem Sie den Crossfader entfernt haben, entfernen Sie das Flachbandkabel, das den Crossfader mit der Leiterplatte verbindet. Fassen Sie den Crossfader am Sockel an und ziehen Sie das Flachbandkabel am Stecker, nicht an den eigentlichen Kabeln, heraus.
4. Lösen Sie das Erdungskabel von der Crossfader-Platte. Lösen Sie nun den Crossfader von der Crossfader-Platte und tauschen Sie ihn gegen den neuen Crossfader aus. Verbinden Sie nun das Erdungskabel wieder mit der Crossfaderplatte.
5. Verbinden Sie den neuen Crossfader mit dem Flachbandkabel und verfahren Sie nun in umgekehrter Reihenfolge.

Achtung: Alle anderen Bereiche des Versadeck™ dürfen nicht geöffnet oder ersetzt werden, weder vom Benutzer, dem Händler oder einem anderen unautorisierten Kundenzentrum. Ansonsten verfällt die Garantie!

22. FEHLERSUCHE

USB device not reading (USB-Gerät wird nicht gelesen)	Wenn Sie Festplatten benutzen, wird empfohlen, dass Sie welche mit externem Netzteil oder mit einem Stromverbrauch von unter 5 Volt verwenden. Sollte sich Ihre Festplatte eigenständig in die Ausgangslage zurückstellen, wenn diese in einen der USB-Ports des Versadeck™ gesteckt wird, brauchen Sie vermutlich ein externes Netzteil. Kontaktieren Sie Ihren Hersteller für Zubehörartikel. Wenn das Laufwerk das Gerät nicht liest, versichern Sie sich, dass es im kompatiblen FAT-Format formatiert wurde. ACHTUNG — <i>FORMATIEREN SIE IHR GERÄT NIEMALS, OHNE ZUVOR DIE DATEN GESICHERT ZU HABEN!</i>
Music files not found in USB device or Database (Keine Musikdateien in USB-Gerät oder Datenbank gefunden)	• Versichern Sie sich, dass es sich um eine MP3-Datei handelt. • Taucht ein Track nicht in einem der Datenbank-Modi (Album, Artist usw.) auf, benutzen Sie den Database Builder, um Ihre Library zu aktualisieren.
File Error when building DB file (Dateifehler beim Erstellen der Datenbankdatei)	Entfernen Sie die Datei, die dafür verantwortlich ist, dass der Database Builder stoppt und versuchen Sie es erneut. Besteht das Problem weiterhin, entfernen Sie den Ordner und versuchen Sie es erneut.

23. ROHS – EIN WICHTIGER BEITRAG ZUR ERHALTUNG DER UMWELT

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

Sie verbietet unter anderem sechs Stoffe: Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE). Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert - kurzum: alles was wir im Haushalt und bei der Arbeit an Elektronik um uns herum haben.

Als Hersteller der Markengeräte von AMERICAN AUDIO®, AMERICAN DJ®, ELATION Professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Gültigkeit der ROHS Richtlinie haben wir deshalb begonnen, alternative, umweltschonendere Materialien und Herstellungsprozesse zu suchen.

Bis zum Umsetzungstag der ROHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Maßstäben der Europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Werkstoffprüfungen stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktion, soweit es dem Stand der Technik entspricht, umweltfreundlich verläuft.

Die ROHS Richtlinie ist ein wichtiger Schritt zur Erhaltung unserer Umwelt. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

24. WEEE – ENTSORGUNG VON ELEKTRO- UND ELEKTRONIKALTGERÄTEN

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

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

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu.

(Registrierung in Deutschland: DE41027552)

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

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

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

25. TECHNISCHE DATEN

25.1 ALLGEMEIN

Übersprechen (Maximum Gain, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet, Master=0dBV Output)

LINE, PHONO	More than 63dB @1Khz zwischen L und R Kanal Mehr als 70dB @1KHz zwischen den Kanälen
-------------	---

Equalizer

Mic	-14 +/-3dB bei 100Hz -12 +/-3dB bei 10KHz
Kanal	10 +/-2dB, unter -30dB bei 70Hz 10 +/-2dB, unter -30dB bei 1KHz 10 +/-2dB, unter -30dB bei 13KHz

Fader Kill: (Maximum Gain, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet, Master=0dBV Output)

Kanal Fader	Mehr als 70dB bei 1KHz
Crossfader	Mehr als 70dB bei 1KHz
Kanal-Balance	Innerhalb 2dB
Talkover	-20dB +/-2dB

25.2 USB-PLAYER-BEREICH

USB HOST PLAYER BEREICH (SIGNAL-FORMAT: MP3, 128 KBPS)

Output-Pegel	0dBV +/-2dB (TCD782 TRK16, Gain Maximum, EQ eben)
Frequenzgang	17-16KHz +/-2dB (TCD781 TRK1,4,16, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben)
Klirrfaktor (T.H.D.) + Rauschen	Weniger als 0,08% (TCD782 TRK16 Gain Maximum, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)
Rauschabstand	Mehr als 70dB (TCD782 TRK2,8, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)
L/R Trennung	Mehr als 63dB @ 1KHz (TCD782 TRK2,9,11, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)

USB SLAVE PLAYER BEREICH (SIGNAL-FORMAT: MP3, 128 Kbps)

Output-Pegel	0dBV +/-2dB (TCD782 TRK16, Gain Maximum, EQ eben)
Frequenzgang	17-16KHz +/-2dB (TCD781 TRK1,4,16, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben)
Klirrfaktor (T.H.D.) + Rauschen	Weniger als 0,08% (TCD782 TRK16 Gain Maximum, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)
Rauschabstand	Mehr als 70dB (TCD782 TRK2,8, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)
L/R Trennung	Mehr als 63dB @ 1KHz (TCD782 TRK2,9,11, Gain eingestellt auf 0dBV Out, EQ eben, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)

Recording & Playback (Line 1KHz, -14dBV Input, Gain Maximum)

Output	6dBV (2V) +/-2dB
Klirrfaktor (T.H.D.) + Rauschen	Weniger als 0.08% (Gain Maximum, W/20KHz LPF, A-Gewichtet)

25.3 MP3-FORMAT

USB-Format	Dateisystem	FAT 12/16/32
	Erlaubte Dateinamenerweiterungen	mp3. MP3. mP3. Mp3
	Max. Anzahl von Ordnern	999
	Max. Anzahl von Dateien	Max. 999 Dateien
MP3 Format	MPEG 1 Layer 3 Standard (ISO/IEC 11172-3), der Ein- ('mono') und Zweikanalkodierung ('stereo') bei Abtastraten von 32, 44,1 und 48 kHz bietet.	32/40/48/56/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps Xing/VBRI VBR
	MPEG 2 Layer 3 Standard (ISO/IEC 13818-3), der ähnliche Kodierung bei Abtastraten von 16, 22,05 und 24 kHz bietet.	32/40/48/56/64/80/96/112/144/160 KbpsXing/VBRI VBR
	MPEG 2 Layer 3 Standard, der ähnliche Kodierung bei Abtastraten von 8, 11,025 und 12 kHz bietet.	32/40/48/56/64/80/96/112/144/160 KbpsXing/VBRI VBR

HINWEIS: Änderungen von Angaben sowie Veränderungen des Design dieses Gerätes und des Handbuches sind jederzeit und ohne vorherige schriftliche Ankündigung vorbehalten.



Folgen Sie uns auf:



facebook.com/americanadj
twitter.com/americanadj
youtube.com/adjlighting

©American Audio® World Headquarters
6122 S. Eastern Ave. Los Angeles, CA 90040 USA
Tel: 323-582-3322 Fax: 323-582-3311
Web: www.AmericanAudio.us
E-mail: info@americanaudio.us

American DJ Europe
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Netherlands

service@adjgroup.eu
www.americandj.eu

Tel: +31 45 546 85 00
Fax: +31 45 546 85 99