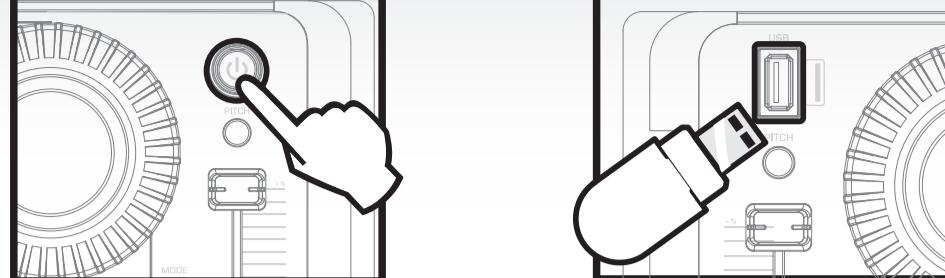


1 PREPARE MUSIC

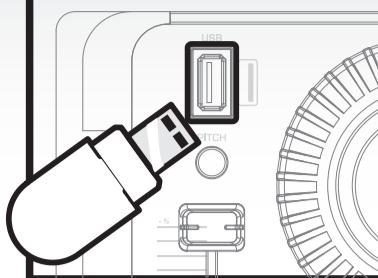


Load digital music (WAV, AAC, MP3 formats) onto USB device

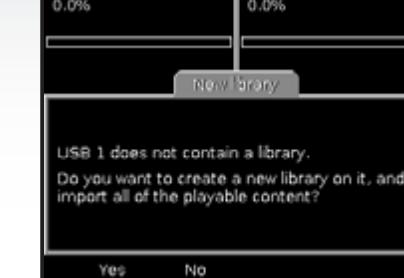
2 POWER UP



Turn on the D² Director



Connect USB device to a USB port

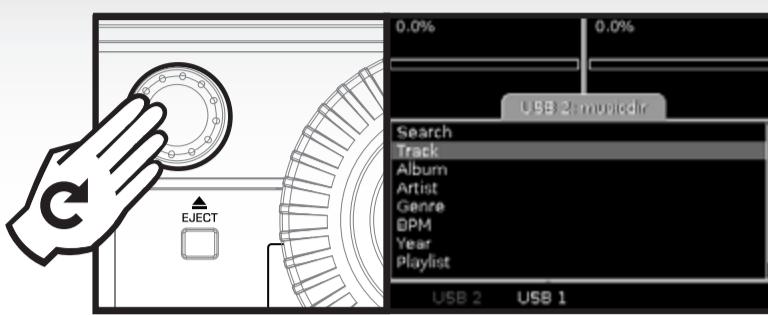


Create Library or choose "No" to browse files

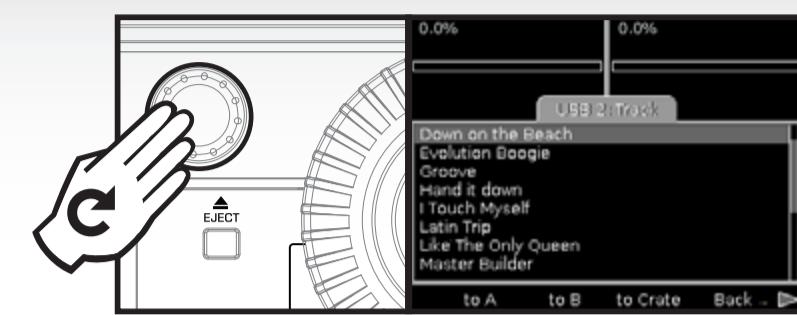
3 BROWSE MUSIC



Press LIBRARY to access music

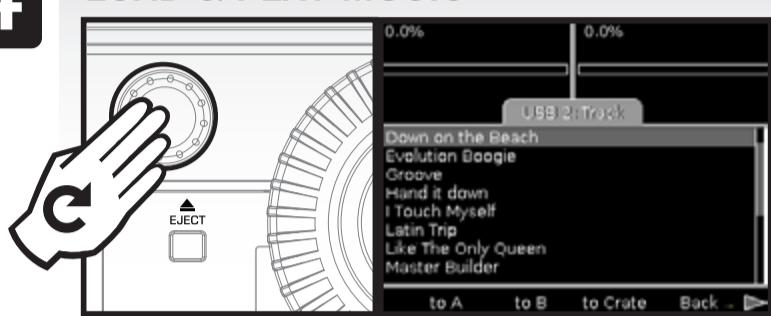


Rotate PUSH SELECT knob and select "Tracks"



Scroll down to view music on USB device

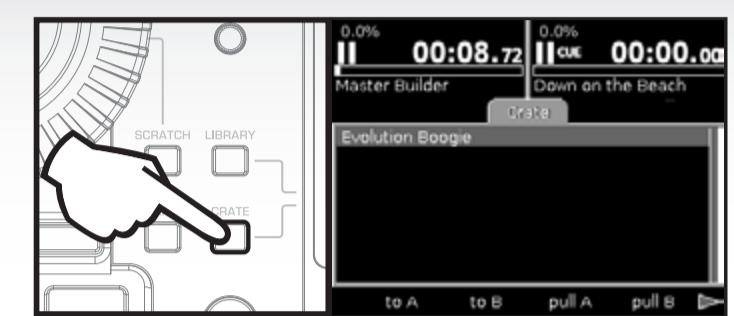
4 LOAD & PLAY MUSIC



Rotate PUSH SELECT knob to select music

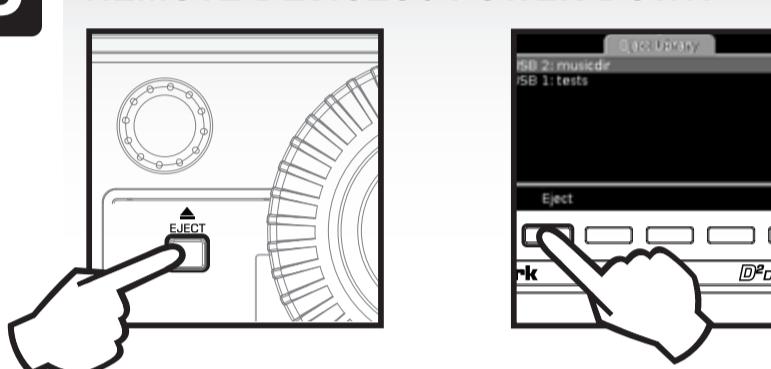


Load music to Deck A or B, or to Crate for later playback

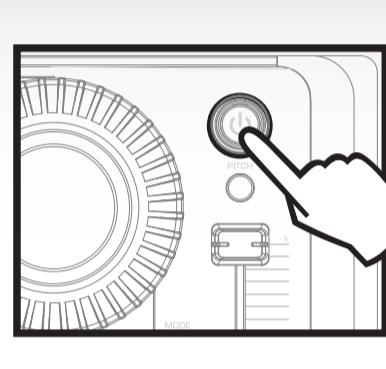


Press PLAY to begin playback

5 REMOVE DEVICES / POWER DOWN



To eject the USB device, press EJECT button and select the USB device



Press and hold POWER button to power down



WARNING !!!

Do not remove drive without properly ejecting.
Failure to do so may damage your media!

FRANÇAIS

GUIDE D'UTILISATION RAPIDE

REMARQUE : Il y a des mises à jour **importantes** disponibles pour le D² Director. Pour de plus amples renseignements et pour télécharger des mises à jour, visitez le site Web www.numark.com/d2

1. PRÉPARATION DE LA MUSIQUE

Chargez de la musique numérique (formats WAV, AAC, MP3) sur un appareil USB.

2. MISE EN ROUTE

Mettez le D² Director sous tension. Branchez l'appareil USB à un port USB. Créez un (Library) ou sélectionnez « No » pour parcourir les fichiers.

3. PARCOURIR LA MUSIQUE

Appuyez sur Library pour accéder à la musique. Tournez le bouton PUSH SELECT et sélectionnez « Tracks ». Faites défiler pour parcourir la musique sur le l'appareil USB.

MISE EN GARDE!

Ne retirez pas le lecteur sans l'avoir éjecté correctement. À défaut de respecter cette condition, vous pourriez endommager vos données.

4. CHARGEMENT ET LECTURE DE LA MUSIQUE

Tournez le bouton PUSH SELECT pour sélectionner la musique. Charger la musique sur le lecteur A ou B, ou sur le Crate pour une lecture ultérieure. Appuyez sur la touche PLAY pour lancer la lecture.

REMARQUE:

Prenez garde de toujours éjecter vos appareils avant de les débrancher du D². À défaut de les éjecter correctement avant de les débrancher, les données qui s'y retrouvent pourraient être corrompues et inutilisables.

5. DÉBRANCHEMENT DES APPAREILS/MISE HORS TENSION

Si vous désirez débrancher un appareil USB, appuyez sur la touche EJECT et sélectionnez l'appareil USB. Maintenez la touche « Power » enfoncée pour mettre l'appareil hors tension.

DEUTSCH

KURZANLEITUNG

HINWEIS:

Für Ihren D² Director gibt es wichtige Updates. Weitere **Informationen und Downloads (Librarian)** finden Sie unter www.numark.com/d2.

1. VORBEREITEN DER MUSIK

Laden Sie digitale Musik (WAV, AAC, MP3 Formate) auf ein USB Speichermedium.

2. INBETRIEBNAHME

Schalten Sie den D² Director ein. Verbinden Sie das USB Speichermedium mit einem USB Port. Erzeugen Sie eine Library oder wählen Sie "No" zum Durchsuchen der Dateien.

3. MUSIK SUCHEN

Drücken Sie Library, um auf die Musik zugreifen zu können. Drehen Sie den PUSH SELECT Regler und wählen Sie "Tracks" aus. Scrollen Sie zur Ansicht der Titel auf dem USB Speichermedium die Liste nach unten.

ACHTUNG !!!

Entfernen Sie niemals ein Speichermedium, ohne es vorher abzumelden, da ansonsten das Speichermedium und die Musik darauf beschädigt werden könnten!

4. MUSIK LADEN UND ABSPIelen

Drehen Sie zur Auswahl eines Titels den PUSH SELECT Regler. Laden Sie die Musik in Deck A oder B, bzw. Für eine spätere Wiedergabe in den Crate. Starten Sie mit PLAY die Wiedergabe.

WICHTIGER HINWEIS:

Melden Sie ein USB Speichermedium immer erst mit der EJECT Taste ab, bevor Sie es vom D² entfernen. Wenn Sie das USB Speichermedium ohne Abmelden abziehen, könnten die Daten auf dem Medium unbrauchbar werden.

5. SPEICHERMEDIUM ENTFERNEN / AUSSCHALTEN

Um ein USB Speichermedium abzumelden und zu entfernen, drücken Sie die EJECT Taste und bestimmen Sie das zu entfernende USB Gerät. Halten Sie zum Ausschalten die "Power" Taste gedrückt.

ITALIANO

GUIDA RAPIDA

NOTA BENE:

Sono disponibili importanti aggiornamenti per il vostro D² Director. Recarsi alla pagina www.numark.com/d2 per maggiori informazioni e i download.

1. PREPARARE LA MUSICA

Caricare musica digitale (formati WAV, AAC, MP3) su un dispositivo USB.

2. ACCENSIONE

Accendere il D² Director. Collegare il dispositivo USB ad una porta USB. Creare una libreria (Library) oppure scegliere "No" per navigare tra i file.

3. NAVIGARE TRA LA MUSICA

Premere Library per accedere alla musica. Ruotare la manopola PUSH SELECT e selezionare "Tracks" (tracce). Scorrere verso il basso per visualizzare la musica sul dispositivo USB.

ATTENZIONE!!!

Non rimuovere il drive senza la corretta procedura di estrazione. In caso contrario si rischia di danneggiare i media!

ESPAÑOL

GUÍA DE INICIO RÁPIDO

NOTA:

Hay importantes actualizaciones disponibles para su D² Director. Para más información y descargas, visite www.numark.com/d2

1. PREPARACIÓN DE LA MÚSICA

Cargue la música digital (formatos WAV, AAC, MP3) en el dispositivo USB.

2. ENCENDIDO

Encienda el D² Director. Conecte el dispositivo USB a un puerto USB. Cree una Library (Biblioteca) o elija "No" para examinar los archivos.

3. EXAMEN DE LA MÚSICA

Pulse Library para acceder a la música. Gire la perilla PUSH SELECT y seleccione "Tracks" (Pistas). Desplácese para ver la música que contiene el dispositivo USB.

ADVERTENCIA!!!

No retire la unidad sin extraer correctamente el medio. ¡De lo contrario, puede dañar su medio!

4. CARGA Y REPRODUCCIÓN DE LA MÚSICA

Gire la perilla PUSH SELECT para seleccionar la música. Caricare la música a la bandeja A o B o en Crate (Caja de discos) para reproducción posterior. Presione PLAY para comenzar la reproducción.

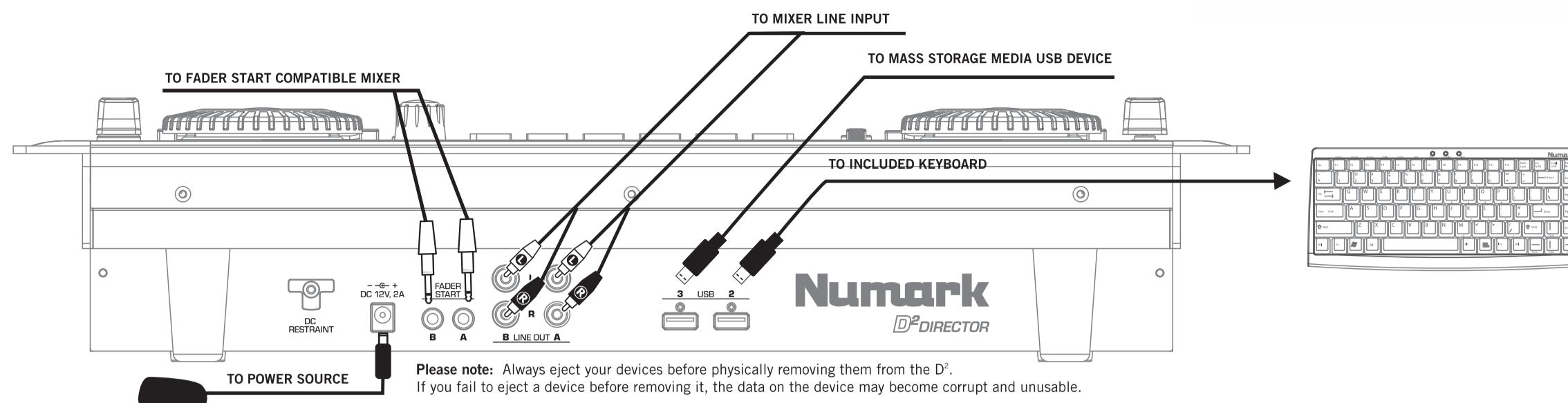
PARA TENER EN CUENTA:

Extraiga siempre el medio de sus dispositivos antes de retirarlos físicamente del D². En caso contrario, los datos que contiene el dispositivo pueden corromperse e inutilizarse.

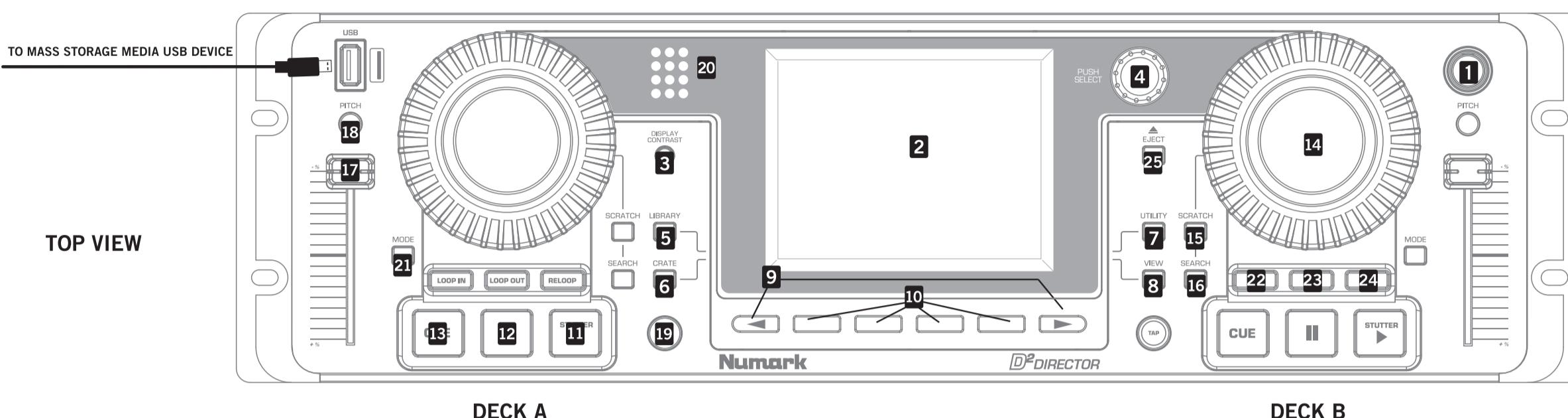
5. REMOCIÓN Y APAGADO DE DISPOSITIVOS

Para extraer el dispositivo USB, pulse el botón EJECT y seleccione el dispositivo USB. Pulse y mantenga presionado el botón "POWER" para apagar el equipo.

BACK VIEW



TOP VIEW



- POWER BUTTON** – Press to power on. To power off, press and hold for two seconds.
- LCD SCREEN** – Split into three sections: Deck A and B sections are shown in the top left and top right. Menus and content information are displayed underneath.
- DISPLAY CONTRAST** – Twist to adjust the contrast of the LCD.
- PUSH SELECT** – This knob is used to navigate Library lists and menus on the LCD. Twisting scrolls through menus; pushing enters sub-menus.
- LIBRARY** – Main menu. Switch between connected USB devices via function keys or by pressing F10 on the keyboard. Browse your music library via Tracks, Artists, Albums etc. Playlists can be created on D² or imported from disk. Navigate disk content directly by selecting the Files menu item.
- CRATE** – The central workspace for your set. Add tracks or albums ‘to Crate’, then press the CRATE button. To change the running order, Press PUSH SELECT to pick up, twist to re-order, push again to drop. Pull tracks off the decks to save for later. Remove one or clear all of the tracks. Your Crate can accept tracks from all connected USB drives.
- UTILITY** – System preferences can be set, including display brightness, pitch slider calibration and settings restoration. Check here that the software version is up to date.
- VIEW** – See track information and visual profiles. To create profiles, use the Librarian software which is available from <http://www.numark.com/d2>
- < and > PAGE BUTTONS** – These two buttons can access extra functions when available; shown by arrow pointers appearing in the lower corners of the screen.

FRANÇAIS

- POWER** – Appuyez sur cette touche pour mettre l'appareil sous tension. Pour mettre hors tension, appuyez et maintenez enfoncée pendant deux secondes.
- ÉCRAN D'AFFICHAGE ACL** – Divisé en trois sections : Les lecteurs A et B sont indiqués dans les coins supérieurs gauche et droit. Les menus et le contenu sont affichés en dessous.
- CONTRAST DE L'ÉCRAN D'AFFICHAGE** – Tournez-le pour régler le contraste de l'écran d'affichage.
- PUSH SELECT** – Permet de commander ce qui est affiché à l'écran. Tournez pour faire défiler les menus; enfoncez pour entrer dans les sous-menus.
- LIBRARY** – Menu principal. Commutez d'un appareil USB à un autre à l'aide de la touche F10 du clavier. Les différentes options, Tracks, Artists, etc., permettent de parcourir la musique. Des listes d'écoute peuvent être créées sur D² ou importer du disque dur. Parcourez le contenu du disque dur en sélectionnant l'article du menu Files.
- CRATE** – L'espace de travail principal pour créer votre musique. Ajoutez des pistes ou albums à l'espace de travail à l'aide de l'option ‘to Crate’, et en appuyant ensuite sur la touche CRATE. Modifiez l'ordre d'écoute : Appuyez sur la touche PUSH SELECT pour ajouter, tournez pour modifier l'ordre, appuyez à nouveau pour enlever. Enlevez des pistes du lecteur pour une lecture ultérieure. Enlevez une piste ou enlevez-tout les toutes.

ESPAÑOL

- BOTÓN DE ENCENDIDO** – Púlselo para encender el equipo. Para apagarlo, púlselo y manténgalo presionado dos segundos.
- PANTALLA LCD** – Se divide en tres secciones: Las secciones de bandeja A y B se muestran en la parte superior izquierda y derecha. Los menús y la información de contenido se muestran abajo.
- CONTRASTE DE LA PANTALLA** – Gire el control para ajustar el contraste de la pantalla.
- PUSH SELECT** – Para uso como control de la pantalla. Al girarlo, se recorren los menús y al pulsarlo se entra a los submenús.
- LIBRARY (Biblioteca)** – Menú principal. Commute los dispositivos USB mediante F10 del teclado. Navegue por su música con Tracks (Pistas), Artists (Artistas) etc. Las listas de reproducción pueden crearse en D² o importarse del disco. Navegue por el contenido del disco seleccionando el ítem del menú Files (Archivos)
- CRATE (Caja de discos)** – Espacio central para su música. Agregue pistas o álbumes ‘to Crate’ (a la caja de discos) y luego pulse el botón CRATE. Para cambiar el orden de ejecución: Pulse PUSH SELECT para recoger, gire para reordenar y pulse nuevamente para dejar caer. Extraiga pistas de las bandejas para guardarlas para después. Remueva una o borre todas las pistas.

DEUTSCH

- POWER TASTE** – Drücken Sie diese Taste, um das Gerät einzuschalten. Zum Ausschalten des Gerätes halten Sie die Taste für 2 Sekunden gedrückt.
- LCD SCREEN** – Ist in drei Bereiche unterteilt; Die Decks A und B werden oben links bzw. oben rechts dargestellt. Menü- und Inhaltsinformationen sehen Sie darunter.
- DISPLAY CONTRAST** – Dient zur Einstellung des Displaykontrasts.
- PUSH SELECT** – Dient zur Navigation im Display. Drehen ermöglicht das Scrollen durch Menüs; Drücken ruft Untermenüs auf.
- LIBRARY** – Hauptmenü. Schalten Sie zwischen den Speichermedien mit der F10 Taste des Keyboards um. Durchsuchen Sie Ihre Musik nach Tracks, Künstlern usw. Playlists (Wiedergabelisten) können im D² erstellt werden oder vom USB Medium importiert werden. Navigieren Sie im Inhalt eines USB Mediums durch Auswahl des Menüs Menus.
- CRATE** – Der zentrale Ablageort für Ihre Musik. Fügen Sie zuerst dem Crate Track im Album hinzu (‘to Crate’) und drücken Sie dann die CRATE Taste. Ändern der Wiedergabeabfolge. Drücken Sie zur Auswahl eines Tracks PUSH SELECT, drehen Sie den Regler zur Umschaltung, drücken Sie PUSH SELECT noch einmal, um den Track zu verschieben. Ziehen Sie Tracks aus den Decks, um sie später noch einmal zu verwenden. Entfernen Sie einen oder alle Tracks.

ITALIANO

- TASTO POWER (alimentazione)** – Premere questo tasto per l'accensione. Per procedere allo spegnimento, tenerlo premuto per due secondi.
- SCHERMO LCD** – Suddiviso in tre sezioni: i deck A e B si trovano in alto a sinistra e in alto a destra. I menu e le informazioni in merito ai contenuti vengono visualizzati al di sotto.
- DISPLAY CONTRAST (contrasto)** – Girare questo comando per regolare il contrasto dello schermo.
- PUSH SELECT** – Per il controllo su schermo. Girando questo comando si scorre tra i menu: la pressione fa entrare nel sotto-menu.
- LIBRARY (libreria)** – Menù principale. Passare tra i dispositivi USB col tasto F10 della tastiera. Navigare tra la musica per tracce, artista, ecc. È possibile creare playlist sul D² o importarla da disco. Navigare tra i contenuti del disco selezionando la voce File dal menu.
- CRATE** – Lo spazio centrale di lavoro della vostra musica. Aggiungere tracce o album servendosi del comando ‘to Crate’, quindi premere il tasto RATE. Per modificare l'ordine di riproduzione: premere PUSH SELECT per prendere il file, girarlo per cambiare l'ordine, premere nuovamente per lasciarlo nella nuova posizione. Togliere una traccia dal deck da salvare per un secondo momento. Rimuovere una traccia o cancellarla tutte.

- FUNCTION BUTTONS** – These four buttons select the available menu options displayed above them. Depending on the menu that you are viewing, the functionality of these buttons will change. Use them to load tracks for playback. With a track highlighted, choose a side (or deck) to play on, then load either ‘to A’ or ‘to B’ using these buttons.
- PLAY/STUTTER** – Starts the music loaded on the corresponding deck. Press this button again while the music is playing to jump back to the last set cue point, creating a ‘stutter’ effect.
- PAUSE** – Pauses playback. Press and hold the PAUSE button for one second while paused to return to the beginning of the track.
- CUE** – Returns to the last set cue point (defaults to start) and pauses. The cue point is set at the position where PLAY/STUTTER is pressed. Audition by pressing and holding down the CUE button while paused at the cue point. Edit the cue point by spinning the JOG WHEEL to a new position while paused, then pressing PLAY.
- JOG WHEEL** – This wheel can be used for pitch-bending, scratching, cueing and searching through the music playing on the corresponding deck. The behavior of the wheel is determined by the two accompanying buttons: SCRATCH and SEARCH. In normal operation the JOG WHEEL functions as a pitch bender while playing. Pitch bending temporarily speeds up (clockwise) or slows down (counter-clockwise) the music.
- SCRATCH** – While activated, jogging the wheel creates a ‘scratch’ effect.
- SEARCH** – While activated, spinning the JOG WHEEL seeks backwards and forwards through a track. Leaving the wheel untouched for eight seconds deactivates this mode.
- PITCH SLIDER** – Adjusts the pitch and tempo of the track on the deck.

- PITCH BUTTON** – Pressing this button will cycle through pitch ranges of ±0%, ±6%, ±12%, ±25% and -100%+25%. The range will temporarily appear in the top left of the deck display.
- TAP** – Press this button in time with the beat to set the Beatkeeper™. The BPM will appear in the top right of the deck display. Holding the button for one second will reset the Beatkeeper™.
- BEATKEEPER™** – A beat-sync bar-graph illustrates the beats with red LEDs and can be used as a visual aid to beat-match tracks. Synced decks will show a blue LED between the two red LEDs.
- MODE** – Change deck options such as Track Loading, Time Display and Fader Start. Track Loading determines how tracks are loaded from the Crate: Automatic loads the next track, Continuous will auto-play it, Cyclic sends the played track to the end of the Crate list. Twisting the PUSH SELECT knob will change settings; pressing it will move to the next option. Press MODE again to exit.
- LOOP IN** – Sets the start point of the loop. If you wish to change the loop-in point, press the LOOP IN button again.
- LOOP OUT** – Sets the end point of the loop; playback begins looping. To release or end the loop-out point, press PUSH OUT a second time and play will continue forward when the track passes the loop-out point.
- RELOOP** – Repeats play (stutters) from the loop-in point. If a loop has been set, it plays and repeats the previously-set loop until released by pressing LOOP OUT.
- EJECT** – Press to display a menu of connected USB devices. Highlight a device, then press the function button below the display to eject, thereafter you may disconnect the device.

- UTILITY** – Les préférences système peuvent être réglées, incluant la luminosité de l'affichage, la calibration du potentiomètre et la restauration des paramètres. Vérifiez si vous avez la toute dernière version du logiciel.
- VIEW** – Pour les Profiles, téléchargez le bibliothécaire (Librarian) via Internet.
- TOUCHES < et >** – Vous permet d'accéder à d'autres fonctions; des flèches s'affichent dans les coins inférieurs de l'écran.
- TOUCHES DES FONCTIONS** – Appuyez sur ces touches dans le bas de l'écran ACL pour sélectionner des options. Utilisez-les pour charger des pistes pour en faire la lecture : Après avoir surglissé une piste, sélectionnez l'option ‘to A’ ou ‘to B’ à l'aide de ces touches afin de charger la piste sur le lecteur désiré.
- PLAY/STUTTER** – Permet de lancer la lecture de la piste chargée sur le lecteur correspondant. Appuyez une deuxième fois pour que la lecture recommence à partir du dernier point de repère, créant un effet de bémolage ou de ‘stutter’.
- PAUSE** – Pause la lecture de la musique. Appuyez et maintenez la touche enfoncée pendant une seconde lorsque le lecteur est en pause pour revenir au début de la piste.
- CUE** – Retourne au dernier point de repère mémorisé et met le lecteur en pause. Le point de repère est programmé à l'endroit où la touche PLAY/STUTTER est enfoncée. Vous pouvez en faire l'écouté en maintenant la touche CUE enfoncée lorsque le lecteur est en pause sur le point de repère.
- MOLETTE** – Fonctionne tel un potentiomètre de modification de la vitesse de lecture. Il permet d'accélérer ou de ralentir temporairement la vitesse de lecture de la musique. Les touches SCRATCH et SEARCH peuvent être utilisées pour le scratch, le repérage et pour la recherche en conjonction avec la molette.
- SCRATCH** – Lorsqu'elle est activée, tourner la molette crée un effet de scratch.
- SEARCH** – Lorsqu'elle est activée, tourner la molette permet de faire une recherche avant et arrière de la piste.
- POTENTIOMÈTRE DE VITESSE DE LECTURE** – Permet d'ajuster la tonalité et le temps de la piste sur le lecteur correspondant.
- PITCH** – Permet de régler la variation du potentiomètre. La variation s'affiche temporairement dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- TAP** – Appuyez au rythme de la musique pour régler le Beatkeeper®. Le BPM s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran du lecteur. Maintenez-le enfoncé pour le réinitialiser.
- LE BEATKEEPER™** – Utilise la toute dernière technologie brevetée Beatkeeper™. Le Beatkeeper™ détecte automatiquement le rythme en se basant sur des combinaisons de fréquences et de rythmes dans la musique. L'écran affiche le BPM et offre de l'information en 4 points, une mesure, sous forme de vumètre à barres.
- RUEDA DE AVANCE LENTO** – Funciona como control de inflexión de pitch durante la reproducción. La inflexión del pitch acelera o ralentiza temporalmente la música. Los botones SCRATCH (Rayar) y SEARCH (Buscar) se pueden usar para las funciones de rayado, cue y búsqueda en conjunto con la rueda.
- SCRATCH (Rayar)** – Cuando se activa, al moverse la rueda se crea un efecto ‘scratches’ (rayado).
- SEARCH (Buscar)** – Mientras está activado, al girar la RUEDA DE AVANCE LENTO se busca hacia atrás y adelante en una pista.
- CURSOR DE PITCH** – Ajusta el pitch y el tempo de la pista que está en la bandeja.
- BOTÓN DE PITCH** – Varía el rango del CURSOR DE PITCH. El rango aparece temporalmente en la parte superior izquierda de la pantalla de la bandeja.
- TAP (Golpe)** – Pulse el botón a tiempo con el beat para configurar el Beatkeeper®. Los BPM aparecen temporalmente en la parte superior derecha de la pantalla de la bandeja. Mantenga presionado el botón para reinicializar el valor.
- RELOOP** – Permite de repetir el efecto de bémolaje a partir del punto de entrada de la bucle. Lorsqu'une boucle est programmée, elle permet de recommencer la lecture de la boucle jusqu'à ce que la touche LOOP OUT soit enfoncée.
- EJECT** – Appuyez sur cette touche pour afficher une liste de tous les appareils USB branchés. Surlignez un appareil, appuyez ensuite sur la touche de fonction sous l'écran pour éjecter, vous pouvez ensuite débrancher l'appareil.
- MODE (Modo)** – Permet de modifier les options du lecteur. « Track Loading » détermine comment les pistes sont chargées du Crate : « Automatic » permet de charger la piste suivante, « Continuous » permet de la jouer en continu, « Cyclic » met la dernière piste jouée à la fin de la liste du Crate. Tournez le bouton PUSH SELECT permet de modifier les paramètres ; l'enfoncée permet de passer à l'autre option.
- LOOP IN** – Permet de programmer le point de départ de boucle. Pour la modifier, appuyez sur la touche LOOP IN de nouveau.
- LOOP OUT** – Permet de programmer le point de fin de boucle; lance la lecture de la boucle. Pour désactiver la boucle, appuyez de nouveau sur LOOP OUT et la lecture de la chanson dépassera le point de sortie de boucle.
- RELOOP** – Permet de répéter l'effet de bémolaje à partir du point d'entrée de boucle. Lorsqu'une boucle est programmée, elle permet de recommencer la lecture de la boucle jusqu'à ce que la touche LOOP OUT soit enfoncée.
- EJECT** – Appuyez sur cette touche pour afficher une liste de tous les appareils USB connectés. Resalte un dispositif y pulse luego el botón de función que está debajo de la pantalla para extraerlo, después de lo cual puede desconectar el dispositivo.
- LOOP IN** – Establece el punto inicial del ciclo (loop). Para cambiarlo, pulse LOOP IN nuevamente.
- LOOP OUT** – Determina el punto final del ciclo. Para liberar o terminar el ciclo, presione LOOP OUT una segunda vez y la reproducción continuará hacia adelante cuando la canción pase el punto de fin del ciclo.
- RELOOP** – Repite la reproducción (tartamudea) desde el punto inicial del ciclo. Si hay un ciclo establecido, reproduce y repite el ciclo establecido anteriormente, hasta que se libere pulsando LOOP OUT.
- EJECT** – Pulse este botón para mostrar un menú de los dispositivos USB conectados. Resalte un dispositivo y pulse luego el botón de función que está debajo de la pantalla para extraerlo, después de lo cual puede desconectar el dispositivo.

- UTILITY (Utilidad)** – Se pueden configurar las preferencias del sistema, incluidos el brillo de la pantalla, la calibración del cursor de pitch y la restauración de los valores de ajustes. Verifique aquí qué la versión de software es actualizada.
- VIEW (Ver)** – Para Profiles (Perfiles), descargue Librarian (Bibliotecario) de Internet.
- BOTONES PAGE < y >** – Se puede acceder a funciones adicionales, mostradas por los punteros de flechas que aparecen en las esquinas inferiores de la pantalla.
- BOTONES DE FUNCIONES** – Pulse estos botones para seleccionar opciones al pie de la pantalla LCD. Uselos para cargar pistas a los fines de su reproducción: Con una pista resaltada, elija uno (a la bandeja A) o ‘to B’ (a la bandeja B) usando estos botones.
- REPRODUCIR/STUTTER** – Inicia la música cargada en la bandeja correspondiente. Si pulsa nuevamente este botón, salta de regreso al último punto de cue establecido, creando un efecto ‘stutter’ (tartamudeo).
- PAUSA** – Pausa la lectura de la música. Appuyez y mantenga presionado el botón un segundo mientras está en pausa, para volver al principio de la pista.
- CUE** – Regresa al último punto de cue seleccionado y realiza una pausa. Se establece en la posición donde se pulsó PLAY/STUTTER. Audición pulsando y manteniendo presionado durante la pausa en el punto de cue.
- RUEDA DE AVANCE LENTO** – Funciona como control de inflexión de pitch durante la reproducción. La inflexión del pitch acelera o ralentiza temporalmente la música. Los botones SCRATCH (Rayar) y SEARCH (Buscar) se pueden usar para las funciones de rayado, cue y búsqueda en conjunto con la rueda.
- SEARCH (Buscar)** – Mientras está activado, al girar la RUEDA DE AVANCE LENTO se busca hacia atrás y adelante en una pista.
- CURSOR DE PITCH** – Ajusta el pitch y el tempo de la pista que está en la bandeja.
- BOTÓN DE PITCH** – Varía el rango del CURSOR DE PITCH. El rango aparece temporalmente en la parte superior izquierda de la pantalla de la bandeja.
- TAP (Golpe)** – Pulse el botón a tiempo con el beat para configurar el Beatkeeper®. Los BPM aparecen temporalmente en la parte superior derecha de la pantalla de la bandeja. Mantenga presionado el botón para reinicializar el valor.
- RELOOP** – Utiliza la tecnología patentada Beatkeeper™ más reciente. El Beatkeeper™ busca los beats automáticamente en función de una combinación de frecuencias y patrones de ritmo en la música. Muestra BPM en la pantalla y da 4 números (una medida) de información sobre la música en un diagrama de barras.
- EJECT (Expulsar)** – Pulse este botón para mostrar un menú de los dispositivos USB conectados. Resalte un dispositivo y pulse luego el botón de función que está debajo de la pantalla para extraerlo, después de lo cual puede desconectar el dispositivo.
- MODE (Modo)** – Para cambiar las opciones de la bandeja. Track Loading (Carga de pistas) determina cómo se cargan las pistas desde Crate: Automatic (Automática) carga la pista siguiente, Continuous (Continua) la reproduce automáticamente y Cyclic (Cílico) envía la pista reproducida al final de la lista de Crate. Al girar la perilla PUSH SELECT, se modifican los valores de ajuste y al pulsarla se pasa a la opción siguiente.
- LOOP IN** – Establece el punto inicial del ciclo (loop). Para cambiarlo, pulse LOOP IN nuevamente.
- LOOP OUT** – Determina el punto final del ciclo. Para liberar o terminar el ciclo, presione LOOP OUT una segunda vez y la reproducción continuará hacia adelante cuando la canción pase el punto de fin del ciclo.
- RELOOP** – Repite la reproducción (tartamudea) desde el punto inicial del ciclo. Si hay un ciclo establecido, reproduce y repite el ciclo establecido anteriormente, hasta que se libere pulsando LOOP OUT.
- EJECT** – Drücken Sie diese Taste, um das Menü der angeschlossenen USB-Speichermedien zu anzeigen. Wählen Sie ein Medium aus und drücken Sie die darüber liegenden FUNCTION Tasten, um es abzumelden. Erst danach können Sie das USB-Speichermedium vom Gerät abziehen.
- LOOP IN** – Imposta il punto d'inizio del loop. Per cambiarlo, premere nuovamente il pulsante LOOP IN.
- LOOP OUT** – Imposta il punto finale del loop; la riproduzione inizia a spirale. Per rilasciare o uscire dal loop, premere LOOP OUT una seconda volta e l'audio comincerà ad avanzare dopo che la traccia avrà passato il punto finale del loop.
- RELOOP** – Wiederholt die Wiedergabe vom Loop In Punkt (Stutter Effekt). Falls ein Loop gesetzt wurde, wird dieser wiederholt abgespielt, bis die Loop Out Taste gedrückt wird.
- EJECT** – Drücken Sie diese Taste, um das Menü der angeschlossenen USB-Speichermedien zu anzeigen. Wählen Sie ein Medium aus und drücken Sie die darüber liegenden FUNCTION Tasten, um es abzumelden. Erst danach können Sie das USB-Speichermedium vom Gerät abziehen.

- MODE (modo)** – Modifica le opzioni del deck. Track Loading (caricamento tracce) determina come vengono caricate le tracce del Crate: Automatico (automatico) carica la traccia successiva, Continuous (continuo) la riproduce automaticamente, Cyclic (ciclico) invia la traccia riprodotta alla fine dell'elenco del Crate. Girando la manopola PUSH SELECT si modifcano le impostazioni; premendola si passa all'opzione successiva.
- LOOP IN** – Imposta il punto d'inizio del loop. Per cambiarlo, premere nuovamente il pulsante LOOP IN.
- LOOP OUT** – Imposta il punto finale del loop; la riproduzione inizia a spirale. Per rilasciare o uscire dal loop, premere LOOP OUT una seconda volta e l'audio comincerà ad avanzare dopo che la traccia avrà passato il punto finale del loop.
- RELOOP** – Ripete la riproduzione (stutter) dal punto di inizio del loop. Se è stato impostato un loop, riproduce e ripete il loop reimpostato fino a quando non viene rilasciato premendo LOOP OUT.
- EJECT** – Premere questo tasto para visualizar un elenco de dispositivos USB collegados. Evidenciar un dispositivo, quindi premere la tasto función sotto al display para rímlarlo. En seguito sarà possibile descolgar el dispositivo steso.