

DMC2

SOFTWARE CONTROLLER

QUICKSTART GUIDE
ENGLISH (1 – 4)

INICIO RÁPIDO
ESPAÑOL (5 – 8)

UTILISATION SIMPLIFIÉ
FRANÇAIS (9 – 12)

KURZANLEITUNG
DEUTSCH (13 – 16)

GUIDA RAPIDA
ITALIANO (17 – 20)

::: DMC2 Quickstart Guide :::

This Quickstart Guide explains how to quickly setup and begin using the Numark DMC2 Controller. Please take a few minutes to go through this Quickstart and get familiar with the setup procedure and basic controls.

We have designed the DMC2 as an essential tool for software-based DJs. DMC2 is a HID-compliant device and can be used with any software which supports the DMC2 protocol. We have included the CUE LE software package for you to begin DJing immediately. We highly recommend reading the CUE LE Reference Manual included on the installation disc, in order to take full advantage of this product's features. Happy DJing!

Please check that the following items were included in the box:

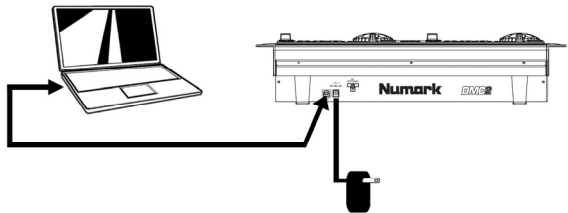
- DMC2
- USB cable
- DC power supply (7.5V 1A)
- CUE LE installation CD-ROM

Please read Safety & Warranty Information before using this product!

CONTROLLER SETUP - PC

DMC2 is a plug-and-play device, which means that the first time you connect the controller to your computer all necessary drivers will be installed automatically.

Please first power the DMC2 with the included power supply. Then, use the included USB cable to connect the DMC2 controller to an available USB port on your PC.



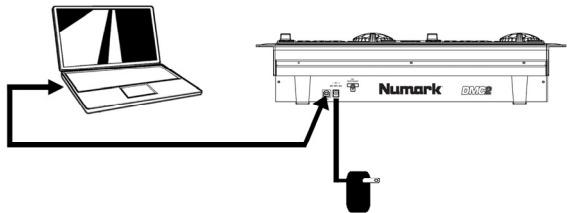
Please allow the DMC2 to automatically initialize all the necessary drivers. When the installation is complete, you will see "Your new hardware is installed and ready to use" message, shown on the right. The installation is now complete and the controller is ready to use.



CONTROLLER SETUP - MAC

Under Mac OS, DMC2 is a plug-and-play device and will be ready to use as soon as it is connected.

Please first power the DMC2 with the included power supply. Please use the included USB cable to connect the DMC2 controller to an available USB port on your Mac.

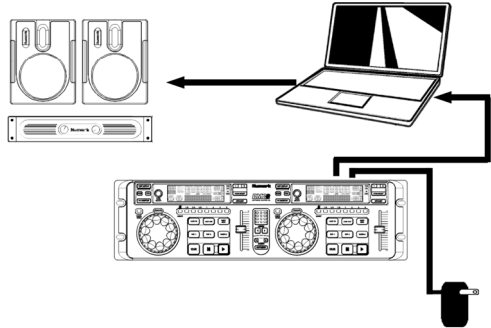


HOOKUP SCENARIO 1 – WITHOUT MULTICHANNEL AUDIO INTERFACE

If you do not own an audio interface with multiple audio outputs, please study the connection diagram on the right.

- Connect the DMC2 to your computer with the included USB cable.
- Connect your computer's audio output to a powered speaker system, amplifier or headphones.

Hint: Most built-in computer soundcards feature a 1/8" stereo plug. Depending on your speaker system, you may need to purchase the appropriate cable connectors.



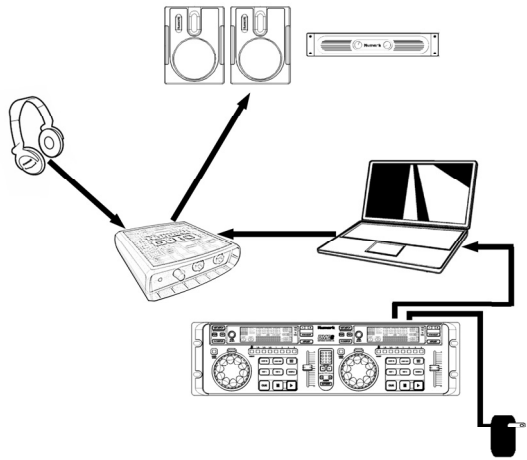
HOOKUP SCENARIO 2 – WITH MULTICHANNEL AUDIO INTERFACE

In this scenario, you are using an external audio I/O interface with multiple audio outputs, such as the Numark DJ|IO, via USB or Firewire. Multiple output audio interfaces enable you to send your master mix and your CUE mix on separate audio outputs, allowing you to take full advantage of CUEing while you play.

If you own a multiple output audio interface, please study the setup diagram on the right.

- Connect the DMC2 to your computer with the included USB cable.
- Connect your computer to your audio interface with the proper cable. (Please see your audio interface documentation for correct connection).
- Connect one pair of outputs on your audio interface to a powered speaker system or amplifier.
- Connect your headphones to an alternate audio output on your audio interface.

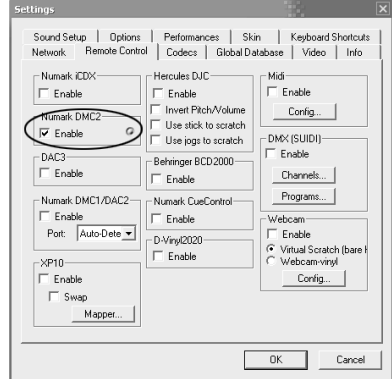
Note: You will have to setup your software and hardware so your mix output is being sent to one stereo output, while the CUE output, while the CUE mix is being routed to another. Please consult the software and hardware documentation for more information on routing your audio outputs.



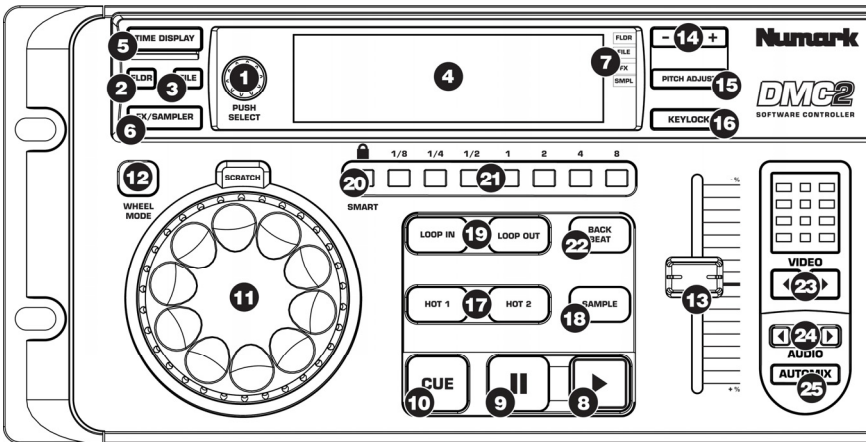
CUE LE DMC2 CONTROL MAPPING

In this section, we have provided information on using the DMC2 Software Controller with the Numark CUE LE DJ Software, included with the DMC2. Once you have plugged in the DMC2 controller into your computer and installed the CUE LE software, start up CUE LE. If the controller is not automatically initialized, you will need to enable it in CUE's Configuration menu.

1. Click on the CONFIG button at the top right portion of the CUE window.
2. Click on the Remote Control tab to access the list of compatible remote control devices.
3. Enable the Numark DMC2 controller by checking the Enable box. A green dot will appear next to DMC2 to let you know that the controller is ready to be used.
4. Click OK. Now the DMC2 controller is ready to control CUE.



Please refer to the following controller mappings for information on how DMC2's controls are mapped to CUE LE. Please note that the controls on the left deck are identical to the controls on the right deck. Therefore, we will focus only on the left deck controls. For additional information on the CUE LE software, please refer to the CUE LE Reference Manual included on the CD.



1. **PUSH SELECT** – You can use this knob to scroll through the different folders and tracks in CUE's browser. When browsing folders in CUE's browser window on the left, press down on the knob to expand a selected folder. If browsing music inside a folder, press down on the knob to load the selected track to the corresponding deck.
2. **FOLDER** – Allows the PUSH SELECT knob to scroll through the folders on your hard drive, which will appear in CUE's browser window on the left. While using the PUSH SELECT knob to browse your music in the folder structure, you can press the button to enter the folder and browse the files inside.
3. **FILE** – Allows the PUSH SELECT knob to be used to scroll and select tracks in the selected folder.
4. **DISPLAY** – Shows track name, time, playing status, BPM and pitch of the song loaded on the corresponding deck.
5. **TIME** – Changes display to show elapsed or remaining time.
6. **SAMPLER/EFFECT MODE** – Changes the function of the PUSH SELECT knob into an effect and sample playback function. Results will show in the display and can be activated via pressing the PUSH SELECT knob. When in FX mode, turn the PUSH SELECT knob to scroll through the different effects. You can engage and disengage the selected effect by pushing down on the knob. When in SAMPLER mode, turn the PUSH SELECT knob to scroll through the available samples. You can engage and disengage playback of the selected sample by pushing down on the knob.

7. **MODE INDICATOR** – Shows the current function of the track/load control knob.
8. **PLAY / STUTTER** – Pressing PLAY starts playback on the corresponding deck. If you press PLAY while the song is already playing, it will restart the music from the last position you pressed PLAY from, creating a "stutter" effect.
9. **PAUSE** – Pressing PAUSE once will pause the music at the current location. Pressing PAUSE a second time will return to the last set cue point (if one has been set). Pressing a third time will return to the beginning of the track.
10. **CUE** - Returns and pauses the music at the Cue Point. To set a CUE Point, pause the song, seek to the desired position, and then press CUE. Once you're on the Cue Point, pressing and holding down CUE allows for temporary play of this point. The track will play for as long as the button is held down and will return to the Cue point once it has been released.
11. **JOG WHEEL** - Each virtual deck features a JOG WHEEL, which can be used for scratching, pitch bending and changing playback and cue position on the corresponding deck. The functionality of the jog wheel is determined by the WHEEL MODE button.
12. **WHEEL MODE** – This button determines the functionality of the JOG WHEEL. The different functions will be displayed on the screen and are as follows:
 - In Nudge mode, the wheel can be used for temporary adjustment of pitch, like a pitch bend.
 - In Scratch mode, the jog wheel can be used for scratching the music on the deck, much like a conventional DJ scratches a record.
 - In Move Loop mode, you can use the jog wheel to move a loop forwards or backwards in time, if a loop has already been set and engaged.
 - In Shrink Loop mode, you can use the jog wheel to resize the loop length, if a loop has already been set and engaged.
 - In Search mode (the display will show Pos=x%), rotating the jog wheels will quickly scan through the music loaded on the deck.
13. **PITCH** - Each virtual deck features a PITCH SLIDER, which can be used to change the pitch or tempo of the music playing on the corresponding deck.
14. **+ / - PITCH BEND** – These two buttons are used for temporary pitch bending and tempo adjustment for beat alignment. The pitch or tempo will be affected for as long as the button is held down and will return to normal once the button has been released.
15. **PITCH ADJUST** – hold this button while moving the pitch fader to change the relative position of the pitch fader. For example, if you are using a pitch range of +/- 8% (specified in the software) and then select a pitch range of +/- 34% in the software, moving the pitch slider will still give you only a +/- 8 pitch range. You can calibrate the pitch slider to give you the full +/- 34% by using the PITCH ADJUST feature. Hold the PITCH ADJUST button, move the slider to the highest position, then move the slider to the lowest position. When you release the PITCH ADJUST button, the slider will give you the full +/- 34 % range.
16. **KEYLOCK** – The KEYLOCK button engages the Key Lock feature in CUE. When Key Lock is engaged, the pitch of the music playing on the deck will be locked to the current value. You can then adjust the tempo of the music, independent of the pitch.
17. **HOT STARTS** – Pressing these buttons will instantly start playback from CUE points if previously set. If no point is set, the first press will assign the point, while the second press instantly start playback from that point.
18. **SYNC** - When you press SYNC, CUE will sync the tempo of the deck to the opposite deck's tempo. If you press SYNC while the song is paused, only the pitch will be adjusted. If you press SYNC while the song is playing, the beats will be smoothly aligned too.
19. **LOOP IN / OUT** - A loop is any area of a track that you choose to repeat seamlessly. Press LOOP IN at the point where you wish the loop to start. Press LOOP OUT when you reach the desired point to mark the end point of the loop and the audio between the two points will begin to loop continuously. To release the loop and continue play of the track press LOOP OUT again and the audio will continue from the end point of the loop. If you wish to set a new loop, just press LOOP IN again while the loop is disengaged, and then press LOOP OUT to begin the new loop.
20. **SMART LOOP** – When SMART LOOP is engaged, all loops will be perfectly aligned with the beat of the music playing.
21. **LOOP 1/8 - 8** - Pressing any of these buttons will allow you to instantly create loops of the corresponding size (in fractions of 1 bar). If a loop is already active, then pressing any button will change the loop size. To release the loop press loop out.
22. **BACK BEAT** – Instantly allows the user to double beats.
23. **VIDEO** – These buttons control CUE's internal video mixer, when working with video content.
24. **AUDIO** – These buttons activate the internal software faders to create transitions without an Audio mixer
25. **AUTOMIX** – Activates the automatic mixing function of CUE.

::: Guía de inicio rápido de DMC2 :::

Esta Guía de inicio rápido explica cómo instalar y comenzar a usar rápidamente el controlador DMC2 de Numark. Tómese unos minutos para leer la guía y familiarizarse con el procedimiento de instalación y los controles básicos.

Hemos diseñado DMC2 como herramienta esencial para los DJ basados en software. DMC2 es un dispositivo compatible con HID que se puede usar con cualquier software que soporte el protocolo DCM2. Incluimos el paquete de software CUE LE para que usted comience a trabajar como DJ inmediatamente. Recomendamos especialmente leer el manual de referencia de CUE LE, incluido en el disco de instalación, a fin de aprovechar totalmente las características del producto. ¡Éxito como DJ!

Verifique que la caja contenga los siguientes elementos:

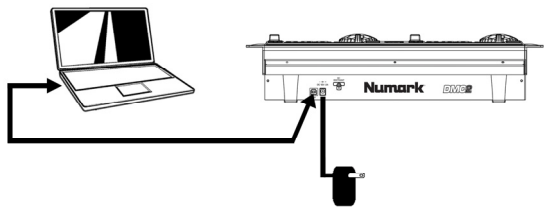
- DMC2
- Cable USB
- Fuente de alimentación de CC (7.5 V 1 A)
- CD-ROM de instalación de CUE LE

¡Antes de usar este producto, lea la información sobre la seguridad y la garantía!

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR - PC

DMC2 es un dispositivo "plug-and-play", lo que significa que la primera vez que conecta el controlador a su computadora, todos los drivers necesarios se instalan automáticamente.

Alimente primero el controlador DMC2 con la fuente de alimentación incluida. Luego, use el cable USB incluido para conectar el controlador DMC2 a un puerto USB disponible en su PC.



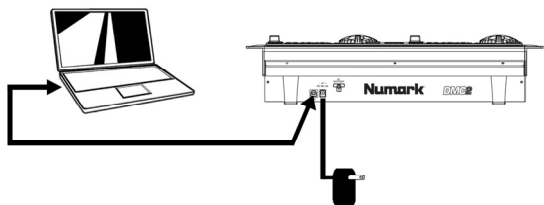
Espere que el DMC2 inicialice automáticamente todos los drivers necesarios. Cuando termine la instalación, verá el mensaje "Your new hardware is installed and ready to use" (Su nuevo hardware está instalado y listo para usar), que se muestra a la derecha. De esta forma queda terminada la instalación y el controlador está listo para usar.

Found New Hardware
Your new hardware is installed and ready to use.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR - MAC

Bajo Mac OS, DMC2 es un dispositivo "plug-and-play" y estará listo para usar tan pronto se conecte.

Alimente primero el controlador DMC2 con la fuente de alimentación incluida. Use el cable USB incluido para conectar el controlador DCM2 a un puerto USB disponible en su Mac.

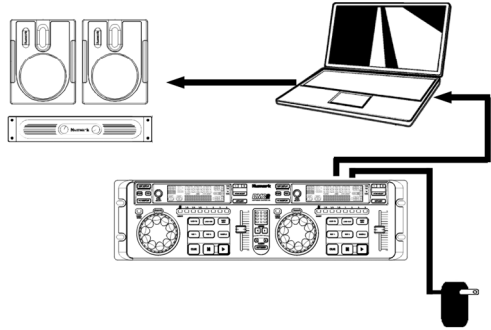


ESCENARIO DE CONEXIÓN 1 – SIN INTERFAZ DE AUDIO MULTICANALES

Si no posee una interfaz de audio con varias salidas de audio, estudie el diagrama de conexión de la derecha.

- Conecte el controlador DMC2 a su computadora con el cable USB incluido.
- Conecte la salida de audio de su computadora a un sistema de altavoces alimentados, amplificador o auriculares.

Indicación: La mayoría de las tarjetas de sonido incorporadas a las computadoras tienen un enchufe estéreo de 1/8". Según sea su sistema de altavoces, puede ser necesario adquirir los conectores de cables apropiados.

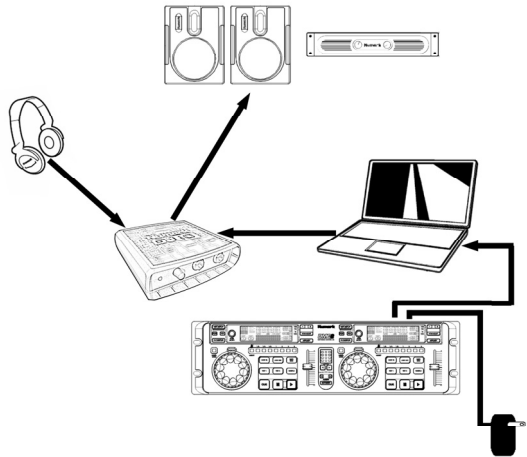


ESCENARIO DE CONEXIÓN 2 – CON INTERFAZ DE AUDIO MULTICANALES

En este escenario, está usando una interfaz de E/S de audio externa con varias salidas de audio, tal como DJIIO de Numark, a través de una conexión USB o FireWire. Las interfaces de audio con varias salidas le permiten enviar su mezcla maestra y su mezcla de cue por salidas separadas, aprovechando así al máximo las ventajas de la función cue mientras reproduce la música.

Si posee una interfaz de audio con varias salidas, estudie el diagrama de instalación de la derecha.

- Conecte el controlador DMC2 a su computadora con el cable USB incluido.
- Conecte su computadora a su interfaz de audio con el cable apropiado. *(Consulte la documentación de su interfaz de audio para conocer la conexión correcta).*
- Conecte un par de salidas de su interfaz de audio a un sistema de altavoces alimentados o amplificador.
- Conecte sus auriculares a una salida de audio alternativa de su interfaz.

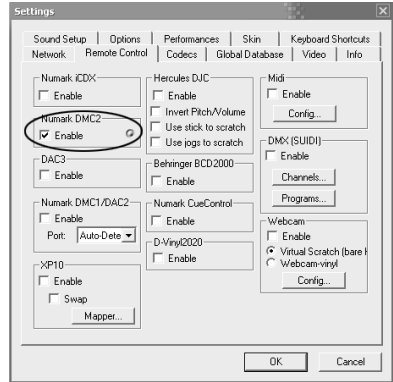


Nota: Debe configurar su software y hardware de modo que su salida de mezcla se envíe a una salida estéreo mientras la mezcla de cue se encamina a otra. Consulte la documentación del software y hardware para más información sobre el encaminamiento de sus salidas de audio.

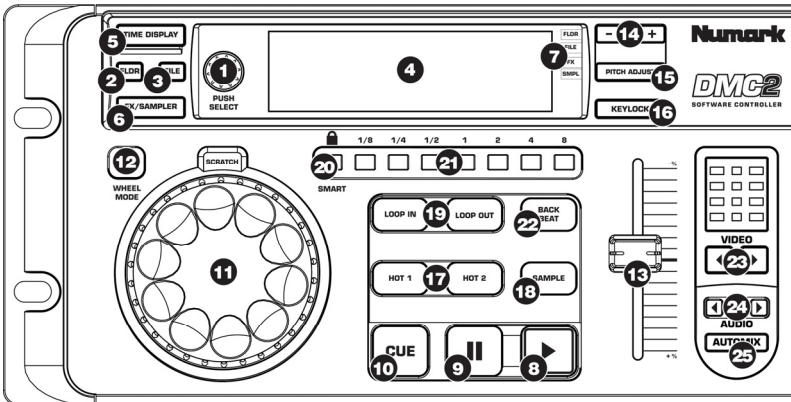
CORRELACIONES DE CONTROLES DE DMC2 EN CUE LE

En esta sección, hemos brindado información sobre el uso del controlador de software DMC2 con el software para DJ CUE LE. DJ de Numark incluido con el DMC2. Una vez enchufado el controlador DMC2 a su computadora e instalado el software CUE LE, inicie CUE LE. Si el controlador no se inicializa automáticamente, debe habilitarlo en el menú de configuración de CUE.

- Haga clic en el botón CONFIG de la parte superior derecha de la ventana de CUE.
- Haga clic en la pestaña Remote Control (Control remoto) para acceder a la lista de dispositivos de control remoto compatibles.
- Habilite el controlador DMC2 de Numark marcando la casilla Enable (Habilitar). Aparece un punto verde junto a DMC2 para hacerle saber que el controlador está listo para usar.
- Haga clic en OK (Aceptar). Ahora, el controlador DMC2 está listo para controlar a CUE.



Consulte las correlaciones del controlador siguientes para obtener información acerca de cómo están asignados los controles del DMC2 a CUE LE. Tenga en cuenta que los controles de la bandeja izquierda son idénticos a los de la derecha. Por lo tanto, explicaremos sólo los controles de la bandeja izquierda. Para obtener información adicional acerca del software CUE LE, consulte el Manual de referencia de CUE LE incluido en el CD.



- PUSH SELECT** (Selección) – Puede usar esta perilla para desplazarse por las diferentes carpetas y pistas en el navegador de CUE.
- Cuando examine las carpetas en la ventana del navegador de CUE de la izquierda, presione la perilla para expandir una carpeta seleccionada. Si examine la música que contiene una carpeta, presione la perilla para cargar la pista seleccionada en la bandeja correspondiente.
- FLDR** (Carpeta) – Permite desplazarse con la perilla PUSH SELECT por las carpetas del disco duro, que aparecen en la ventana del navegador de CUE de la izquierda. Cuando se usa la perilla PUSH SELECT para examinar su música en la estructura de carpetas, puede pulsar el botón para entrar a la carpeta y examinar los archivos que están dentro de ella.
- FILE** (Archivo) – Permite usar la perilla PUSH SELECT para desplazarse y seleccionar pistas en la carpeta seleccionada.
- PANTALLA** – Muestra el nombre, la duración y el estado de reproducción de la pista, los BPM y el pitch del tema cargado en la bandeja correspondiente.
- TIME DISPLAY** (Tiempo) – Conmuta la pantalla para mostrar el tiempo transcurrido o remanente.
- FX/SAMPLER** (Modo de muestreador/efectos) – Cambia la función de la perilla PUSH SELECT a la de reproducción de efectos y muestras. Los resultados se muestran en la pantalla y se pueden activar pulsando la perilla PUSH SELECT. En modo FX (Efectos), gire la perilla PUSH SELECT para desplazarse por los diferentes efectos. Puede acoplar y desacoplar el efecto deseado presionando la perilla. En modo SAMPLER (Muestreador) gire la perilla PUSH SELECT para desplazarse por las muestras disponibles. Puede acoplar y desacoplar la reproducción de la muestra deseada presionando la perilla.

8. **INDICADOR DE MODO** – Muestra la función actual de la perilla de control de pista/carga.
9. **REPRODUCIR / TARTAMUDEO** – Pulsando **REPRODUCIR** comienza la reproducción en la bandeja correspondiente. Si pulsa **Reproducir** mientras ya se está reproduciendo el tema, comienza la música desde la última posición en la que pulsó "Reproducir" creando un efecto de "tartamudeo".
10. **PAUSA** – Al pulsar la tecla de **PAUSA** una vez, se produce una pausa de la música en la parte en que se encuentra en ese momento. Pulsando **PAUSA** por segunda vez, vuelve al último punto de cue determinado (si es que se determinó alguno). Pulsando **PAUSA** una tercera vez, vuelve al comienzo de la pista.
11. **CUE** - Regresa y para la música en el punto de cue. Para establecer un punto de cue, ponga el tema en pausa, busque la posición deseada y pulse luego **CUE**. Una vez en este punto, pulsando y manteniendo pulsado **CUE** se permite la reproducción temporal de este punto. La pista se reproduce mientras el botón se mantiene presionado y retorna al punto de cue cuando se suelta.
12. **RUEDA DE AVANCE LENTO** – Cada bandeja virtual tiene una **RUEDA DE AVANCE LENTO**, que se puede usar para rayar, realizar la inflexión del pitch y cambiar la posición de reproducción y cue en la bandeja correspondiente. La funcionalidad de la rueda de avance lento la determina el botón **WHEEL MODE**.
13. **WHEEL MODE** (Modo de la rueda) – Este botón determina la funcionalidad de la **RUEDA DE AVANCE LENTO**. Las diferentes funciones se muestran en la pantalla y son las siguientes:
 - En modo **Nudge**, la rueda se puede usar para el ajuste temporal del pitch, como una inflexión de pitch.
 - En modo **Scratch** (Rayado), la rueda de avance lento se puede usar para rayar la música en la bandeja, en forma muy similar a la manera en que el DJ raya un disco.
 - En modo **Move Loop** (Mover ciclo), la rueda de avance lento se puede usar para avanzar o retroceder un ciclo en el tiempo, si es que se estableció y acopló alguno.
 - En **Shrink Loop** (Contraer ciclo), la rueda de avance lento se puede usar para redimensionar la duración del ciclo, si es que se estableció y acopló alguno.
 - En modo **Search** (Búsqueda) (la pantalla muestra Pos=x%), al girar la rueda de avance lento se explora rápidamente la música cargada en la bandeja.
14. **PITCH** – Cada bandeja virtual tiene un **CURSOR DE PITCH** que se puede usar para cambiar el pitch o tempo de la música que se reproduce en la bandeja correspondiente.
15. **+ / - PITCH BEND** (Inflexión de pitch) – Estos dos botones se usan para inflexión temporal del pitch y ajuste del tempo para alineación de los beats. El pitch o el tempo serán afectados mientras esté presionado el botón y volverán a lo normal una vez que se suelte.
16. **PITCH ADJUST** (Ajuste de pitch) – Mantenga presionado este botón mientras mueve el fader de pitch para cambiar su posición relativa. Por ejemplo, si está usando un rango de pitch de +/- 8% (especificado en el software) y luego selecciona un rango +/- 34% en el software, al mover el curso de pitch aún le continuará proporcionando un rango de sólo +/- 8%. Puede calibrar el cursor de pitch para obtener el +/- 34% completo usando la función de ajuste de pitch. Mantenga presionado el botón **PITCH ADJUST**, mueva el cursor la posición más alta y luego a la más baja. Cuando suelte el botón, el cursor le proporcionará el rango completo de +/- 34%.
17. **KEYLOCK** (Bloqueo de tonalidad) – El botón **KEYLOCK** activa la característica de bloqueo de tonalidad en **CUE**. Cuando se acopla **Key Lock**, el pitch de la música que se reproduce en la bandeja se bloquea en el valor de ese momento. Puede ajustar entonces el tempo de la música independientemente del pitch.
18. **INICIOS HOT** (Rápidos) – Al pulsar estos botones comienza instantáneamente la reproducción desde los puntos de **CUE** si se establecieron previamente. Si no se estableció ningún punto, la primera pulsación asigna el punto y la segunda inicia instantáneamente la reproducción desde dicho punto.
19. **SYNC** (Sincronismo) - Cuando se hace clic en **SYNC**, **CUE** sincroniza el tempo de la bandeja con el de la bandeja opuesta. Si pulsa **SYNC** mientras el tema está en pausa, sólo se ajusta el pitch. Si lo pulsa mientras el tema se está reproduciendo, también se alinean suavemente los beats.
20. **LOOP IN / LOOP OUT** (Inicio / fin de ciclo) - Un loop (ciclo) es cualquier área de una pista que se elige para repetir continuamente. Pulse **LOOP IN** en el punto desde el cual desea que comience el ciclo. Pulse **LOOP OUT** cuando alcance el punto deseado para marcar el punto final del ciclo y el audio entre los dos puntos comenzará a repetirse continuamente como un ciclo. Para liberar el ciclo y continuar la reproducción de la pista, pulse nuevamente **LOOP OUT** para el audio continúe desde el punto final del ciclo. Si desea establecer un nuevo ciclo, pulse nuevamente **LOOP IN** mientras el ciclo está desactivado y luego pulse **LOOP OUT** para comenzar el nuevo ciclo.
21. **CICLO SMART** (Inteligente) – Cuando se acopla **SMART**, todos los ciclos se alinean perfectamente con el **beat** de la música que se está reproduciendo.
22. **CICLO 1/8 - 8** – Al pulsar cualquiera de estos botones, es posible crear instantáneamente ciclos del tamaño correspondiente (en fracciones de 1 barra). Si ya hay un ciclo activo, al pulsar cualquier botón se modifica el tamaño del mismo. Para liberar el ciclo, pulse **LOOP OUT**.
23. **BACK BEAT** (Doble beat) – Permite al usuario usar instantáneamente beats dobles.
24. **VIDEO** – Estos botones controlan el mezclador interno de video de **CUE**, cuando se trabaja con contenido de video.
25. **AUDIO** – Estos botones activan los faders internos del software para crear transiciones sin mezclador de audio.
26. **AUTOMIX** (Mezcla automática) – Activa la función de mezcla automática de **CUE**.

::: Guide d'utilisation rapide du DMC2 :::

Ce guide d'utilisation simplifié vous permet d'installer et d'utiliser rapidement le contrôleur DMC2 de Numark. Veuillez prendre quelques minutes pour lire ce guide d'utilisation simplifié afin de vous familiariser avec la procédure d'installation et les commandes de base.

Nous avons conçu le DMC2 comme outil essentiel pour les DJ qui se servent d'applications logicielles pour leurs prestations. DMC2 est HID compatible et peut être utilisé avec tout logiciel qui supporte le protocole DMC2. Nous avons inclus les logiciels CUE LE qui vous permettront de commencer immédiatement. Nous vous recommandons de lire le guide de références du logiciel CUE LE, inclus sur le disque d'installation, afin de profiter pleinement de toutes les fonctions du produit. Bon DJing!

Veuillez vérifier que les items suivants sont dans la boîte :

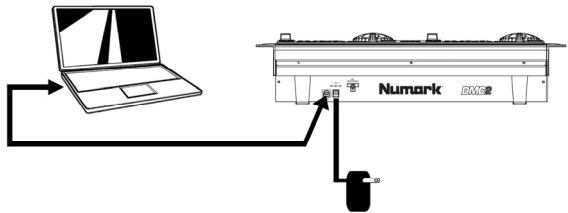
- DMC2
- Câble USB
- Adaptateur c.a. (7.5 V 1A)
- CD-ROM d'installation pour le CUE LE

Veuillez lire les consignes de sécurité et l'information concernant la garantie avant d'utiliser le produit.

INSTALLATION PC

Le DMC2 est un appareil prêt à utilisation, c'est-à-dire que dès que vous branchez le contrôleur à votre ordinateur la première fois tous les pilotes nécessaires s'installeront automatiquement.

Branchez le DMC2 à une prise secteur à l'aide de l'adaptateur c.a. fourni. Veuillez utiliser le câble USB fourni pour brancher le contrôleur DMC2 à un port USB de votre ordinateur.



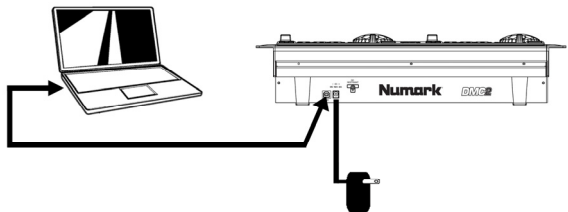
Veuillez laisser le temps au contrôleur DMC2 d'initialiser automatiquement tous les pilotes nécessaires. Lorsque l'installation est terminée, vous verrez apparaître un message contextuel indiquant que le matériel est installé et prêt à être utilisé, tel qu'indiqué à droite. L'installation est maintenant terminée et vous pouvez commencer à utiliser le contrôleur.

 **Found New Hardware**
Your new hardware is installed and ready to use.

INSTALLATION MAC

Sous Mac OS, DMC2 est un appareil prêt à utilisation, donc, il est prêt dès qu'il est branché.

Branchez le DMC2 à une prise secteur à l'aide de l'adaptateur c.a. fourni. Veuillez utiliser le câble USB fourni pour brancher le contrôleur DMC2 à un port USB de votre Mac.

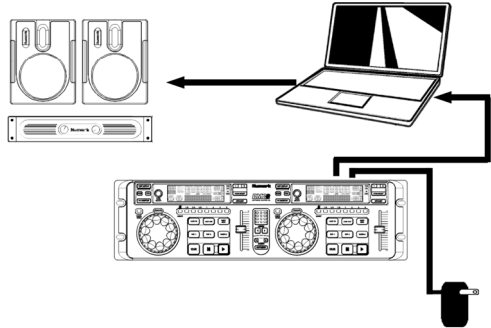


SCÉNARIO DE BRANCHEMENT 1 – SANS INTERFACE À CANAUX MULTIPLE

Si vous n'avez pas d'interface audio avec multiples sorties audio, examinez bien le schéma de droite.

- Branchez le DMC2 à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni.
- Branchez la sortie audio de votre ordinateur à un système de haut-parleurs amplifiés, amplificateur ou casque d'écoute.

Conseil : La plupart des cartes de son intégrées sont équipées d'une prise stéréo de 1/8 po. En fonction de votre système de haut-parleurs, il se peut que vous ayez à vous procurer d'autres câbles connecteurs plus appropriés.



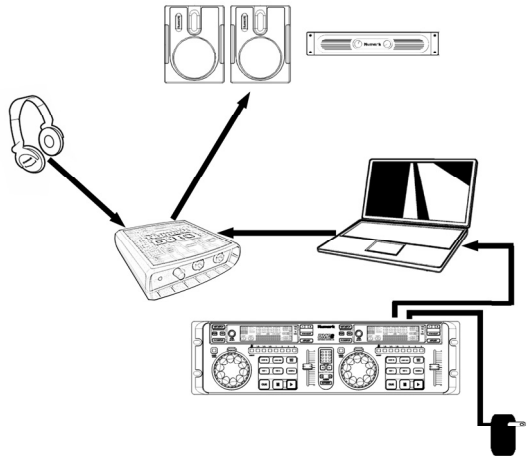
SCÉNARIO DE BRANCHEMENT 2 – AVEC INTERFACE À CANAUX

Dans ce scénario, nous utilisons une interface audio I/O externe avec multiples sorties audio, telle que la Numark DJIO, via USB ou FireWire. Les interfaces audio à multiples sorties vous permettent d'acheminer le mix principal et le mix de pré-écoute sur différentes sorties audio, ce qui vous permet de profiter pleinement de la fonction pré-écoute lorsque vous jouez.

Si vous avez une interface audio à sortie multiple, examinez bien le schéma de droite.

- Branchez le DMC2 à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni.
- Branchez votre ordinateur à l'interface audio à l'aide d'un câble adéquat. (Veuillez consulter la documentation fournie avec l'interface audio afin de savoir comment la brancher correctement).
- Branchez une paire de sorties de l'interface audio à un système de haut-parleurs amplifiés ou amplificateur.
- Branchez votre casque d'écoute à une autre sortie audio de l'interface.

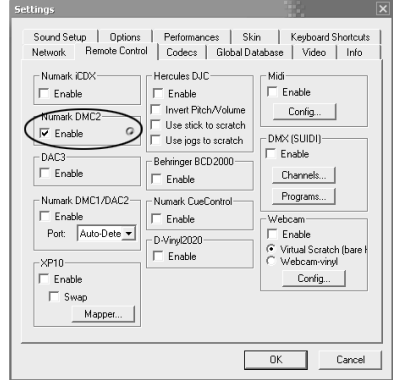
Remarque : Vous devez configurer vos logiciels et votre matériel pour que la sortie mix soit acheminée à une sortie audio, et que le mix de pré-écoute soit acheminé à une autre. Veuillez consulter la documentation de votre logiciel et de votre matériel pour de plus amples détails concernant l'acheminement des sorties audio.



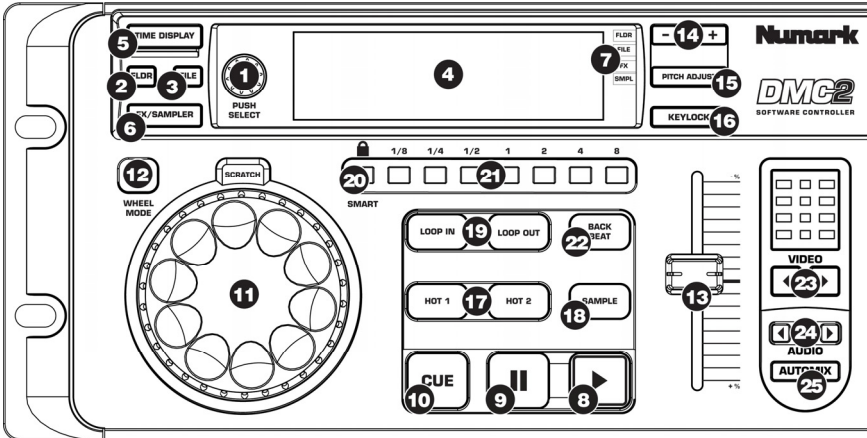
MAPPAGES POUR CUE LE AVEC DMC2

Dans cette section, nous vous donnons des explications sur comment utiliser le contrôleur logiciel DMC2 avec le logiciel pour DJ CUE LE de Numark, inclut avec le DMC2. Une fois le contrôleur DMC2 branché à l'ordinateur et le logiciel CUE LE installé, lancez le CUE LE. Si le contrôleur n'est pas initialisé automatiquement, vous devez l'activer dans le menu de configuration du CUE LE.

1. Cliquez sur la touche CONFIG située dans le coin supérieur droit de l'écran CUE.
2. Cliquez sur l'onglet Remote Control pour accéder à la liste des appareils de commandes à distance compatibles.
3. Activez le contrôleur DMC2 de Numark en cochant l'option Enable. Un point vert apparaît à côté de DMC2 indiquant que le contrôleur est prêt à utiliser.
4. Cliquez sur OK. Vous pouvez maintenant commander CUE à partir du contrôleur DMC2.



Veillez consulter la section pour les mappages pour contrôleur suivants afin de savoir comment les commandes du DMC2 sont mappées pour le logiciel CUE LE. Veuillez noter que les commandes du lecteur gauche sont identiques à celles du lecteur droit. Alors, nous nous attarderons uniquement sur les commandes du lecteur gauche. Pour plus d'information sur le logiciel CUE LE, veuillez consulter le guide de référence du CUE LE inclus sur le CD.



1. **PUSH SELECT** – Ce bouton permet de naviguer entre les différents répertoires et pistes à partir du navigateur de CUE. Lorsque vous parcourez les dossiers à partir de la fenêtre de navigation gauche dans CUE, vous pouvez appuyer sur le bouton pour agrandir l'arborescence du dossier. Lorsque vous parcourez de la musique parmi un dossier, appuyez sur le bouton pour charger la piste sélectionnée au lecteur correspondant.
2. **FOLDER** – Utilisez le bouton PUSH SELECT afin de parcourir les dossiers sur le disque dur de l'ordinateur qui apparaissent dans la fenêtre gauche du navigateur de CUE. Lorsque le bouton TRACK est utilisé pour naviguer à travers la musique dans les dossiers, le bouton LOAD permet d'entrer dans le dossier et accéder à la musique qui est stockée.
3. **FILE** – Utilisez le bouton PUSH SELECT afin de parcourir et de sélectionner les pistes dans le dossier sélectionné.
4. **DISPLAY** – Affiche le nom de la piste, le temps écoulé ou restant, son état, le BPM et la tonalité de la chanson chargée sur le lecteur correspondant.
5. **TIME** – Indique le temps écoulé ou restant.
6. **SAMPLER/EFFECT MODE** – Modifie la fonction du bouton PUSH SELECT à une fonction d'effet et de lecture d'échantillonnage. Les résultats s'affichent à l'écran et peuvent être activés en appuyant sur le bouton PUSH SELECT. En mode FX, tournez le bouton PUSH SELECT afin de parcourir les différents effets. Vous pouvez activer et désactiver les effets sélectionnés en appuyant sur le bouton. En mode SAMPLER, tournez le bouton PUSH SELECT afin de parcourir les différents échantillons. Vous pouvez activer et désactiver la lecture des échantillons sélectionnés en appuyant sur le bouton.

7. **MODE INDICATOR** – Indique la fonction en cours du bouton Track/Load.
8. **PLAY / STUTTER** – Appuyez sur la touche PLAY pour lancer la lecture du lecteur correspondant. Si vous appuyez sur la touche PLAY lorsque la piste est déjà en cours de lecture, la piste recommence là où vous aviez appuyé la touche PLAY, créant un effet de bégaïement (stutter).
9. **PAUSE** – Appuyez une fois sur la touche PAUSE permet de faire un arrêt de lecture. Appuyez une deuxième fois sur la touche PAUSE permet de retourner au dernier point de repère programmé (si il y en a un de programmé). Appuyez une troisième fois sur PAUSE permet de retourner au début de la piste.
10. **CUE** - Permet de retourner et de faire un arrêt de lecture de la musique sur le point de repère. Pour créer un point point de repère, mettez en pause la chanson, recherchez la position désirée, et ensuite cliquez sur la touche CUE. Une fois que vous atteint le point de repère, maintenez enfoncée la touche CUE permet de faire une lecture temporaire de ce point de repère. La piste joue aussi longtemps que la touche est enfoncée et revient au point de repère lorsqu'elle est relâchée.
11. **MOLETTE** – Chaque lecteur virtuel est doté d'une molette qui permet de faire du scratch, des ajustements à la vitesse de lecture de la musique, et au choix du point de repère sur le lecteur virtuel correspondant. La fonction de la molette est déterminée par la touche WHEEL MODE.
 - En mode Nudge, la molette peut être utilisée pour modifier temporairement la vitesse de lecture.
 - En mode Scratch, la molette peut être utilisée pour faire du scratch sur la musique en cours de lecture sur le lecteur, tel un scratch traditionnel sur un vinyle.
 - En mode Move Loop, la molette peut être utilisée pour avancer ou reculer une boucle dans le temps, si une boucle a déjà été programmée et activée.
 - En mode Shrink Loop, la molette peut être utilisée pour redimensionner la longueur d'une boucle, si une boucle a déjà été programmée et activée.
 - En mode Search (l'écran affiche Pos=x%), tourner les molettes permet de parcourir rapidement la musique chargée sur le lecteur.
12. **WHEEL MODE** – Cette touche détermine la fonction de la molette. Les différentes fonctions de la molette s'affichent à l'écran :
 - En mode Nudge, la molette peut être utilisée pour modifier temporairement la vitesse de lecture.
 - En mode Scratch, la molette peut être utilisée pour faire du scratch sur la musique en cours de lecture sur le lecteur, tel un scratch traditionnel sur un vinyle.
 - En mode Move Loop, la molette peut être utilisée pour avancer ou reculer une boucle dans le temps, si une boucle a déjà été programmée et activée.
 - En mode Shrink Loop, la molette peut être utilisée pour redimensionner la longueur d'une boucle, si une boucle a déjà été programmée et activée.
 - En mode Search (l'écran affiche Pos=x%), tourner les molettes permet de parcourir rapidement la musique chargée sur le lecteur.
13. **PITCH** – Chaque lecteur virtuel est doté d'un potentiomètre PITCH SLIDER qui permet de faire des ajustements à la tonalité ou au tempo de la musique en cours de lecture sur le lecteur virtuel correspondant.
14. **+ / - PITCH BEND** – Ces deux touches peuvent être utilisées pour modifier temporairement la vitesse de lecture et le tempo pour synchroniser les battements. La vitesse de lecture ou le tempo est modifié aussi longtemps que la touche est enfoncée et revient à la normale lorsqu'elle est relâchée.
15. **PITCH ADJUST** – Maintenez cette touche enfoncée tout en déplaçant le potentiomètre afin de modifier la position relative du potentiomètre de tonalité. Par exemple, si vous utilisez une variation tonale de +/- 8 % (spécifiée dans le logiciel) et ensuite sélectionnez une variation tonale de +/- 34 % dans le logiciel, vous obtiendrez tout de même une variation tonale de +/- 8 % lorsque vous déplacerez le potentiomètre. Vous pouvez calibrer le potentiomètre pour qu'il vous permette d'obtenir +/- 34 % en utilisant la fonction PITCH ADJUST. Maintenez la touche PITCH ADJUST, déplacez le potentiomètre à la position la plus élevée, puis à la position la moins élevée. Lorsque vous relâchez la touche PITCH ADJUST, le potentiomètre vous permettra d'obtenir une variation de +/- 34 %.
16. **KEYLOCK** – La touche KEYLOCK permet d'activer la fonction de verrouillage tonal dans CUE. Lorsque la fonction de verrouillage tonal est activée, la tonalité de la musique est verrouillée avec les valeurs actuelles. Vous pouvez modifier le tempo de la musique, sans modifier la tonalité.
17. **TOUCHES HOT 1 ET 2** – Ces touches permettent de lancer immédiatement la lecture à partir de points de repère s'il y en a de programmés. Si aucun point de repère n'est programmé, enfoncer la touche une première fois permet d'en programmer un, et une deuxième fois, de lancer immédiatement la lecture de ce point.
18. **SYNC** – Lorsque la touche SYNC est enfoncée, CUE synchronise le tempo du lecteur en cours à celui de l'autre lecteur. Si la touche SYNC est enfoncée lorsque la piste est en pause, que la vitesse de lecture sera modifiée. Si la touche SYNC est enfoncée lorsque la piste est en cours de lecture, les battements seront alignés.
19. **LOOP IN / OUT** – Une boucle est une section d'une piste répétée en continu. Appuyez sur la touche LOOP IN à l'emplacement que vous souhaitez définir comme le début de la boucle. Appuyez sur la touche LOOP OUT lorsque vous atteignez la position que vous souhaitez définir comme fin de la boucle et l'audio situé entre les deux points jouera en continu. Pour sortir de la boucle et continuer de jouer la piste, appuyez sur la touche LOOP OUT à nouveau et l'audio reprendra à partir de la fin de la boucle. Pour créer une nouvelle boucle, pressez à nouveau sur la touche LOOP IN lorsque vous n'êtes pas dans une boucle, puis appuyez sur la touche LOOP OUT pour commencer la nouvelle boucle.
20. **SMART LOOP** – Lorsque la fonction SMART LOOP est activée, toutes les boucles seront parfaitement alignées au rythme de la musique en cours de lecture.
21. **1/8 - 8** - Appuyez sur une de ces touches permet de créer instantanément des boucles de la longueur correspondante (en fraction d'une mesure). Si une boucle est déjà active alors qu'une touche est enfoncée, la longueur de la boucle sera modifiée. Pour mettre fin à la lecture de la boucle, appuyez sur la touche LOOP OUT.
22. **BACK BEAT** – Permet à l'utilisateur de doubler instantanément les battements.
23. **VIDEO** – Ces touches commandent la console de mixage vidéo interne de CUE lorsque vous utilisez du contenu vidéo.
24. **AUDIO** – Ces touches activent les potentiomètres internes du logiciel afin de créer des transitions sans console de mixage audio.
25. **AUTOMIX** – Cette touche permet d'activer la fonction de mixage de CUE.

::: DMC2 Kurzanleitung :::

In dieser Kurzanleitung erfahren Sie, wie Sie den Numark DMC2 Controller schnell einrichten und in Betrieb nehmen können. Nehmen Sie sich etwas Zeit, um diese Anleitung zu lesen und um sich mit den Einstellungen und Bedienelementen des Gerätes vertraut zu machen.

Der DMC2 ist ein essentielles Tool für Software-DJs. Als HID-konformes Gerät kann es mit jeder Software, die das DMC2 Protokoll unterstützt, verwendet werden. Damit Sie sofort loslegen können, befindet sich im Lieferumfang die CUE LE Software. Wir empfehlen Ihnen, in jedem Fall die auf der Installations-CD enthaltene CUE LE Bedienungsanleitung zu lesen, um alle Funktionen dieses Produktes gewinnbringend einsetzen zu können. Happy DJing!

Bitte überprüfen Sie, dass sich folgende Gegenstände in der Verpackung befinden:

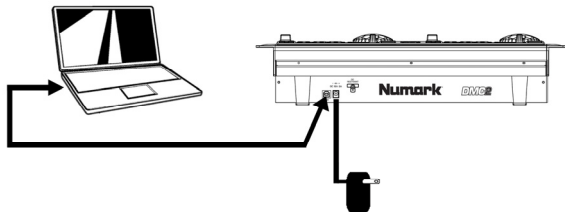
- DMC2
- USB Kabel
- DC Netzteil (7.5V 1A)
- CUE LE Installations-CD-ROM

Bitte lesen Sie vor der Verwendung des Produktes die Sicherheits- und Garantiehinweise!

CONTROLLER SETUP - PC

DMC2 unterstützt Plug-and-Play, was bedeutet, dass beim erstmaligen Anschluss des Controllers an den Computer alle notwendigen Treiber automatisch installiert werden.

Schalten Sie zunächst den DMC2 mittels des beiliegenden Netzteils ein. Verbinden Sie danach das USB Kabel mit dem DMC2 Controller und schließen Sie es an einen freien USB Port Ihres PCs an.



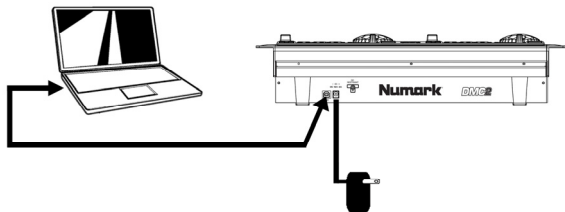
Bitte warten Sie einen Moment, bis der DMC2 automatisch alle benötigten Treiber initialisiert hat. Wenn der Installationsvorgang abgeschlossen ist, sehen Sie die Meldung "Ihre neue Hardware wurde installiert und kann nun verwendet werden.". Nun können Sie mit dem Controller arbeiten.

Found New Hardware
Your new hardware is installed and ready to use.

CONTROLLER SETUP - MAC

Unter Mac OS funktioniert das DMC2 als Plug-and-Play Gerät und kann eingesetzt werden, sobald es mit dem Mac verbunden ist.

Nehmen Sie zuerst den DMC2 mit Hilfe des Netzteils in Betrieb. Verbinden Sie danach den DMC2 Controller über das mitgelieferte USB Kabel mit einem freien USB Port Ihres Macs.

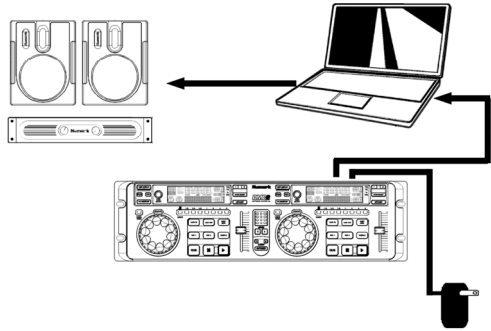


ANSCHLUSSVARIANTE 1 – OHNE MEHRKANAL AUDIO INTERFACE

Wenn Sie kein Audio Interface mit mehreren Ausgängen besitzen, sehen Sie sich bitte die Abbildung auf der rechten Seite an.

- Verbinden Sie ein DMC2 über das beiliegende USB-Kabel mit Ihrem Computer.
- Schließen Sie an den Ausgang Ihres Computers Ihr Lautsprechersystem oder Ihre Kopfhörer an.

Achtung: Die meisten in Computer vorhandenen Soundkarten besitzen einen 3,5mm Klinkenanschluss. Abhängig von den Anschlüssen Ihres Lautsprechersystems müssen Sie sich einen geeigneten Adapter besorgen



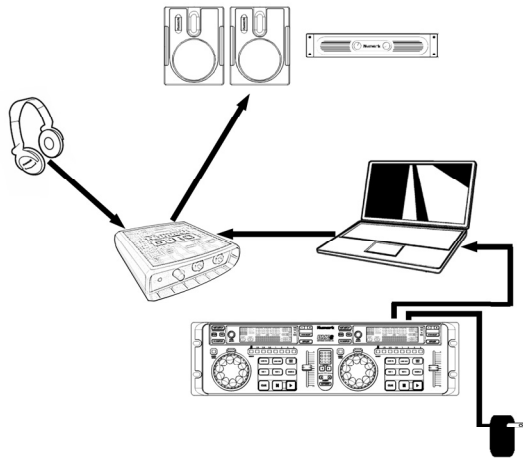
ANSCHLUSSVARIANTE 2 – MIT MEHRKANAL AUDIO INTERFACE

Bei diesem Szenario kommt ein externes Audio I/O Interface mit mehreren Audioausgängen, wie das Numark DJIO, das Sie über USB oder FireWire anschließen, zum Einsatz. Solche Audio Interfaces ermöglichen Ihnen, den Master Mix und den Cue Mix an getrennte Audioausgänge zu adressieren, wodurch Sie schon während der Wiedergabe eines Titels den nächsten vorhören können.

Sehen Sie sich die Abbildung rechts an, um zu erfahren, wie Sie ein Audio Interface mit verschiedenen Ausgängen anschließen sollten.

- Verbinden Sie den DMC2 über das beiliegende USB-Kabel mit Ihrem Computer.
- Schließen Sie Ihren Computer an das Audio Interface mit dem passenden Kabel an. (*Beachten Sie hierfür bitte die Anleitung Ihres Audio Interfaces*).
- Verbinden Sie ein Ausgangspaar Ihres Audio Interfaces mit Ihrem Lautsprechersystem.
- Schließen Sie Ihren Kopfhörer an den zusätzlichen Audioausgang Ihres Audio Interfaces an.

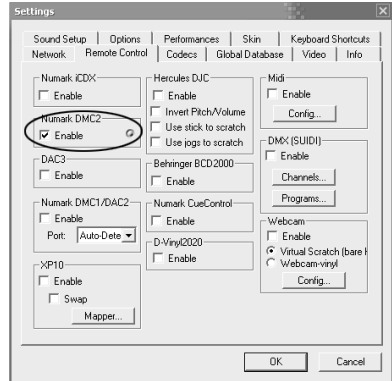
Hinweis: Damit Ihr Mix zu dem einen Stereoausgang und Ihr Cue Mix zu einem anderen Ausgang geroutet wird, müssen Sie Ihre Software und Hardware korrekt einrichten. Bitte beachten Sie dazu die Anleitungen für Software und Hardware



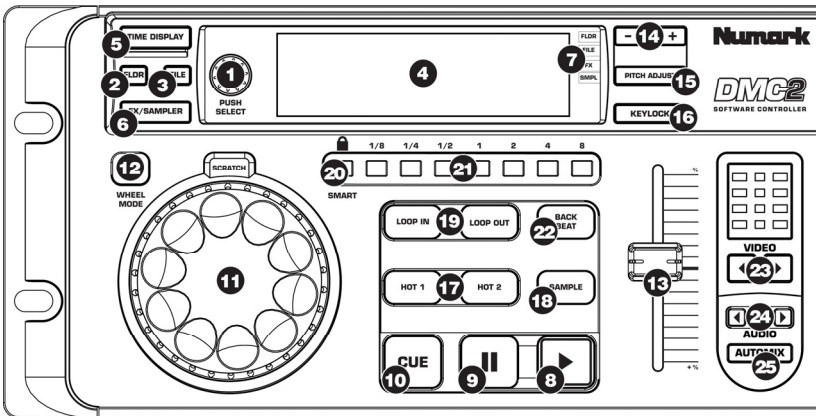
CUE LE DMC2 CONTROLLER ZUWEISUNG

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den DMC2 Software Controller mit der beiliegenden Numark CUE LE DJ Software verwenden können. Starten Sie CUE LE, nachdem Sie den DMC2 Controller an Ihren Computer angeschlossen und die CUE LE Software installiert haben. Falls der Controller nicht automatisch initialisiert wird, müssen Sie ihn in den Konfigurationseinstellungen von CUE aktivieren.

1. Klicken Sie auf die CONFIG Taste in der oberen rechten Ecke des CUE Programmfensters.
2. Klicken Sie auf den Remote Control Tab. Sie gelangen so in die Übersicht kompatibler Geräte zur Softwarefernsteuerung.
3. Aktivieren Sie den Numark DMC2 Controller, indem Sie die Enable Box anklicken. Ein grüner Punkt wird sichtbar, der anzeigt, dass der DMC2 nun verwendbar ist.
4. Klicken Sie auf OK. Nun können Sie mit dem DMC2 Controller die CUE Software steuern.



Bitte beachten Sie die nun folgenden Hinweise zur Zuweisung der Controller des DCM2 zu Funktionen der CUE LE Software. Die Bedienelemente des linken Decks sind identisch mit denen der rechten Seite. Deshalb besprechen wir nun nur die Elemente der linken Seite. Weitere Informationen zur CUE LE Software finden Sie in der auf der CD enthaltenen CUE LE Bedienungsanleitung.



1. **PUSH SELECT** – Verwenden Sie diesen Regler zum Scrollen durch die verschiedenen Ordner und Tracks im CUE Browser. Beim Durchsuchen von Ordnern im linken Browserfenster erweitern Sie einen Ordner, indem Sie den Regler drücken. Um einen gewählten Track in das jeweilige Deck zu laden, drücken Sie den Regler bei nach der Anzahl des gewünschten Tracks.
2. **FOLDER** – Ermöglicht es dem PUSH SELECT Regler durch die Ordner der Festplatte, die im Browser links zu sehen sind, zu scrollen. Während Sie mit dem PUSH SELECT Regler nach Musik in einem Ordners suchen, öffnen Sie mit dieser Taste den Ordner, um die enthaltenen Tracks darin zu sehen.
3. **FILE** – Aktiviert die Scroll- und Trackauswahlfunktion des PUSH SELECT Reglers in der gewählten Hierarchie der Festplatte (z.B. Ordner).
4. **DISPLAY** – Zeigt Tracknamen, Zeit, Wiedergabestatus, BPM und Pitch des in das Deck geladenen Songs an.
5. **TIME** – Ändert die Zeitanzeige von vergangener Zeit auf verbleibende Zeit.
6. **SAMPLER/EFFECT MODE** – Ändert die Funktion des PUSH SELECT Reglers zur Effekt- oder Samplewiedergabefunktion. Diese wird im Display angezeigt und kann durch Drücken des PUSH SELECT Reglers aktiviert werden. Im FX Modus wählen Sie durch Drehung des PUSH SELECT Reglers verschiedene Effekte an. Einen Effekt aktivieren oder deaktivieren Sie, indem Sie den Regler drücken. Im SAMPLER Modus scrollen Sie durch Drehen des Reglers durch die vorhandenen Samples. Die Wiedergabe eines gewählten Samples aktivieren oder deaktivieren Sie durch Drücken des PUSH SELECT Reglers.

7. **MODE INDICATOR** – Zeigt die gegenwärtige Funktion des Track/Load Control Reglers an.
8. **PLAY / STUTTER** – Mit PLAY starten Sie die Wiedergabe im jeweiligen Deck. Wenn Sie beim Abspielen eines Songs PLAY drücken, startet der Song von der Position, an der Sie zuletzt PLAY gedrückt haben, so dass ein "Stutter" Effekt entsteht.
9. **PAUSE** – Wird PAUSE einmal gedrückt, wird die Wiedergabe der Musik an der gegenwärtigen Position unterbrochen. Wenn Sie PAUSE ein zweites Mal drücken, springt die Musik zum zuletzt gesetzten Cue Punkt zurück, falls einer gesetzt wurde. Wird PAUSE dreimal gedrückt, gelangen Sie an den Anfang des Tracks.
10. **CUE** – Kehrt zum Cue Punkt zurück und unterbricht die Wiedergabe. Um einen CUE Punkt zu definieren, unterbrechen Sie den Song, suchen Sie nach der gewünschten Position und drücken dann CUE. Wenn Sie sich an einem Cue Punkt befinden können Sie die Musik zeitweilig von diesem Punkt starten, indem Sie CUE gedrückt halten. Der Track spielt dann solange ab, wie die Taste gedrückt gehalten wird und kehrt zum Cue Punkt zurück, wenn Sie CUE loslassen.
11. **JOG WHEEL** – Jedes virtuelle Deck besitzt ein JOG WHEEL. Dieses kann für Scratching und Pitch Bending Funktionen sowie zum Ändern der Wiedergabe und Cue Position im jeweiligen Deck verwendet werden. Die Funktionalität des Jog Wheel wird mit der WHEEL MODE Taste bestimmt.
12. **WHEEL MODE** – Diese Taste bestimmt die Funktionsweise des JOG WHEEL. Die möglichen Funktionen werden im Display bei Aktivierung angezeigt.
 - Im Nudge Modus verwenden Sie das Wheel zur zeitweisen Änderung des Pitch.
 - Im Scratch Modus können Sie die Musik des Decks mit dem Jog Wheel scratchen, so wie ein konventioneller DJ eine Schallplatte scratchen würde.
 - Im Move Loop Modus lässt sich mit dem Jog Wheel ein Loop (falls gesetzt und aktiviert) zeitlich nach vorn oder hinten verschieben.
 - Im Shrink Loop Modus können Sie mit dem Jog Wheel die Loop Länge anpassen, falls ein Loop gesetzt und aktiviert wurde.
 - Im Search Modus (angezeigt als Pos=x%) können Sie schnell die Musik eines Decks abhören.
13. **PITCH** – Jedes virtuelle Deck weist einen PITCH SLIDER auf, der zur Änderung des Pitch oder des Tempos der Musik im jeweiligen Deck dient.
14. **+ / - PITCH BEND** – Mit diesen beiden Tasten können Sie temporäre Änderungen an Pitch und Tempo vornehmen, um Beats anzupassen. Die Änderungen bleiben solange aktiv, wie eine der Tasten gedrückt wird. Wenn die Tasten losgelassen werden, kehrt die Musik in den Normalzustand zurück.
15. **PITCH ADJUST** – Wenn Sie diese Taste beim Bewegen des Pitch Faders halten, ändern Sie die relative Position des Pitch Faders. Falls Sie zum Beispiel den in der Software definierten Pitch Bereich von +/- 8% verwenden und dann einen Pitch Bereich von +/- 34% in der Software auswählen, bewegt sich der Pitch Slider immer noch im +/- 8 Pitch Bereich. Damit der Pitch Fader den gesamten +/- 34% Pitch Bereich umfasst, können Sie nun den Pitch Fader rekalisieren, indem Sie die PITCH ADJUST Funktion verwenden. Halten Sie die PITCH ADJUST Taste, bewegen Sie den Fader zunächst auf die oberste und danach auf die unterste Position. Wenn Sie nun die PITCH ADJUST Taste loslassen, regelt der Pitch Fader im gesamten +/- 34 % Bereich.
16. **KEYLOCK** – Die KEYLOCK Taste aktiviert die Key Lock Funktion in CUE. Bei eingeschaltetem Key Lock wird die Tonhöhe der abgespielten Musik auf den gegenwärtigen Wert "eingearbeitet". Nun lässt sich das Tempo der Musik anpassen, ohne dass der Pitch verändert wird.
17. **HOT STARTS** – Mit diesen Tasten starten Sie umgehend die Wiedergabe von den gesetzten Cue Punkten an (falls diese gesetzt wurden). Wurden noch keine Cue Punkte definiert, setzen Sie mit dem ersten Tastendruck den Punkt, und starten mit einem zweiten Tastendruck die Wiedergabe von diesem.
18. **SYNC** – Wenn Sie SYNC drücken, synchronisiert CUE das Tempo des Decks zum Tempo des gegenüberliegenden Decks. Wenn dabei die Wiedergabe des Songs unterbrochen ist, wird nur der Pitch angepasst. Wird SYNC während der Wiedergabe gedrückt, passen sich die Beats allmählich an.
19. **LOOP IN / OUT** – Ein Loop ist der Bereich eines Tracks, den Sie wiederholt ohne Unterbrechungen abspielen lassen. Drücken Sie an der Position, an welcher der Loop starten soll die "Loop In" Taste. Drücken Sie die "Loop Out" Taste, wenn der gewünschte Punkt des Loop Endes erreicht ist. Die Wiedergabe zwischen diesen beiden Punkten wird dann "geloop". Um den Loop zu verlassen, drücken Sie noch einmal "Loop Out". Die Wiedergabe springt dann nicht mehr zum Loopanfang zurück, sondern fährt über den Loop Out Punkt hinaus normal fort. Wenn Sie einen neuen Loop starten möchten, drücken Sie "Loop In" an einer anderen Stelle und "Loop Out" an der neuen Endposition des neuen Loops.
20. **SMART LOOP** – Wird SMART LOOP aktiviert, werden Loops perfekt an die Beats der abgespielten Musik angepasst.
21. **LOOP 1/8 - 8** – Mit jeder dieser Tasten erzeugen Sie umgehend Loops in der jeweiligen Länge (in Teilen von 1 Takt). Wenn ein Loop bereits aktiviert ist und die Taste gedrückt wird, ändert sich die Looplänge. Zum Verlassen des Loops drücken Sie Loop Out.
22. **BACK BEAT** – Verdoppelt sofort die Beats.
23. **VIDEO** – Diese Tasten steuern bei der Arbeit mit Videoinhalten den internen Videomixer in CUE.
24. **AUDIO** – Diese Tasten aktivieren die internen Softwarefader, um Übergänge auch ohne Audiomixer zu erzeugen.
25. **AUTOMIX** – Aktiviert die automatische Mix-Funktion in CUE.

::: Guida rapida DMC2 :::

Questa guida rapida spiega in maniera concisa ed efficace come impostare ed iniziare a usare il Controller DMC2 di Numark. Dedicate alcuni minuti alla lettura della guida per familiarizzarvi con la procedura d'impostazione e i comandi fondamentali.

Abbiamo progettato il DMC2 come uno strumento essenziale per DJ che si servono di software. Il DMC2 è un dispositivo compatibile con HID e può essere utilizzato con qualsiasi software che supporti il protocollo DMC2. Per consentirvi di iniziare subito a lavorare sui vostri pezzi da DJ, abbiamo allegato al controller il pacchetto software CUE LE. Per poter apprezzare appieno le funzioni del prodotto, raccomandiamo di leggere attentamente il manuale per l'uso del CUE LE incluso nel disco d'installazione. Buon divertimento a tutti i DJ!

Verificare che i seguenti elementi siano inclusi nella confezione:

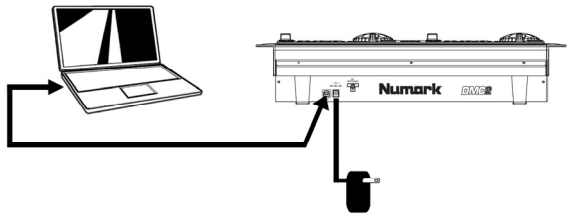
- DMC2
- Cavo USB
- Alimentazione CC (7.5V 1A)
- CD-ROM d'installazione del CUE LE

Leggere le Informazioni relative alla sicurezza e alla garanzia prima di utilizzare il prodotto!

IMPOSTAZIONE DEL CONTROLLER - PC

Il DMC2 è un dispositivo plug-and-play: ciò significa che, la prima volta che si collega il controller al computer, tutti i driver necessari verranno installati automaticamente.

Innanzitutto, alimentare il DMC2 con l'apposito dispositivo di alimentazione in dotazione. Servirsi del cavo USB in dotazione per collegare il controller DMC2 ad una porta USB libera del PC.



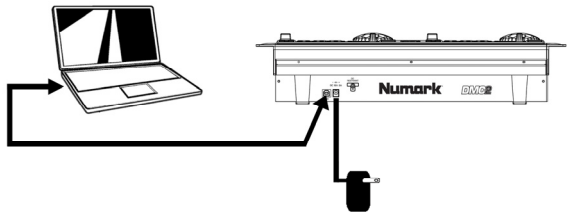
Lasciare che il DMC2 inicializzi automaticamente tutti i driver necessari. Una volta completata l'installazione, apparirà il messaggio "Il nuovo hardware è stato installato ed è pronto all'uso", illustrato qui a destra. L'installazione è ora completa ed il controller è pronto all'uso.

Found New Hardware
Your new hardware is installed and ready to use.

IMPOSTAZIONE DEL CONTROLLER - MAC

Con il sistema operativo Mac, il DMC2 è un dispositivo plug-and-play ed è pronto all'uso immediatamente dopo essere stato collegato.

Innanzitutto, alimentare il DMC2 con l'apposito dispositivo di alimentazione in dotazione. Servirsi del cavo USB in dotazione per collegare il controller DMC2 ad una porta USB libera del Mac.

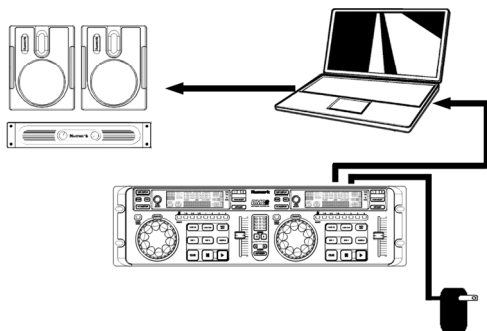


COLLEGAMENTI SCENARIO 1 – IN ASSENZA DI INTERFACCIA AUDIO MULTICANALE

Se non si possiede un'interfaccia audio dotata di uscite audio multiple, studiare lo schema di connessione a destra.

- Collegare il DMC2 al computer servendosi del cavo USB in dotazione.
- Collegare l'uscita audio del computer ad un sistema di altoparlanti alimentati, ad un amplificatore o alle cuffie.

Suggerimento: La maggior parte delle schede audio incorporate nei computer dispongono di una presa stereo da 1/8". A seconda del tipo di altoparlanti posseduto, potrebbe essere necessario acquistare i giusti cavi di connessione.

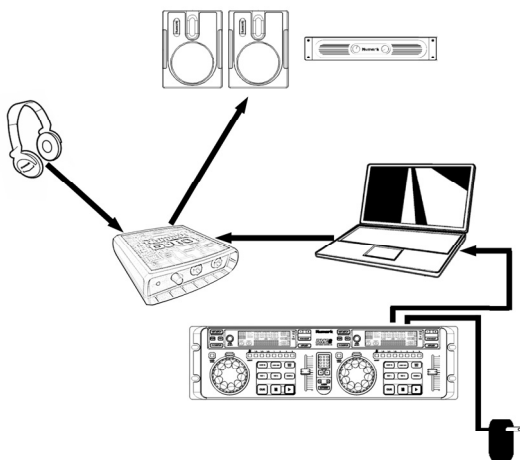
**COLLEGAMENTI SCENARIO 2 – CON INTERFACCIA AUDIO MULTICANALE**

In questo caso, si fa uso di un'interfaccia audio I/O esterna dotata di uscite audio multiple, quale la DJ|O di Numark, via USB o Firewire. Interfacce audio dalle uscite multiple consentono di inviare i mix master e i mix CUE su uscite audio distinte, garantendovi la possibilità di sfruttare appieno il cueing mentre si suona.

Se si possiede un'interfaccia audio dotata di uscite audio multiple, studiare lo schema di connessione a destra.

- Collegare il DMC2 al computer servendosi del cavo USB in dotazione.
- Collegare il computer all'interfaccia audio servendosi del cavo adeguato. (Fare riferimento alla documentazione relativa all'interfaccia audio per informazioni sulle corrette modalità di connessione).
- Collegare una coppia di uscite dell'interfaccia audio ad un sistema di altoparlanti alimentati o ad un amplificatore.
- Collegare le cuffie ad un'altra uscita dell'interfaccia audio.

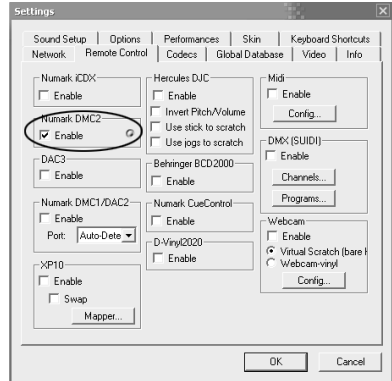
Nota bene: bisogna impostare il software in modo tale che l'uscita mix venga inviata ad un'uscita stereo e che il mix CUE venga convogliato ad un'altra. Consultare la documentazione relativa al software e all'hardware per maggiori informazioni sul convogliamento delle uscite audio.



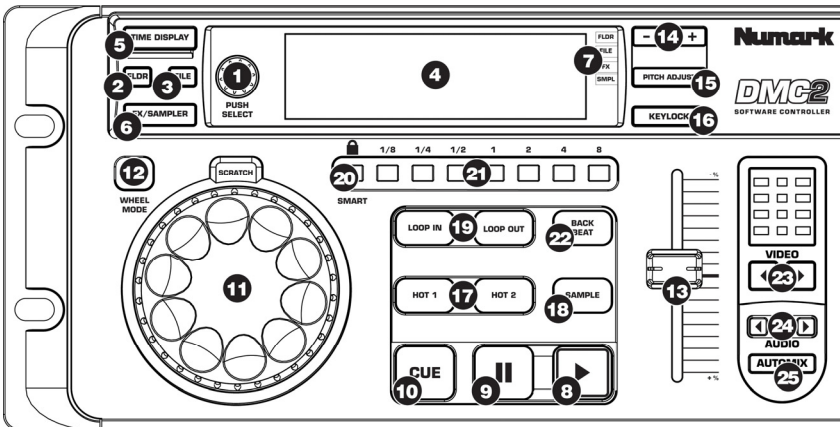
MAPPAGGIO DEL CONTROLLO DMC2 CON CUE LE

In questo paragrafo sono presenti le informazioni sull'uso del controller software DMC2 servendosi del software Numark CUE LE DJ in dotazione al DMC2. Una volta inserito il controller DMC2 nel computer e installato il software CUE LE, lanciare il CUE LE. Se il controller non viene inizializzato automaticamente, sarà necessario abilitarlo nel menu di configurazione del CUE.

1. Cliccare sul tasto CONFIG posto nell'angolo superiore destro della schermata del CUE.
2. Cliccare sulla linguetta Remote Control per accedere a un elenco di dispositivi di controllo a distanza compatibili.
3. Attivare il controller DMC2 di Numark spuntando la casella Enable. Accanto al DMC2 apparirà un puntino verde che mostra che il controller è pronto da usare.
4. Cliccare su OK. Il controller DMC2 è ora pronto a comandare il CUE.



Fare riferimento al seguente mappaggio del controller per maggiori informazioni su come i comandi del DMC2 vengono mappati sul CUE LE. Nota bene: i comandi sul deck sinistro sono identici a quelli sul deck destro. Quindi, ci concentreremo unicamente su quelli del deck di sinistra. Per ulteriori informazioni sul software CUE LE, fare riferimento all'apposito manuale incluso nel CD.



1. **PUSH SELECT** – Servirsi di questa manopola per scorrere tra le cartelle e le tracce nel browser del CUE. Quando si naviga tra le cartelle del CUE, a sinistra, premere la manopola per ingrandire la cartella desiderata. Quando si cerca musica all'interno di una cartella, premere la manopola per caricare la traccia desiderata sul deck corrispondente.
2. **FOLDER (Cartella)** – Permette alla manopola PUSH SELECT di scorrere tra le cartelle presenti sul disco fisso, che appariranno nella finestra del browser di CUE, a sinistra. Servendosi della manopola PUSH SELECT per navigare tra la musica entro la struttura delle cartelle, si può premere il tasto per aprire la cartella e navigare tra i file in essa contenuti.
3. **FILE** – Permette di utilizzare la manopola PUSH SELECT per scorrere tra le tracce all'interno della cartella scelta e selezionarle.
4. **DISPLAY** – Mostra il nome della traccia, il tempo, lo stato di riproduzione, il BPM e il pitch della canzone caricata sul deck corrispondente.
5. **TIME** – Visualizza a display il tempo trascorso o rimanente.
6. **SAMPLER/EFFECT MODE (Modalità campionatore/effetti)** – Modifica la funzione della manopola PUSH SELECT dandole una funzione di riproduzione effetti e campioni. I risultati vengono visualizzati a display e possono essere attivati premendo la manopola PUSH SELECT. In modalità FX, girare la manopola PUSH SELECT per scorrere tra i vari effetti. Si può attivare e disattivare l'effetto selezionato premendo la manopola. In modalità SAMPLER, girare la manopola PUSH SELECT per scorrere tra gli effetti disponibili. Si può attivare e disattivare la riproduzione del campione selezionato premendo la manopola.

7. **MODE INDICATOR (Indicatore di modalità)** – Mostra la funzione corrente della manopola di controllo traccia/caricamento.
8. **PLAY / STUTTER** – La pressione di PLAY avvia la riproduzione sul deck corrispondente. Premendo PLAY quando la canzone è già in corso di riproduzione, si riavvia la musica dall'ultimo punto in cui PLAY è stato premuto, creando un effetto di "stutter".
9. **PAUSE (Pausa)** – Premendo PAUSE una volta, la musica verrà interrotta nel punto corrente. Premendo PAUSE una seconda volta, si torna all'ultimo punto cue impostato (se esistente). Premendolo una terza volta, farà tornare all'inizio della traccia.
10. **CUE** - Fa tornare e interrompe la musica al punto cue. Per impostare un punto CUE, interrompere la canzone, cercare il punto desiderato quindi premere CUE. Una volta sul punto cue, tenendo premuto CUE si consente la riproduzione temporanea di tale punto. La traccia verrà riprodotta per il tempo in cui il pulsante viene tenuto premuto e tornerà al punto cue quando questo viene rilasciato.
11. **Rotella JOG WHEEL** - Ogni deck virtuale dispone di una rotella JOG WHEEL, che può essere utilizzata per lo scratch, per il bend del pitch e per modificare la posizione di riproduzione e di cue sul deck corrispondente. La funzione della rotella jog wheel è determinata dal pulsante WHEEL MODE.
12. **WHEEL MODE (Modalità rotella)** – Questo tasto determina le funzioni della rotella JOG WHEEL. Le diverse funzioni visualizzate sono le seguenti:
 - In modalità Nudge, la rotella può essere utilizzata per regolazioni temporanee del pitch, come un bend del pitch.
 - In modalità scratch, la rotella jog wheel può essere utilizzata per scratchare la musica sul deck, proprio come un DJ tradizionale scratcha un disco.
 - In modalità Move Loop, si può utilizzare la jog wheel per spostare un loop in avanti o indietro nel tempo, se un loop è già stato impostato e attivato.
 - In modalità Shrink Loop, si può utilizzare la jog wheel per aggiustare la lunghezza del loop, se un loop è già stato impostato e attivato.
 - In modalità Search (a display appare Pos=x%), ruotando la rotella si esegue una scansione rapida della musica caricata sul deck.
13. **PITCH** - Ogni deck virtuale dispone di un cursore del pitch che può essere utilizzato per modificare il pitch o il tempo della musica riprodotta sul deck corrispondente.
14. **+ / - PITCH BEND** – Questi due tasti servono a effettuare il temporaneo bend del pitch e la regolazione del tempo per l'allineamento al beat. Il pitch e il tempo verranno modificati per il tempo in cui il pulsante viene tenuto premuto e torneranno normali quando questo viene rilasciato.
15. **PITCH ADJUST (Regolazione del pitch)** – Tenere premuto questo tasto mentre si sposta il cursore del pitch per modificarne la posizione relativa. Ad esempio, se si utilizza una gamma di pitch pari a +/- 8% (specificata nel software) e quindi si seleziona una gamma del pitch di +/- 34% nel software, spostando il cursore del pitch si avrà unicamente una gamma +/- 8 di pitch. Si può calibrare il cursore del pitch affinché garantisca il +/- 34% pieno servendosi della funzione PITCH ADJUST. Tenendo premuto il tasto PITCH ADJUST, spostare il cursore al massimo, quindi spostarlo al minimo. Rilasciando la pressione del tasto PITCH ADJUST, il cursore offrirà la piena gamma +/- 34 %.
16. **KEYLOCK** – Il tasto KEYLOCK attiva la funzione di blocco tonalità in CUE. Quando Key Lock è attivo, il pitch della musica riprodotta sul deck sarà bloccato al valore attuale. Si può quindi regolare il tempo della musica, indipendente dal pitch.
17. **HOT STARTS** – Premendo questi tasti, si avvia immediatamente la riproduzione dai punti CUE eventualmente impostati in precedenza. Se non sono stati impostati punti, la prima pressione assegnerà il punto, la seconda ne avvierà la riproduzione.
18. **SYNC** - Quando si preme SYNC, il CUE sincronizza il tempo del deck a quello dell'altro deck. Premendo SYNC quando la canzone è in pausa, verrà regolato unicamente il pitch. Premendo SYNC quando la canzone viene riprodotta, anche i battiti verranno allineati.
19. **LOOP IN / OUT** - Un loop è qualsiasi area di una traccia che si sceglie di ripetere ininterrottamente. Premere LOOP IN nel punto in cui si desidera che inizi il loop. Premere LOOP OUT quando si raggiunge il punto in cui si desidera segnare la fine del loop: l'audio compreso tra i due punti inizierà a venire riprodotto ininterrottamente. Per uscire dal loop e continuare a riprodurre la traccia, premere nuovamente LOOP OUT e l'audio continuerà dal punto finale del loop. Se si desidera impostare un nuovo loop, premere nuovamente LOOP IN a loop disattivato e premere LOOP OUT per iniziare il nuovo loop.
20. **SMART LOOP** – Quando si attiva SMART LOOP, tutti i loop vengono perfettamente allineati con il beat della musica riprodotta.
21. **LOOP 1/8 - 8** - Premendo uno di questi tasti si potranno creare istantaneamente loop della dimensione corrispondente (in frazioni di 1 battuta). Se un loop è già attivo, la pressione di un tasto qualsiasi ne modificherà la dimensione. Per lanciare il loop, premere loop out.
22. **BACK BEAT** – Permette istantaneamente all'utente di raddoppiare i beat.
23. **VIDEO** – Questi tasti controllano il mixer video interno del CUE, quando si lavora con contenuti video.
24. **AUDIO** – Questi tasti attivano i cursori interni del software per creare transizioni senza un mixer Audio.
25. **AUTOMIX** – Attiva la funzione di mix automatico del CUE.

MANUAL REVISION 1.0

