



Stage Line®

PROFESSIONELLER DUAL-DJ-MP3-PLAYER

PROFESSIONAL DUAL DJ MP3 PLAYER
LECTEUR DJ MP3 DOUBLE PROFESSIONNEL
LETTORE DOPPIO MP3 PROFESSIONALE PER DJ



DMP-240

Best.-Nr. 21.2570



BEDIENUNGSANLEITUNG • INSTRUCTION MANUAL • MODE D'EMPLOI
ISTRUZIONI PER L'USO • GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUCCIONES • INSTRUKCJA OBSŁUGI
SIKKERHEDSOPLYSNINGER • SÄKERHETSFÖRESKRIFTER • TURVALLISUUDESTA

D **Bevor Sie einschalten ...**

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Gerät von „img Stage Line“. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor dem Betrieb gründlich durch. Nur so lernen Sie alle Funktionsmöglichkeiten kennen, vermeiden Fehlbedienungen und schützen sich und Ihr Gerät vor eventuellen Schäden durch unsachgemäßen Gebrauch. Heben Sie die Anleitung für ein späteres Nachlesen auf. Der deutsche Text beginnt auf der Seite 4.

F **Avant toute installation ...**

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à utiliser cet appareil "img Stage Line". Lisez ce mode d'emploi entièrement avant toute utilisation. Uniquement ainsi, vous pourrez apprendre l'ensemble des possibilités de fonctionnement de l'appareil, éviter toute manipulation erronée et vous protéger, ainsi que l'appareil, de dommages éventuels engendrés par une utilisation inadaptee. Conservez la notice pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.

La version française se trouve page 24.

NL **Voor u inschakelt ...**

Wij wensen u veel plezier met uw nieuwe apparaat van "img Stage Line". Lees deze gebruikershandleiding grondig door, alvorens het apparaat in gebruik te nemen. Alleen zo leert u alle functies kennen, vermijdt u foutieve bediening en behoedt u zichzelf en het apparaat voor eventuele schade door ondeskundig gebruik. Bewaar de handleiding voor latere raadpleging.

De veiligheidsvoorschriften vindt u op pagina 44.

PL **Przed uruchomieniem ...**

Życzymy zadowolenia z nowego produktu "img Stage Line". Dzięki tej instrukcji obsługi będą państwo w stanie poznać wszystkie funkcje tego urządzenia. Stosując się do instrukcji unikną państwo błędów i ewentualnego uszkodzenia urządzenia na skutek nieprawidłowego użytkowania. Prosimy zachować instrukcję.

Tekst polski zaczyna się na stronie 64.

S **Innan du slår på enheten ...**

Vi önskar dig mycket glädje med din nya "img Stage Line" produkt. Läs igenom säkerhetsföreskrifterna innan enheten tas i bruk för att undvika skador till följd av felaktig hantering. Behåll instruktionerna för framtida bruk.

Säkerhetsföreskrifterna återfinns på sidan 74.

GB **Before switching on ...**

We wish you much pleasure with your new "img Stage Line" unit. Please read these operating instructions carefully prior to operating the unit. Thus, you will get to know all functions of the unit, operating errors will be prevented, and yourself and the unit will be protected against any damage caused by improper use. Please keep the operating instructions for later use.

The English text starts on page 14.

I **Prima di accendere ...**

Vi auguriamo buon divertimento con il vostro nuovo apparecchio di "img Stage Line". Leggete attentamente le istruzioni prima di mettere in funzione l'apparecchio. Solo così potete conoscere tutte le funzionalità, evitare comandi sbagliati e proteggere voi stessi e l'apparecchio da eventuali danni in seguito ad un uso improprio. Conservate le istruzioni per poterle consultare anche in futuro.

Il testo italiano inizia a pagina 34.

E **Antes de la utilización ...**

Le deseamos una buena utilización para su nuevo aparato "img Stage Line". Por favor, lea estas instrucciones de uso atentamente antes de hacer funcionar el aparato. De esta manera conocerá todas las funciones de la unidad, se prevendrán errores de operación, usted y el aparato estarán protegidos en contra de todo daño causado por un uso inadecuado. Por favor, guarde las instrucciones para una futura utilización.

La versión española comienza en la página 54.

DK **Før du tænder ...**

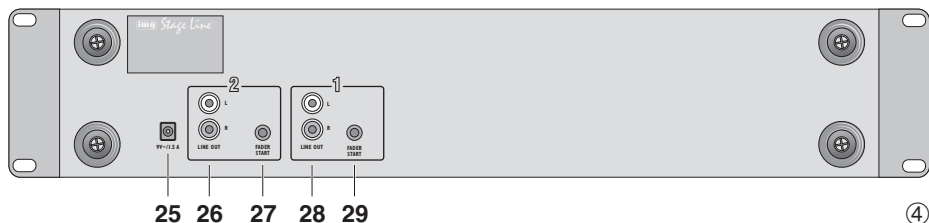
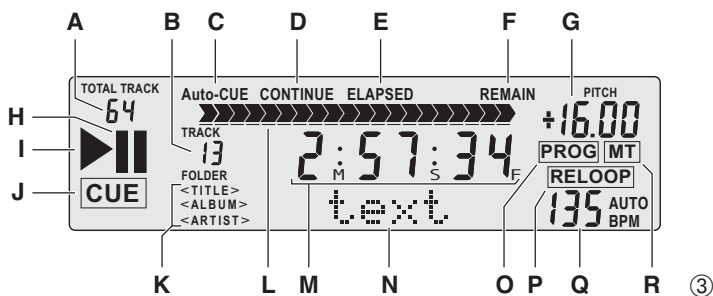
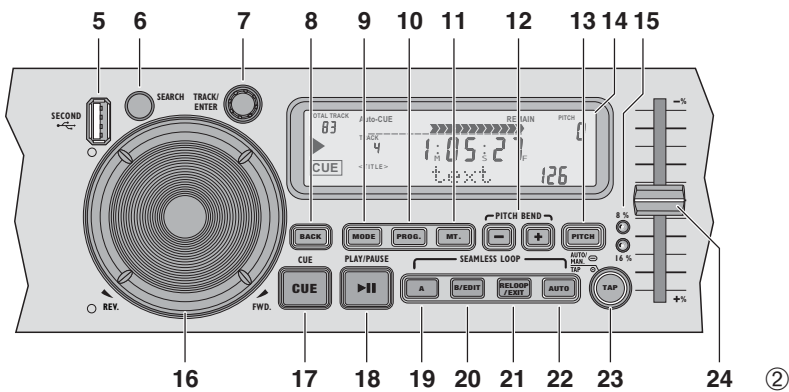
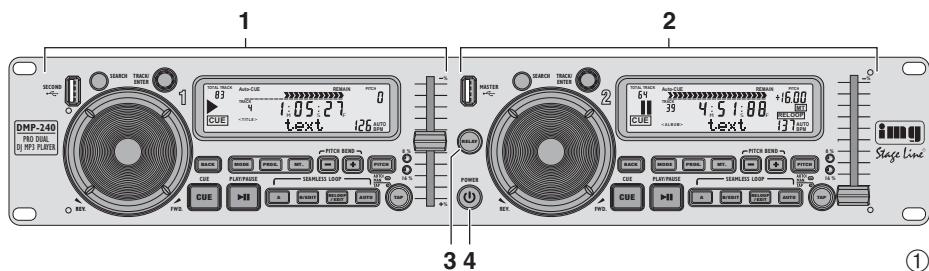
Tillykke med dit nye "img Stage Line" produkt. Læs sikkerhedsanvisningerne nøje før ibrugtagning, for at beskytte Dem og enheden mod skader, der skyldes forkert brug. Gem manualen til senere brug.

Sikkerhedsanvisningerne findes på side 74.

FIN **Ennen kytkemistä ...**

Toivomme Sinulle paljon miellyttäviä hetkiä uuden "img Stage Line" laitteen kanssa. Ennen laitteen käyttöä Sinua huolellisesti tutustumaan turvallisuusohjeisiin. Näin vältty vahingoilta, joita virheelinen laitteen käyttö saattaa aiheuttaa. Ole hyvä ja säilytä käyttöohjeet myöhempää tarvetta varten.

Turvallisuusohjeet löytyvät sivulta 75.



Inhalt

1	Übersicht der Bedienelemente und Anschlüsse	5	5.11.2	Stottereffekte	11
2	Hinweise für den sicheren Gebrauch	6	5.11.3	Endlosschleife abspielen	11
3	Einsatzmöglichkeiten	6	5.12	Eigene Titelfolge zusammenstellen	12
4	Gerät aufstellen und anschließen	7	5.12.1	Titelfolge speichern	12
5	Bedienung	7	5.12.2	Titelfolge abspielen und beenden	12
5.1	Musikstücke abspielen	7	5.12.3	Titelfolge löschen	12
5.2	Play-Liste laden	8	6	Faderstart	12
5.3	Anzeige von Titelinformationen und des Ruhemodus	8	7	Firmware aktualisieren	13
5.3.1	Grafische Laufzeitanzeige	8	8	Technische Daten	13
5.3.2	Beatcounter	9			
5.3.3	Ruhemodus	9			
5.4	Betriebsart wählen	9			
5.4.1	Fortlaufende Wiedergabe aller Titel und Einzeltitelwiedergabe	9			
5.4.2	Relay-Betrieb – automatischer Start der anderen Abspieleinheit am Ende eines Titels	9			
5.5	Anspielen eines Titels	9			
5.6	Schneller Vor- und Rücklauf	10			
5.7	Genaues Anfahren einer bestimmten Stelle	10			
5.8	Rücksprung zu einer bestimmten Stelle	10			
5.9	Geschwindigkeit mit oder ohne Tonhöhenverschiebung verändern	10			
5.10	Pitch Bend – Takt zwischen zwei Musikstücken angleichen	11			
5.11	Effekte	11			
5.11.1	Leiereffekte	11			

1 Übersicht der Bedienelemente und Anschlüsse

- 1 Bedienfeld der Abspieleinheit 1
Details siehe Abb. 2
- 2 Bedienfeld der Abspieleinheit 2
Details siehe Abb. 2
- 3 Taste RELAY zum automatischen Starten der anderen Abspieleinheit am Ende eines Titels (🔊 Kap. 5.4.2)
- 4 Ein- und Ausschalter POWER
- 5 USB-Buchse (Typ A) zum Anschluss eines USB-Speichermediums
- 6 Taste SEARCH
 - zum Ein- und Ausschalten des schnellen Vor-/Rücklaufs mit dem Drehrad (16)
 - Wird „TRACK“ über den Ziffern (B) angezeigt und die Taste gedrückt gehalten, lassen sich die Titel mit dem Drehrad schnell anwählen
 - Wird „FOLDER“ unter den Ziffern (B) angezeigt und die Taste gedrückt gehalten, lassen sich die Ordner mit dem Drehrad schnell anwählen
- 7 Knopf TRACK/ENTER
 - Wenn kein Auswahlmodus aktiviert ist, können durch Drehen Titel ausgewählt werden
 - Wenn einer der Auswahlmodi aktiviert ist, lässt sich durch Drehen eine Einstellung auswählen
 - Durch Drücken wird eine gewählte Einstellung aktiviert
- 8 Taste BACK, um bei einem aktivierten Auswahlmodus in die nächsthöhere Auswahlstufe zurückzuschalten
- 9 Taste MODE, um den Auswahlmodus für die Betriebsart (🔊 Kap. 5.4.1), für die Zeitanzeige (🔊 Kap. 5.3) oder für die MP3-Textanzeige (ID3-Tag, 🔊 Kap. 5.3) zu aktivieren
- 10 Taste PROG, um eine programmierte Titelfolge aufzurufen (🔊 Kap. 5.12.2) oder zu löschen (🔊 Kap. 5.12.3)
- 11 Taste MT (Master-Tempo) zum Ein- und Ausschalten der Funktion für konstante Tonhöhe (🔊 Kap. 5.9)
- 12 Tasten PITCH BEND zur Anpassung des Taktes des gerade laufenden Titels an den Takt eines auf der anderen Abspieleinheit laufenden Musikstückes (🔊 Kap. 5.10)
- 13 Taste PITCH zum Aktivieren/Deaktivieren des Geschwindigkeitsreglers (24) und zur Auswahl des Geschwindigkeitseinstellbereiches (8% oder 16%); die Auswahl wird durch die LEDs (15) angezeigt

14 Display, Details siehe Abb. 3

- A Anzahl der Titel im angewählten Ordner
 - B wenn über der Ziffer „TRACK“ angezeigt wird: Nummer des Musiktitels im angewählten Ordner;
wenn unter der Ziffer „FOLDER“ angezeigt wird: Nummer des angewählten Ordners
 - C Anzeige „Auto-CUE“: signalisiert die Betriebsart Einzeltitelwiedergabe
 - D Anzeige „CONTINUE“: signalisiert die Betriebsart für fortlaufende Wiedergabe aller Titel
 - E Anzeige „ELAPSED“: signalisiert, dass die bereits gespielte Zeit eines Titels angezeigt wird
 - F Anzeige „REMAIN“: signalisiert, dass die Restlaufzeit eines Titels angezeigt wird
 - G Anzeige der Abweichung von der Normalgeschwindigkeit
 - H Pausensymbol
 - I Wiedergabesymbol
 - J Anzeige „CUE“: erscheint, wenn ein Startpunkt automatisch (🔊 Kap. 5.4.1) oder mit der Taste CUE (17) gespeichert wurde
 - K In diesem Feld ist angegeben, ob in der Textzeile (N) der Titel-, Album- oder Künstlername des Musiktitels angezeigt wird. Ist keine dieser Anzeigen eingeblendet, wird der Dateiname angezeigt (🔊 Kap. 5.3).
 - L Bargraf zur Darstellung der relativen Titelzeit
 - M Titelzeitanzeige, siehe auch Pos. E und F
 - N Textzeile für Klartextanzeigen
 - O Anzeige „PROG“: signalisiert, dass eine programmierte Titelfolge aufgerufen ist
 - P Anzeige „RELOOP“: signalisiert das Abspielen einer Endlosschleife
 - Q Anzeige der Taktschläge pro Minute für den laufenden Titel
 - R Anzeige „MT“ (Master-Tempo): signalisiert die Funktion für konstante Tonhöhe (🔊 Kapitel 5.9)
- 15 LEDs „8%“ und „16%“ zur Anzeige des gewählten Geschwindigkeitseinstellbereiches; leuchtet eine der LEDs, ist der Geschwindigkeitsregler (24) aktiviert
- 16 Drehrad REV/FWD
 - für den schnellen Vor- und Rücklauf, wenn die Taste SEARCH (6) gedrückt wurde
 - für die Funktion „Pitch Bend“ während der Wiedergabe eines Titels
 - zum exakten Anfahren einer Stelle im Pausenmodus
 - zum Verschieben des Abschnittsendes, wenn während des Abspielens einer Endlosschleife die Taste B/EDIT (20) gedrückt wurde

- D** 17 Taste CUE zum Anspielen eines Titels (🔊 Kap. 5.5) und für den Rücksprung zu einer zuvor bestimmten Stelle (🔊 Kap. 5.8)
- A** 18 Taste ►|| zum Starten eines Titels und zum Umschalten zwischen Wiedergabe und Pause
- CH** 19 Taste A zum Bestimmen des Startpunktes einer Endlosschleife
- 20 Taste B/EDIT zum Bestimmen des Endpunktes eines Abschnittes zur Endlosschleifenwiedergabe und gleichzeitigem Starten der Schleife; zum Verschieben des Endpunktes die Taste erneut drücken und den Endpunkt mit dem Drehrad (16) einstellen
- 21 Taste RELOOP/EXIT zum Verlassen der Endlosschleife oder zum erneuten Abspielen der Schleife
- 22 Taste AUTO für eine Endlosschleife mit der Länge des Vielfachen einer Taktschlaglänge
- 23 Taste TAP für den manuellen Zählmodus des Beatcounters und zum Zurückschalten auf den Automatikmodus (🔊 Kapitel 5.3.2)
- 24 Schieberegler zum Ändern der Geschwindigkeit [bei gedrückter Taste MT (11) ohne Änderung der Tonhöhe]; die Einstellung des Reglers ist nur bei gedrückter Taste PITCH (13) wirksam
- 25 Buchse 9 V~ zur Stromversorgung über das beiliegende Netzgerät
- 26 Audio-Ausgang LINE OUT der Abspieleinheit 2 zum Anschluss an den Line-Eingang z. B. eines Verstärkers oder Mischpults
- 27 3,5-mm-Klinkenbuchse FADER START der Abspieleinheit 2 für die Fernsteuerung der Funktion Start/Pause von einem Mischpult aus (🔊 Kapitel 6)
- 28 Audio-Ausgang LINE OUT der Abspieleinheit 1
- 29 3,5-mm-Klinkenbuchse FADER START der Abspieleinheit 1

2 Hinweise für den sicheren Gebrauch

Die Geräte (MP3-Player und Netzgerät) entsprechen allen erforderlichen Richtlinien der EU und sind deshalb mit **CE** gekennzeichnet.

WARNUNG Das Netzgerät wird mit lebensgefährlicher Netzspannung versorgt. Nehmen Sie deshalb niemals selbst Eingriffe am Gerät vor. Es besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags.



Beachten Sie auch unbedingt die folgenden Punkte:

- Die Geräte sind nur zur Verwendung im Innenbereich geeignet. Schützen Sie sie vor Tropf- und Spritzwasser, hoher Luftfeuchtigkeit und Hitze (zulässiger Einsatztemperaturbereich 0 – 40 °C).
- Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gefäße z. B. Trinkgläser, auf die Geräte.
- Nehmen Sie den MP3-Player nicht in Betrieb bzw. ziehen Sie sofort das Netzgerät aus der Steckdose,
 1. wenn sichtbare Schäden am MP3-Player oder am Netzgerät vorhanden sind,
 2. wenn nach einem Sturz oder Ähnlichem der Verdacht auf einen Defekt besteht,
 3. wenn Funktionsstörungen auftreten.
 Geben Sie die Geräte in jedem Fall zur Reparatur in eine Fachwerkstatt.
- Verwenden Sie für die Reinigung nur ein trockenes, weiches Tuch, niemals Wasser oder Chemikalien.
- Werden die Geräte zweckentfremdet, nicht richtig angeschlossen, falsch bedient oder nicht fachgerecht repariert, kann keine Haftung für daraus resultierende Sach- oder Personenschäden und keine Garantie für die Geräte übernommen werden. Ebenso kann keine Haftung für durch Fehlbedienung oder durch einen Defekt entstandene Datenverluste und deren Folgeschäden übernommen werden.



Sollen die Geräte endgültig aus dem Betrieb genommen werden, übergeben Sie sie zur umweltgerechten Entsorgung einem örtlichen Recyclingbetrieb.

3 Einsatzmöglichkeiten

Der MP3-Player DMP-240 mit zwei Abspieleinheiten ist speziell für den professionellen DJ-Bereich konzipiert. Viele Funktionsmöglichkeiten sind genau auf diesen Einsatzbereich abgestimmt, z. B. Einzeltitelwiedergabe, automatischer Beatcounter, nahtlose Wiedergabe einer Endlosschleife, Geschwindigkeitsänderung ohne Tonhöhenänderung. Zum Abspielen von Musiktiteln im MP3-Format sind zwei Anschlüsse für USB-Speichermedien (USB-Stick, Festplatte etc.) vorhanden. Die Abspieleinheiten können unabhängig voneinander auf die Anschlüsse zugreifen, sodass auch der Betrieb mit nur einem USB-Speicher möglich ist.

4 Gerät aufstellen und anschließen

Vor dem Anschließen von Geräten oder dem Ändern bestehender Anschlüsse den MP3-Player und die anzuschließenden Geräte ausschalten.

Der MP3-Player ist für die Montage in ein Rack (482 mm/19") vorgesehen, kann aber auch als freistehendes Tischgerät verwendet werden. Für den Einbau in ein Rack werden 2 HE benötigt (HE = Höheneinheit = 44,45 mm).

- 1) Die beiden Signalausgänge LINE OUT (26 und 28) an je einen Eingang mit Line-Pegel z. B. eines Mischpultes oder Verstärkers anschließen (mögliche Beschriftung: Line, CD, Aux).
- 2) Die USB-Anschlüsse (5) mit jeweils einem USB-Speichermedium verbinden, z. B. USB-Stick oder Festplatte (ggf. mit eigener Stromversorgung). Wird nur ein USB-Speicher zum Abspielen verwendet, sollte vorzugsweise der rechte Anschluss MASTER verwendet werden, weil dieser immer automatisch ausgewählt wird.
- 3) Die beiden Abspieleinheiten können über ein Mischpult mit Faderstart-Funktion gestartet und auf Pause geschaltet werden. Dazu die Buchsen FADER START (27, 29) über zwei Kabel mit 3,5-mm-Klinkensteckern (2- oder 3-polig) an die entsprechenden Buchsen des Mischpultes anschließen. Der DMP-240 muss auf die Faderstartart des Mischpultes eingestellt werden; siehe dazu Kapitel 6.
- 4) Das beiliegende Netzgerät an die Buchse 9 V~ (25) anschließen und den Netzstecker in eine Steckdose (100 – 240 V~/50 – 60 Hz) stecken.

5 Bedienung

Das Gerät mit dem Netzschalter POWER (4) einschalten. Die Bedienung der beiden Abspieleinheiten ist vollkommen identisch.

Nach dem Betrieb das Gerät ausschalten. Die folgenden Einstellungen sind stets gespeichert und beim nächsten Einschalten wieder aktiviert:

1. der gewählte Betriebsmodus (Einzeltitelwiedergabe / fortlaufende Wiedergabe,  Kap. 5.4.1)
2. die gewählte Zeitanzeige (Titelrestlaufzeit / bereits gespielte Zeit,  Kapitel 5.3)
3. der gewählte Geschwindigkeitseinstellbereich ( Kapitel 5.9)

5.1 Musikstücke abspielen

- 1) Nach dem Einschalten zeigt das Display (14) kurz **LB Rd** und dann **SC Rn** an. Wenn kein USB-Speicher am rechten USB-Anschluss MASTER (5) angeschlossen ist, zeigt es danach **no USB** und **Master** an.
- 2) Für beide Abspieleinheiten ist der rechte USB-Anschluss MASTER angewählt. Zum Anwählen des linken USB-Anschlusses **SECOND** den Knopf **TRACK/ENTER** (7) drehen. Die Textzeile (N) unten im Display zeigt den angewählten Anschluss an: **Master** oder **Second**.
- 3) Ist der USB-Speicher nach dem Anwählen eingelesen, signalisiert das Display **FE Rd Y**. Zur weiteren Auswahl von Partitionen, Ordnern und Titeln den Knopf **TRACK/ENTER** drücken.
- 4) Je nach Datenstruktur auf dem USB-Speicher zeigt das Display die nächste Auswahlmöglichkeit an:

PR - 5 EL = Auswahl einer Partition¹
(**Partition Selection**)

FD - 5 EL = Auswahl eines Ordners²
(**Folder Selection**)

FI - 5 EL = Auswahl einer MP3-Datei
(**File Selection**)

¹nur wenn mehrere Partitionen vorhanden sind

²nur wenn Ordner vorhanden sind

Durch Drehen des Knopfes **TRACK/ENTER** die Auswahl durchführen und durch Drücken des Knopfes **TRACK/ENTER** bestätigen. Das Display zeigt die nächste Auswahlmöglichkeit an. Den Vorgang so oft wiederholen, bis nach der Auswahl der MP3-Datei das Display die Titelaufzeit (M) anzeigt.

- 5) Um zurück in die nächsthöhere Ebene zu gelangen, die Taste **BACK** (8) drücken.
- 6) Nach dem Bestätigen der Titelauswahl die Wiedergabe mit der Taste **▶||** (18) starten. Mit dieser Taste kann die Wiedergabe auch jederzeit unterbrochen und fortgesetzt werden. Ist die Betriebsart Einzeltitelwiedergabe gewählt, schaltet das Gerät am Anfang des nächsten Titels auf Pause ( Kap. 5.4.1).
- Sollte die Wiedergabe mit der Taste **▶||** nicht starten, überprüfen, ob das Display die Titelaufzeit (M) anzeigt. Wenn nicht, den Knopf **TRACK/ENTER** entsprechend oft drücken.
- 7) Zum Umschalten auf einen anderen Titel den Knopf **TRACK/ENTER** drehen. Das Gerät springt sofort auf diesen Titel. Zum Anwählen eines anderen Ordners die Taste **BACK** so oft drücken, bis das Display **FD - 5 EL** zeigt.

5.2 Play-Liste laden

Zum Abspielen einer bestimmten Titelauswahl lassen sich auf einem Computer erstellte Play-Listen mit der Dateierendung „.wpl“, „.xml“ oder „.m3u“ in den DMP-240 laden.

Wichtig: Eine Play-Liste und die dazugehörigen MP3-Dateien müssen sich auf demselben Speichermedium befinden. Die Play-Listen müssen immer im Hauptverzeichnis (root directory) gespeichert sein.

- 1) Die Taste MODE (9) drücken. Im Display erscheint `0P t i 0N` und `[MODE]`.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) eine Rastung nach links drehen, sodass `0P t i 0N` und `[SCAN]` angezeigt werden.
- 3) Den Knopf TRACK/ENTER drücken. Das Display zeigt `5E L E [t]` und `NORMAL` an.
- 4) Durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER kann nun zwischen der Auswahl von Play-Listen (Anzeige `LIST`) und der Auswahl von MP3-Dateien (Anzeige `NORMAL`) umgeschaltet werden. Zur Auswahl von Play-Listen `LIST` wählen.
- 5) Die Taste BACK (8) einmal drücken. Das Display zeigt `r E Ad y` und `Master` an.
- 6) Den gewünschten USB-Anschluss (5) durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER wählen und durch Drücken des Knopfes bestätigen.
- 7) Sind auf dem angewählten USB-Speicher mehrere Partitionen vorhanden, die gewünschte Partition mit dem Knopf TRACK/ENTER auswählen. Anderenfalls mit dem nächsten Bedienschritt fortfahren.
- 8) Wenn das Display `F i - 5 E L` anzeigt und das Feld „TOTAL TRACK“ (A) die Anzahl der vorhandenen Play-Listen, durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER eine Play-Liste auswählen. Die Textzeile (N) zeigt den Namen der Play-Liste an. Wird `EMPTY` (= leer) angezeigt, ist keine Play-Liste auf dem angewählten USB-Speicher vorhanden.
- 9) Durch Drücken des Knopfes TRACK/ENTER die Play-Liste laden und aus der Liste den zu spielenden Titel mit dem Knopf TRACK/ENTER auswählen.

5.3 Anzeige von Titelinformationen und des Ruhemodus

Das Display (14) gibt eine Vielzahl von Informationen an:

1. Anzahl der Titel (A) im angewählten Ordner
2. Nummer des gewählten Titels (B), wenn über der Ziffer „TRACK“ angezeigt wird

3. Laufzeit des gewählten Titels relativ (L) und absolut (M); die Sekunden sind in 75 sogenannte Frames unterteilt

Die Laufzeitanzeige lässt sich zwischen Restlaufzeit „REMAIN“ (F) und bereits gespielter Zeit „ELAPSED“ (E) umschalten:

- a) Die Taste MODE (9) drücken. Im Display erscheinen `0P t i 0N` und `[MODE]`.
 - b) Den Knopf TRACK/ENTER (7) eine Rastung nach rechts drehen, sodass `0P t i 0N` und `[TIME]` angezeigt werden.
 - c) Den Knopf TRACK/ENTER drücken. Das Display zeigt `5E L E [t]` und `[TIME]` an.
 - d) Durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER kann nun zwischen Restlaufzeit „REMAIN“ (F) und bereits gespielter Zeit „ELAPSED“ (E) umgeschaltet werden.
 - e) Zum Zurückschalten auf die Zeitanzeige die Taste BACK (8) zweimal drücken.
4. Die Textzeile (N) lässt sich auf eine der folgenden Informationen (ID3-Tag) umschalten:
Titelname*, Anzeige `<TITLE>` (K)
Albumname*, Anzeige `<ALBUM>`
Künstlername*, Anzeige `<ARTIST>`
Dateiname, keine Anzeige im Feld (K)

*Wenn eine der Informationen nicht in der MP3-Datei gespeichert ist, wird ein Fragezeichen in der Textzeile angezeigt.
 - a) Die Taste MODE drücken. Im Display erscheint `0P t i 0N` und `[MODE]`.
 - b) Den Knopf TRACK/ENTER so weit drehen, bis `0P t i 0N` und `[ID-TAG]` angezeigt werden.
 - c) Den Knopf TRACK/ENTER drücken. Das Display zeigt `5E L E [t]` und `[ID-TAG]` an.
 - d) Durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER kann nun zwischen den angegebenen Anzeigemöglichkeiten umgeschaltet werden.
 - e) Zum Zurückschalten auf die Zeitanzeige die Taste BACK zweimal drücken.

5.3.1 Grafische Laufzeitanzeige

Zusätzlich zur numerischen Laufzeitanzeige (M) stellt der Bargraf (L) die Laufzeit, bezogen auf die Titeldauer, durch seine Länge grafisch dar (relative Zeitdarstellung). Die letzten 30 Sekunden eines Titels signalisiert der Bargraf durch Blinken in voller Länge, wobei die letzten 15 Sekunden durch schnelleres Blinken angezeigt werden.

5.3.2 Beatcounter

Nach dem Starten eines Titels ermittelt der Beatcounter automatisch die Anzahl der Taktschläge pro Minute. Nach kurzer Zeit erscheint die Anzahl unten rechts im Display (Q). Kann der Beatcounter keinen richtigen Wert ermitteln (z.B. bei ruhigen Musiktiteln), in den manuellen Modus schalten:

- 1) Die Taste TAP (23) so lange gedrückt halten, bis die Anzeige „AUTO“ unten rechts im Display erlischt.
- 2) Die Taste TAP im Takt der Musik einige Male antippen, sodass die Anzahl der Taktschläge angezeigt wird.
- 3) Zum Zurückschalten auf den automatischen Zählmodus, die Taste TAP gedrückt halten, bis wieder die Anzeige „AUTO“ erscheint.

5.3.3 Ruhemodus

Steht das Gerät länger als 20 Minuten auf Pause, schaltet es in den Ruhemodus. Das Display zeigt **5L EE P** (Schlaf) an und alle beleuchteten Tasten erlöschen. Durch Betätigen einer beliebigen Taste wird in den vorherigen Betriebsmodus zurückgeschaltet.

5.4 Betriebsart wählen

5.4.1 Fortlaufende Wiedergabe aller Titel und Einzeltitelwiedergabe

Bei der Betriebsart für fortlaufende Wiedergabe wird im Display „CONTINUE“ (D) angezeigt, bei der Einzeltitelwiedergabe „Auto-CUE“ (C). Die Einzeltitelwiedergabe ist speziell für DJ-Anwendungen vorgesehen:

1. Nach dem Anwählen eines Titels steht das Gerät exakt an der Stelle, an der die Musik beginnt (und nicht bei Zeitindex 0:00:00). Diese Stelle wird automatisch als Startpunkt gespeichert. Das Display zeigt „CUE“ (J). Nach dem Starten des Titels kann mit der Taste CUE (17) auf diesen Startpunkt zurückgesprungen werden.
2. Nach dem Spielen eines Titels schaltet das Gerät exakt an der Stelle auf Pause, an der die Musik des nächsten Titels beginnt. Diese Stelle ist dann als neuer Startpunkt gespeichert.

Zum Umschalten zwischen fortlaufender Wiedergabe und Einzeltitelwiedergabe:

- 1) Die Taste MODE (9) drücken. Im Display erscheinen **OP t t 00** und **CUE**.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) drücken. Das Display zeigt **5L EE t t** und **CUE** an.

- 3) Durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER kann nun zwischen fortlaufender Wiedergabe „CONTINUE“ (D) und Einzeltitelwiedergabe „Auto-CUE“ (C) umgeschaltet werden.
- 4) Zum Zurückschalten auf die Zeitanzeige die Taste BACK (8) drücken.

5.4.2 Relay-Betrieb – automatischer Start der anderen Abspieleinheit am Ende eines Titels

Am Ende eines Titels kann automatisch die andere Abspieleinheit gestartet werden.

- 1) Beide Abspieleinheiten auf Einzeltitelwiedergabe schalten (☞ Kap. 5.4.1); in beiden Displays (14) muss „Auto-CUE“ (C) angezeigt werden.
- 2) Auf jeder Abspieleinheit einen Titel anwählen.
- 3) Die Taste RELAY (3) betätigen. Die Taste leuchtet.
- 4) Die Wiedergabe auf einer Abspieleinheit mit der Taste ► (18) starten. Die andere Abspieleinheit muss auf Pause geschaltet sein [Anzeige II (H)]. Sobald ein Titel zu Ende gespielt ist, schaltet die Abspieleinheit auf Pause und die andere startet. Der Vorgang wird bis zum Ausschalten des Relay-Betriebs endlos wiederholt. (Zum Ausschalten die Taste RELAY erneut drücken.)
- 5) Während des Relay-Betriebs kann an jeder Stelle eines Titels mit der Taste ► zusätzlich die Wiedergabe von einer zur anderen Abspieleinheit umgeschaltet werden.

Hinweis: Wird in dieser Betriebsart die Taste CUE (17) an der wiedergebenden Abspieleinheit betätigt, wechselt die Wiedergabe zur anderen Abspieleinheit. Wird an der auf Pause stehenden Abspieleinheit die Taste CUE gedrückt gehalten, erfolgt die Wiedergabe von dieser Abspieleinheit so lange, bis die Taste gelöst wird.

5.5 Anspielen eines Titels

Mit der Taste CUE (17) lässt sich ein Titel anspielen, solange diese Taste gedrückt gehalten wird. Nach dem Lösen der Taste springt das Gerät auf den Titelanfang zurück und schaltet auf Pause.

- 1) Mit der Taste ► (18) auf Pause schalten.
- 2) Den gewünschten Titel mit dem Knopf TRACK/ENTER (7) wählen.
- 3) Durch Gedrückthalten der Taste CUE den Titel anspielen.
- 4) Soll der Titel abgespielt werden, die Taste ► betätigen.

5.6 Schneller Vor- und Rücklauf

Soll ein Titel schnell vor- oder zurücklaufen, zuerst die Taste SEARCH (6) drücken. In der Textzeile (N) wird SEARCH angezeigt. Das Drehrad REV/FWD (16) in die entsprechende Richtung drehen. Die Vor- bzw. Rücklaufgeschwindigkeit hängt von der Drehgeschwindigkeit des Rads ab.

Hinweise

1. Im Pausenmodus wird nach einem Vor- oder Rücklauf die momentane Stelle ständig wiederholt. Um das Wiederholen zu beenden, entweder die Taste CUE (17) zweimal kurz drücken (neuer Cue-Punkt wird gesetzt,  Kap. 5.8) oder die Wiedergabe mit der Taste ►|| (18) starten.
2. Wird das Drehrad im Wiedergabemodus 8 Sek. nicht betätigt, erlischt die Anzeige SEARCH und das Rad dient wieder für die Funktion „Pitch Bend“ (Kap. 5.10).

5.7 Genaues Anfahren einer bestimmten Stelle

Eine Stelle im Titel lässt sich auf 1 Frame ($\frac{1}{75}$ Sek.) genau anfahren, wenn z. B. die Wiedergabe nicht am Titelanfang, sondern ab einer bestimmten Stelle starten soll.

- 1) Ist die gewünschte Stelle durch Abspielen des Titels oder mit dem schnellen Vor-/Rücklauf ( Kap. 5.6) ungefähr erreicht, mit der Taste ►|| (18) auf Pause schalten.
- 2) Durch Links- und Rechtsdrehen des Drehrades (16) die Stelle genau anfahren. Dabei wird die momentane Stelle ständig wiederholt.
- 3) Ist die gewünschte Stelle eingestellt, die Taste CUE (17) zweimal kurz drücken. Damit ist die Stelle gespeichert und das wiederholte Abspielen beendet. Mit der Taste ►|| kann nun die Wiedergabe ab diesem Punkt gestartet werden.

5.8 Rücksprung zu einer bestimmten Stelle

Um schnell zu einer bestimmten Stelle springen zu können, lässt sich mit der Taste CUE (17) ein Startpunkt (Cue-Punkt) speichern.

Hinweis: Im Modus Einzeltitelwiedergabe kann der Rücksprung mit der Taste CUE nur innerhalb eines Titels erfolgen. Beim Erreichen des nächsten Titels wird der Cue-Punkt durch den Startpunkt des nächsten Titels ersetzt ( Kapitel 5.4.1).

- 1) Während des Abspielens eines Titels mit der Taste ►|| (18) auf Pause schalten, wenn die Stelle erreicht ist, zu der später zurückgesprungen werden soll. Die Tasten ►|| und CUE (17) blinken.

- 2) Bei Bedarf kann mit dem Drehrad (16) die Stelle exakter angefahren werden ( Kapitel 5.7). Die angefahrne Stelle ist danach fortlaufend zu hören.
- 3) Die Taste CUE antippen. Dadurch wird die Stelle als Cue-Punkt gespeichert und im Display erscheint die Anzeige „CUE“ (J). Falls die momentane Stelle zu hören ist, die Taste CUE erneut kurz zum Stummschalten drücken. Die Taste CUE leuchtet jetzt kontinuierlich. Die Taste ►|| blinkt weiter als Aufforderung, die Wiedergabe zu starten.
- 4) Das Abspielen mit der Taste ►|| wieder starten. Vorsicht: Jetzt nicht mit dem Knopf TRACK/ENTER einen anderen Titel auswählen. Andernfalls wird der Cue-Punkt durch den Anfangspunkt des gewählten Titels ersetzt.
- 5) Mit der Taste CUE kann nun auf den Cue-Punkt zurückgesprungen werden. Die Abspieleinheit steht dann auf Pause.
- 6) Mit der Taste ►|| die Wiedergabe starten oder die Taste CUE erneut drücken und gedrückt halten. Nach dem Lösen der Taste CUE steht die Abspieleinheit wieder am Cue-Punkt auf Pause. Durch erneutes Gedrückthalten der Taste CUE kann so ab dem Cue-Punkt beliebig oft eine Wiederholung erfolgen.

5.9 Geschwindigkeit mit oder ohne Tonhöhenverschiebung verändern

Die Geschwindigkeit lässt sich mit dem Schieberegler (24) bis zu $\pm 16\%$ ändern:

- 1) Den Einstellbereich mit der Taste PITCH (13) wählen: $\pm 8\%$ oder $\pm 16\%$. Die LEDs (15) zeigen den gewählten Bereich an. Leuchtet die LED „16%“, wird durch erneutes Betätigen der Taste PITCH der Geschwindigkeitsregler wieder deaktiviert und der Titel mit der Normalgeschwindigkeit abgespielt. In der Textzeile (N) wird kurz die gewählte Einstellung angezeigt.
- 2) Die Geschwindigkeit mit dem Schieberegler einstellen. Das Display zeigt die prozentuale Abweichung von der Normalgeschwindigkeit oben rechts (G) an. Die Anzahl der Taktschläge (Q) ändert sich entsprechend.
- 3) Mit dem Verändern der Geschwindigkeit ändert sich auch proportional die Tonhöhe. Soll jedoch die Tonhöhe konstant bleiben, die Taste MT (11) drücken. Im Display erscheint die Anzeige „MT“ (R). Zum Ausschalten der Funktion die Taste MT erneut drücken.

5.10 Pitch Bend – Takt zwischen zwei Musikstücken angleichen

Die Taktschläge von zwei Musikstücken mit demselben Tempo lassen sich zeitlich genau übereinander legen. Dadurch wird beim Überblenden von einer zur anderen Abspieleinheit der Rhythmus beim Tanzen nicht unterbrochen.

- 1) Zuerst das Tempo des Musikstückes, auf das übergeblendet werden soll, mit dem Geschwindigkeitsregler (24) an das Tempo des laufenden Musikstückes angleichen. Dazu mit dem Schieberegler die gleiche Anzahl von Taktschlägen pro Minute einstellen, siehe Anzeige (Q) unten rechts im Display.
- 2) Die Taktschläge des Musikstückes, auf das übergeblendet werden soll, mit den Tasten PITCH BEND (12) genau über die des laufenden Musikstückes legen: Solange die Taste + oder – gedrückt gehalten wird, läuft der Titel schneller bzw. langsamer und die LED „16 %“ (15) blinkt. Dadurch verschieben sich die Taktschläge im Bezug zu den Taktschlägen des laufenden Musikstückes.
- 3) Die Taktschläge können auch durch Drehen des Drehrads (16) verschoben werden.

5.11 Effekte

5.11.1 Leiereffekte

Falls die Funktion Master-Tempo (konstante Tonhöhe) aktiviert ist [Anzeige „MT“ (R) im Display], diese mit der Taste MT (11) ausschalten. Durch Hin- und Herdrehen des Drehrades (16) wird die Abspielgeschwindigkeit abwechselnd erhöht und verringert. Dadurch entsteht ein Leiereffekt.

5.11.2 Stottereffekte

Ein mit den Taste CUE (17) gespeicherten Cue-Punkt (Kap. 5.8) kann auch zum Erzeugen von interessanten Stottereffekten genutzt werden: Durch mehrfaches kurzes Drücken der Taste CUE entsteht ein Stottereffekt. Dieser ist dabei umso eindrucksvoller, je geeigneter der Cue-Punkt ist (z.B. Instrumenteneinsatz oder Anfang eines Wortes).

5.11.3 Endlosschleife abspielen

Ein bestimmter Abschnitt kann als nahtlose Schleife beliebig oft wiederholt werden.

- 1) Mit der Taste **PLAY/PAUSE** (18) auf Wiedergabe schalten. Ist der gewünschte Startpunkt der Schleife erreicht (Punkt a in Abb. 5), die Taste A (19) antippen.

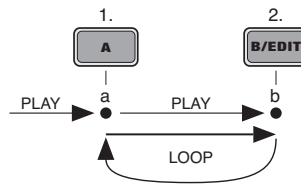


Abb. 5 Endlosschleife abspielen

Tipp: Um den Startpunkt auf 1 Frame genau festzulegen, zuerst mit der Taste **PLAY/PAUSE** (18) auf Pause schalten, mit dem Drehrad (16) den Punkt exakt einstellen und dann die Taste A drücken.

- 2) Ist beim Weiterspielen das gewünschte Ende des Abschnitts erreicht (Punkt b in Abb. 5), die Taste B/EDIT (20) drücken. Der Abschnitt zwischen den Punkten wird fortlaufend wiederholt. Solange eine Endlosschleife abgespielt wird, signalisiert das Display „RELOOP“ (P).
- 3) Um den Endpunkt zu verschieben oder um ihn auf 1 Frame genau einzustellen, während des Abspielens der Schleife die Taste B/EDIT drücken. Die Zeitanzeige (M) zeigt jetzt den Zeitindex des Endpunktes an. Mit dem Drehrad (16) den Endpunkt verschieben und mit der Taste B/EDIT den Endpunkt speichern.
- 4) Um die Schleife zu verlassen und den Titel weiterzuspielen, die Taste RELOOP/EXIT (21) drücken. Durch Anwählen eines anderen Titels mit dem Knopf TRACK/ENTER (7) wird die Schleife ebenfalls verlassen. Zum erneuten Starten der Schleife die Taste RELOOP/EXIT wieder drücken.

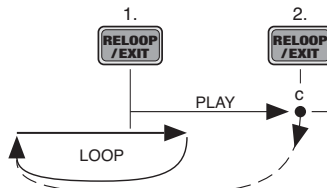


Abb. 6 Endlosschleife beenden und erneut starten

Abschnitt mit dem Vielfachen einer Taktschlaglänge

Die Länge eines Abschnitts für Schleifenwiedergabe kann auch auf das Vielfache oder auf einen Bruchteil einer Taktschlaglänge eingestellt werden: $\times 1/16, \times 1/8, \times 1/4, \times 1/2, \times 1, \times 2, \times 4, \times 8, \times 16$

- 1) Die Taste AUTO (22) gedrückt halten und durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER (7) die Schleifenlänge einstellen. In der Textzeile (N) wird die Länge angezeigt, zum Beispiel: BEAT : 1/2 = Die Schleifenlänge beträgt eine halbe Taktschlaglänge.

- D** 2) Die Taste AUTO antippen, sodass sie leuchtet.
- A** 3) Den Startpunkt mit der Taste A (19) bestimmen. Damit wird gleichzeitig die Endlosschleife gestartet.
- CH**

5.12 Eigene Titelfolge zusammenstellen

Sollen von einem USB-Speicher nur ausgewählte Titel in einer bestimmten Reihenfolge abgespielt werden, kann eine Folge mit max. 99 Titeln programmiert werden.

5.12.1 Titelfolge speichern

- 1) Den ersten Titel, der gespeichert werden soll, anwählen oder abspielen.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) gedrückt halten, bis in der Titelzeitanzeige (M) *P- 0 1* erscheint. Der Titel ist damit als erster für die Titelfolge gespeichert.
- 3) Alle weiteren Titel genauso speichern. Sind 99 Titel gespeichert und wird versucht, einen weiteren Titel zu speichern, erscheint die Meldung *FULL*.

Hinweis: Eine gespeicherte Titelfolge wird beim Ausschalten des Gerätes gelöscht.

5.12.2 Titelfolge abspielen und beenden

- 1) Die Taste PROG (10) drücken. Das Display zeigt *P- 0 1* an.
Wird *EMPTY* (= leer) angezeigt, ist noch kein Titel gespeichert worden. Mit der Taste BACK (8) auf die Zeitanzeige zurückschalten und eine Titelfolge speichern.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) drücken. Im Display erscheint die Anzeige „PROG“ (O).
- 3) Wenn die Abspielereinheit auf Pause steht, die Wiedergabe mit der Taste ► (18) starten.
- 4) Zum Vor- oder Zurückspringen auf andere Titel der Titelfolge den Knopf TRACK/ENTER entsprechend drehen.
- 5) Um das Abspielen der Titelfolge zu beenden, die Taste BACK entsprechend lange drücken.

5.12.3 Titelfolge löschen

- 1) Die Taste PROG so lange drücken, bis das Display *d- ALL* (delete all = alles löschen) anzeigt.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) eine Raststufe drehen, sodass in der Textzeile (N) „YES“ ausgewählt ist (*[YES] NO*).
- 3) Zum Löschen den Knopf TRACK/ENTER drücken oder zum Abbrechen des Löschens die Taste BACK (8). Durch das Ausschalten des DMP-240 wird die Titelfolge ebenso gelöscht.

6 Faderstart

Die Funktion Start/Pause der Taste ► (18) lässt sich von einem Mischpult mit Faderstart-Funktion aus fernbedienen. Der Anschluss an das Mischpult ist im Kapitel 4, Bedienschritt 3 beschrieben. Der DPM-240 muss auf die Faderstartart des Mischpultes eingestellt werden:

- 1) Die Taste MODE (9) drücken. Im Display erscheinen *0 P 1 0 0* und *[MODE]*.
- 2) Den Knopf TRACK/ENTER (7) so weit drehen, bis *0 P 1 0 0* und *[FADER]* angezeigt werden.
- 3) Den Knopf TRACK/ENTER drücken. Das Display zeigt *5 E 1 E 1* an und die aktuelle Einstellung:

LOCK - - - - - Steuerung mit einem Ein-/Aus-Schalter

Für die meisten Mischpulte von „img Stage Line“ muss diese Einstellung gewählt werden. Mit dem Aufziehen des Faders wird ein Schalter im Mischpult geschlossen, der das Abspielen startet. Beim Zuziehen des Faders öffnet der Schalter und schaltet den DMP-240 auf Pause.

TRACT - - - - - Steuerung mit einem Taster

Wird der Taster das erste Mal durch das Aufziehen des Faders betätigt, startet das Abspielen. Wird der Taster zum zweiten Mal durch das Zuziehen des Faders betätigt, schaltet der DMP-240 auf Pause.

CUE/PLAY Rücksprung auf einen Cue-Punkt durch eine elektronische Impulssteuerung

Das Gerät springt beim Zuziehen des Faders auf den Titelfang oder auf einen mit der Taste CUE (17) gesetzten Cue-Punkt und schaltet dann auf Pause.

- 4) Durch Drehen des Knopfes TRACK/ENTER die erforderliche Einstellung auswählen.
- 5) Zum Zurückschalten auf die Zeitanzeige, die Taste BACK (8) zweimal drücken.

7 Firmware aktualisieren

Ist im Internet eine neue Firmware verfügbar, kann die Ihres Gerätes aktualisiert werden:

- 1) Auf der Homepage von „img Stage Line“ (www.imgstageline.com) unter der Rubrik „SUPPORT“ auf „Software-Updates“ klicken. Dann nach unten bis zur Rubrik „FIRMWARE-DOWNLOADS“ scrollen.
Dort zum Herunterladen auf das Symbol vor „DMP-240“ klicken.
Die heruntergeladene Software auf einen USB-Memory-Stick kopieren.
- 2) Den DMP-240 mit dem Netzschalter (4) ausschalten.
- 3) Den Memory-Stick mit der neuen Firmware in die **rechte** USB-Buchse MASTER (5) stecken.
- 4) Bei gedrückt gehaltener Taste PROG (10) das Gerät wieder einschalten. Das linke Display zeigt zuerst *LD Rd.* Wenn *UP dAtE* angezeigt wird, die Taste PROG wieder lösen. Im Feld PITCH (G) erscheint zuerst die Versionsnummer der Firmware des Gerätes, dann die Versionsnummer der Firmware auf dem USB-Stick.
- 5) Wenn nach dem Einlesevorgang in der Textzeile (N) *Ready* erscheint, die Taste ► (18) drücken, um die Firmware-Aktualisierung zu starten. Das Display zeigt nacheinander folgende Meldungen:
DSP Erase
DSP Write
MCU Write
Wird *Finish* angezeigt, ist die Firmware aktualisiert.
- 6) Das Gerät aus- und wieder einschalten.

8 Technische Daten

Frequenzbereich: 20 – 20 000 Hz

Klirrfaktor: < 0,03 %

Kanaltrennung: > 80 dB

Dynamikumfang: > 80 dB

Störabstand: > 80 dB

Ausgang: 1,8 V (Line-Pegel),
Cinch-Buchsen

Stromversorgung: 9 V~ über beiliegendes
Netzgerät

Einsatztemperatur: 0 – 40 °C

Abmessungen: 482 × 88 × 85 mm,
2 HE (Höheneinheiten)

Gewicht: 2 kg

Änderungen vorbehalten.

D

A

CH

Contents

1	Operating Elements and Connections .	15	5.11.3	Replaying a continuous loop	21
2	Safety Notes	16	5.12	Creating your personal title sequence	21
3	Applications	16	5.12.1	Storing a title sequence	21
4	Setting Up and Connecting the Player ..	17	5.12.2	Replaying and ending a title sequence	21
5	Operation	17	5.12.3	Deleting a title sequence	22
5.1	Replaying music pieces	17	6	Fader Start	22
5.2	Loading a play list	18	7	Updating the Firmware	23
5.3	Indicating title information and sleep mode	18	8	Specifications	23
5.3.1	Bar graph	18			
5.3.2	Beat counter	18			
5.3.3	Sleep mode	19			
5.4	Selecting the operating mode	19			
5.4.1	Continuous replay of all titles and single title replay	19			
5.4.2	Relay mode – Automatic start of the other player unit at the end of a title	19			
5.5	Short replay of a title beginning	19			
5.6	Fast forward/reverse	19			
5.7	Precise selection of a certain spot	20			
5.8	Return to a certain spot	20			
5.9	Changing the speed with or without displacing the pitch	20			
8.10	Pitch bend – Matching the beat between two music pieces	20			
5.11	Effects	21			
5.11.1	Droning effects	21			
5.11.2	Stutter effects	21			

1 Operating Elements and Connections

- 1 Control panel of player unit 1
For details see fig. 2
- 2 Control panel of player unit 2
For details see fig. 2
- 3 Button RELAY for automatic start of the other player unit at the end of a title (🔊 chapter 5.4.2)
- 4 POWER switch
- 5 USB port (type A) to connect a USB storage medium
- 6 Button SEARCH
 - to activate/deactivate the fast forward/reverse feature with the jog wheel (16)
 - to quickly select the titles with the jog wheel when “TRACK” is indicated above the numbers (B) and the button is kept pressed
 - to quickly select the folders with the jog wheel when “FOLDER” is indicated below the numbers (B) and the button is kept pressed
- 7 Knob TRACK/ENTER
 - if no selection mode has been activated, turn the knob to select titles
 - if one of the selection modes has been activated, turn the knob to select a setting
 - press the knob to activate a setting selected
- 8 Button BACK to switch back to the next higher selection level when the selection mode has been activated
- 9 Button MODE to activate the selection mode for the operating mode (🔊 chapter 5.4.1), for the time indication (🔊 chapter 5.3) or for the MP3 text indication (ID3 tag, 🔊 chapter 5.3)
- 10 Button PROG to activate (🔊 chapter 5.12.2) or delete (chapter 5.12.3) a programmed title sequence
- 11 Button MT (Master Tempo) to activate/deactivate the function for constant pitch (🔊 chapter 5.9)
- 12 Buttons PITCH BEND to match the beat of the title currently playing to the beat of a music piece playing on the other player unit (🔊 chapter 5.10)
- 13 Button PITCH to activate/deactivate the speed control (24) and to select the speed adjusting range (8% or 16%): the LEDs (15) will indicate the selection

14 Display, for details see fig. 3

- A** number of titles in the folder selected
 - B** if “TRACK” is indicated above the number: number of the music title in the folder selected; if “FOLDER” is indicated below the number: number of the folder selected
 - C** indication “Auto-CUE”: to indicate the single title replay mode
 - D** indication “CONTINUE”: to indicate the operating mode for continuous replay of all titles
 - E** indication “ELAPSED”: to indicate that the time already played of a title is shown
 - F** indication “REMAIN”: to indicate that the remaining time of a title is shown
 - G** indication of the deviation from the standard speed
 - H** pause symbol
 - I** replay symbol
 - J** indication “CUE”: will appear when a starting point has been stored automatically (🔊 chap. 5.4.1) or with the button CUE (17)
 - K** This field will indicate if the name of the title, the album or the artist of the music title is shown in the text line (N). If none of these indications appears, the file name will be shown (🔊 chapter 5.3).
 - L** bar graph to indicate the relative title time
 - M** title time indication, also see items E and F
 - N** text line for clear text indications
 - O** indication “PROG”: to indicate that a programmed title sequence has been activated
 - P** indication “RELOOP”: to indicate replay of a continuous loop
 - Q** indication of beats per minute (BPM) for the current title
 - R** indication “MT” (Master Tempo): to indicate the function for constant pitch (🔊 chapter 5.9)
- 15 LEDs “8%” and “16%” to indicate the speed adjusting range selected; if one of the LEDs lights up, the speed control (24) has been activated
 - 16 Jog wheel REV/FWD
 - for fast forward/reverse if the button SEARCH (6) has been pressed
 - for the function “Pitch Bend” during replay of a title
 - for precise selection of a spot in the pause mode
 - to displace the end of a section if the button B/EDIT (20) was pressed during replay of a continuous loop

- 17 Button CUE for short replay of a title beginning (⏮ chapter 5.5) and for return to a certain spot (⏮ chapter 5.8)
- 18 Button ►|| to start a title and to switch over between replay and pause
- 19 Button A to define the starting point of a continuous loop
- 20 Button B/EDIT to define the end point of a section for replay of a continuous loop and simultaneous start of the loop;
to displace the end point, press the button once again and set the end point with the jog wheel (16)
- 21 Button RELOOP/EXIT to exit the continuous loop or to replay the loop once again
- 22 Button AUTO for a continuous loop of the length of a multiple of a beat length
- 23 Button TAP for the manual counting mode of the beat counter and for returning to the automatic mode (⏮ chapter 5.3.2)
- 24 Sliding control to change the speed [without changing the pitch when the button MT (11) is pressed]; the adjustment of the control will only be effective when the button PITCH (13) is pressed
- 25 Jack 9 V~ for power supply via the power supply unit provided
- 26 Audio output LINE OUT of the player unit 2 for connection to the line input e.g. of an amplifier or a mixer
- 27 3.5 mm jack FADER START of the player unit 2 for remote control of the function Start/Pause from a mixer (⏮ chapter 6)
- 28 Audio output LINE OUT of the player unit 1
- 29 3.5 mm jack FADER START of the player unit 1

2 Safety Notes

The units (MP3 player and power supply unit) correspond to all required directives of the EU and are therefore marked with **CE**.

WARNING



The power supply unit uses dangerous mains voltage. Leave servicing to skilled personnel; inexpert handling may result in electric shock.

Please observe the following items in any case:

- The units are suitable for indoor use only. Protect them against dripping water and splash water, high air humidity, and heat (admissible ambient temperature range 0–40 °C).
 - Do not place any vessel filled with liquid on the units, e.g. a drinking glass.
 - Do not operate the MP3 player or immediately disconnect the power supply unit from the mains socket
 1. if the MP3 player or the power supply unit is visibly damaged,
 2. if a defect might have occurred after a unit was dropped or suffered a similar accident,
 3. if malfunctions occur.
- In any case the units must be repaired by skilled personnel.
- For cleaning only use a dry, soft cloth; never use water or chemicals.
 - No guarantee claims for the units and no liability for any resulting personal damage or material damage will be accepted if the units are used for other purposes than originally intended, if they are not correctly connected or operated, or if they are not repaired in an expert way. Likewise, no liability will be accepted for operating errors or for data loss caused by a defect and for any consequential damage of this data loss.



If the units are to be put out of operation definitively, take them to a local recycling plant for a disposal which is not harmful to the environment.

3 Applications

The MP3 player DMP-240 with two player units is specially designed for professional DJ applications. Many functional features have precisely been matched to this range of application, e.g. single title replay, automatic beat counter, seamless replay of a continuous loop, change of speed without displacing the pitch. Two ports for USB storage media (USB flash drive, hard disk, etc.) are provided for replaying music titles in MP3 format. The player units will be able to access the ports independently so that operation with a single USB storage medium will also be possible.

4 Setting Up and Connecting the Player

Prior to connecting any units or to changing any existing connections, switch off the MP3 player and the units to be connected.

The MP3 player is designed for installation into a rack (482 mm/19"); however, it can also be used as a free-standing desktop unit. For rack installation, 2 rack spaces (rack space = 44.45 mm) will be required.

- 1) Connect each of the two signal outputs LINE OUT (26 and 28) to an input with line level, e. g. of a mixer or amplifier (possible marking: Line, CD, Aux).
- 2) Connect the USB ports (5) to a USB storage medium each, e. g. USB flash drive or hard disk (with a separate power supply, if necessary). If only one USB storage medium is used for replay, the port MASTER on the right should be preferred as this port will always be selected automatically.
- 3) Via a mixer with fader start feature, it will be possible to start the two player units and to set them to pause. For this purpose, connect the jacks FADER START (27, 29) via two cables with 3.5 mm plugs (2-pole or 3-pole) to the corresponding jacks of the mixer. Set the DMP-240 to the type of fader start of the mixer, see chapter 6.
- 4) Connect the power supply unit provided to the jack 9 V~ (25); then connect the mains plug to a socket (100 – 240 V~/50 – 60 Hz).

5 Operation

Switch on the player with the POWER switch (4). The operation of the two player units is identical.

Switch off the player after operation. The following settings will always be stored and will be activated when the player is switched on:

1. the operating mode selected (single title replay/continuous replay,  chapter 5.4.1)
2. the time indication selected (remaining time of the title/time already played,  chapter 5.3)
3. the speed adjusting range selected ( chapter 5.9)

5.1 Replaying music pieces

- 1) After switching on, the display (14) will shortly show *LO Rd* and then *SC RR*. If no USB storage medium has been connected to the USB port MASTER (5) on the right, it will then show *no USB* and *Master*.
- 2) For both player units the USB port MASTER on the right will be selected. To select the USB port SECOND on the left, turn the knob TRACK/ENTER (7). The text line (N) at the bottom of the display will show the port selected: *Master* or *Second*.
- 3) If the USB storage medium has been read in after selection, *RE Rd Y* will be displayed. For further selection of partitions, folders and titles, press the knob TRACK/ENTER.
- 4) According to the data structure on the USB storage medium, the display will show the next option:

PR -5 EL = selection of a partition¹
(Partition Selection)

FD -5 EL = selection of a folder²
(Folder Selection)

FI -5 EL = selection of an MP3 file
(File Selection)

¹only if several partitions are available

²only if folders are available

Turn the knob TRACK/ENTER to make the selection and press the knob TRACK/ENTER to confirm. The display will show the next option. Repeat the process until the display shows the title time (M) after selecting the MP3 file.

- 5) To return to the next higher level, press the button BACK (8)
- 6) After confirming the title selection, start the replay with the button  (18). This button will interrupt and continue the replay at any time. If the single title replay mode has been selected, the player will be set to pause at the beginning of the next title ( chapter 5.4.1).
If the replay does not start with the button , check if the display shows the title time (M). If not, press the knob TRACK/ENTER repeatedly.
- 7) To switch over to another title, turn the knob TRACK/ENTER. The player will immediately go to this title. To select another folder, press the button BACK repeatedly until the display shows *FD -5 EL*.

5.2 Loading a play list

To replay a certain selection of titles, create play lists with the file extension “.wpl”, “.xml” or “.m3u” on a computer and load them onto the DMP-240.

Important: The play list and the corresponding MP3 files must be on the same storage medium. The play lists must always be stored in the root directory.

- 1) Press the button MODE (9). The display will show *0P t i 00* and *[MODE]*.
- 2) Turn the knob TRACK/ENTER (7) one step counter-clockwise so that *0P t i 00* and *[SCAN]* will be displayed.
- 3) Press the knob TRACK/ENTER. The display will show *5E LE t* and *NORMAL*.
- 4) Turn the knob TRACK/ENTER to switch over between the selection of play lists (indication *LIST*) and the selection of MP3 files (indication *NORMAL*). For play lists, select *LIST*.
- 5) Press the button BACK (8) once. The display will show *rE Ad y* and *Master*.
- 6) Turn the knob TRACK/ENTER to select the desired USB port (5) and press the knob to confirm.
- 7) If there are several partitions on the USB storage medium selected, select the desired partition with the knob TRACK/ENTER. If not, continue with the next operating step.
- 8) If the display shows *F1-5E t* and the field “TOTAL TRACK” (A) shows the number of available play lists, turn the knob TRACK/ENTER to select a play list. The text line (N) will show the name of the play list. If *EMPTY* is shown, there is no play list on the USB storage medium selected.
- 9) Turn the knob TRACK/ENTER to load the play list and use the knob TRACK/ENTER to select the title to be replayed from the list.
 - a) Press the button MODE (9). The display will show *0P t i 00* and *[MODE]*.
 - b) Turn the knob TRACK/ENTER (7) clockwise one step so that *0P t i 00* and *[TIME]* will be displayed.
 - c) Press the knob TRACK/ENTER. The display will show *5E LE t* and *[TIME]*.
 - d) Turn the knob TRACK/ENTER to switch over between “REMAIN” (F) and “ELAPSED” (E).
 - e) To return to the time indication, press the button BACK (8) twice.
4. text line (N) for providing the following information (ID3 tag):
 - <TITLE>* (K)
 - <ALBUM>*
 - <ARTIST>*
 file name, no indication in the field (K)
 - * If a certain information has not been stored in the MP3 file, there will be a question mark in the text line.
 - a) Press the button MODE. The display will show *0P t i 00* and *[MODE]*.
 - b) Turn the knob TRACK/ENTER until *0P t i 00* and *[ID--TAG]* are displayed.
 - c) Press the knob TRACK/ENTER. The display will show *5E LE t* and *[ID--TAG]*.
 - d) Turn the knob TRACK/ENTER to switch over between the indicating possibilities mentioned above.
 - e) To return to the time indication, press the button BACK twice.

5.3 Indicating title information and sleep mode

The display (14) offers a variety of information:

1. number of titles (A) in the folder selected
2. number of the title selected (B) if “TRACK” is shown above the number
3. relative (L) and absolute (M) playing time of the title selected; the seconds are divided into 75 frames

To switch over the playing time indication between remaining time “REMAIN” (F) and time already played “ELAPSED” (E):

5.3.1 Bar graph

In addition to the numerical time indication (M), the bar graph (L) will show the playing time of the title graphically by its length (relative time indication). For the last 30 seconds of a title, the bar graph will flash in its full length; for the last 15 seconds, it will flash even faster.

5.3.2 Beat counter

After selecting a title, the beat counter will automatically determine the number of beats per minute. After a short time, the number will appear at the bottom on the right of the display (Q). If the beat counter is not able to determine a useful value (e. g. in case of calm music titles), switch to the manual mode:

- 1) Keep the button TAP (23) pressed until the indication “AUTO” at the bottom on the right of the display disappears.
- 2) Shortly press TAP repeatedly to the beat of the music so that the number of beats will be indicated.

- 3) To return to the automatic counting mode, keep the button TAP pressed until the indication "AUTO" reappears.

5.3.3 Sleep mode

If the player is set to pause for more than 20 minutes, it will go to sleep mode. The display will show $5L\ EE\ P$ and all illuminated buttons will be extinguished. Press any button to return to the previous operating mode.

5.4 Selecting the operating mode

5.4.1 Continuous replay of all titles and single title replay

In the continuous replay mode, the display will show "CONTINUE" (D); in the single title replay mode "Auto-CUE" (C). The single title replay is specially provided for DJ applications:

1. After selecting a title, the player will be set to pause precisely on the spot where the music starts (not at the time index 0:00:00). This spot will be automatically stored as a starting point. The display will show "CUE" (J). To return to this starting point, press the button CUE (17) after starting the title.
2. After replaying a title, the player will be set to pause precisely on the spot where the music of the next title starts. This spot will then be stored as a new starting point.

To switch over between continuous replay and single title replay:

- 1) Press the button MODE (9). The display will show $0P\ t\ 1\ 0N$ and [MODE].
- 2) Press the knob TRACK/ENTER (7). The display will show $5E\ LE\ t\ t$ and [MODE].
- 3) Turn the knob TRACK/ENTER to switch over between continuous replay "CONTINUE" (D) and single title replay "Auto-CUE" (C).
- 4) To return to the time indication, press the button BACK (8).

5.4.2 Relay mode – Automatic start of the other player unit at the end of a title

To start the other player unit automatically at the end of a title:

- 1) Set both player units to single title replay (🔍 chapter 5.4.1): Both displays (14) must show "Auto-CUE" (C).
- 2) Select a title on each player unit.
- 3) Press the button RELAY (3). The button will light up.

- 4) Start the replay on one of the player units with the button ►|| (18). The other player unit must be set to pause [indication II (H)]. At the end of a title, the player unit will be set to pause and the other player unit will start. This procedure will be continuously repeated until the relay mode is deactivated. (To deactivate the relay mode, press the button RELAY once again.)
- 5) During the relay mode, it will also be possible at any spot of the title to switch over the replay from one player unit to the other with the button ►||.

Note: If you press the button CUE (17) in this mode on the player unit currently replaying, the replay will change to the other player unit. If the button CUE is kept pressed on the player unit set to pause, the replay from this player unit will be continued until the button is released.

5.5 Short replay of a title beginning

For short replay of a title beginning, keep the button CUE (17) pressed. After releasing the button, the player will return to the title beginning and will be set to pause.

- 1) Set the player to pause with the button ►|| (18).
- 2) Select the desired title with the knob TRACK/ENTER (7).
- 3) For short replay of a title beginning, keep the button CUE pressed.
- 4) To replay the title, press the button ►||.

5.6 Fast forward/reverse

For fast forward/reverse of a title, press the button SEARCH (6) first. The text line (N) will show SEARCH. Turn the jog wheel REV/FWD (16) in the corresponding direction. The forward/reverse speed will depend on the turning speed of the jog wheel.

Notes

1. In the pause mode, after fast forward/reverse, the current spot will be constantly repeated. To stop repeating, either shortly press the button CUE (17) twice (new Cue point will be set, 🔍 chapter 5.8) or start the replay with the button ►|| (18).
2. If the jog wheel is not turned for 8 seconds in the replay mode, the indication SEARCH will disappear and the jog wheel will be used again for the function "Pitch Bend" (chapter 5.10).

5.7 Precise selection of a certain spot

It will be possible to select a spot in a title with the precision of one frame ($\frac{1}{5}$ second), e.g. for starting the replay from a certain spot instead of starting it from the beginning of a title.

- 1) When the desired spot is roughly reached by replaying the title or by using fast forward/reverse (⏮ chapter 5.6), set the player to pause with the button ► (18).
- 2) Precisely select the spot by turning the jog wheel (16) clockwise and counter-clockwise. The current spot will be constantly repeated.
- 3) When the desired spot has been set, shortly press the button CUE (17) twice. Thus, the spot will be stored and repeating will end. The replay will then be started from this point with the button ► (18).

5.8 Return to a spot certain spot

To quickly find a certain spot, store a starting point (Cue point) with the button CUE (17):

Notes: In the single title replay mode, return with the button CUE will be possible within a title only. When the next title is reached, the Cue point will be replaced by the starting point of the next title (⏮ chapter 5.4.1).

- 1) While replaying a title, set the player to pause with the button ► (18) when the spot is reached where the player is to return to later. The buttons ► and CUE (17) will flash.
- 2) If required, select the spot more precisely with the jog wheel (16) [⏮ chapter 5.7]. This spot will then be continuously repeated.
- 3) Shortly press the button CUE. Thus, the spot will be stored as a Cue point. The display will show "CUE". (J). If the current spot is replayed, shortly press the button CUE again to mute the sound. The button CUE will light continuously. The button ► will keep flashing as a prompt to start the replay.
- 4) Restart the replay with the button ► (18). Caution: Do not select another title with the knob TRACK/ENTER now; otherwise the Cue point will be replaced by the starting point of the title selected.
- 5) It will now be possible to return to the Cue point with the button CUE: The player unit will then be set to pause.
- 6) Start the replay with the button ► (18) or press the button CUE once again and keep it pressed. After releasing the button CUE, the player unit will be set to pause again at the Cue point. When the button CUE is kept pressed again, repeating from the Cue point will be possible as many times as desired.

5.9 Changing the speed with or without displacing the pitch

To change the speed with the sliding control (24) by $\pm 16\%$ max.:

- 1) Select the adjusting range with the button PITCH (13): $\pm 8\%$ or $\pm 16\%$. The LEDs (15) will indicate the range selected. If the LED "16%" lights up and the button PITCH is pressed again, the speed control will be deactivated and the title will be replayed at normal speed. The text line (N) will shortly show the setting selected.
- 2) Adjust the speed with the sliding control. The display will show the percentage deviation from the standard speed at the top on the right (G). The number of beats (Q) will change accordingly.
- 3) If you change the speed, the pitch will also change proportionally. To keep a constant pitch, press the button MT (11). The display will show "MT" (R). To deactivate the function, press the button MT once again.

5.10 Pitch Bend – Matching the beat between two music pieces

It will be possible to precisely synchronize the beats of two music pieces with the same speed. Thus, the dancing rhythm will not be interrupted when crossfading from one player unit to the other.

- 1) First use the speed control (24) to match the speed of the music piece to which crossfading is desired to the speed of the current music piece. For this purpose, set the same number of beats per minute (BPM) with the sliding control, see indication (Q) at the bottom on the right of the display.
- 2) Synchronize the beats of the music piece to which crossfading is desired to those of the current music piece with the buttons PITCH BEND (12): As long as the button + or - is kept pressed, the replay of the title will be faster or slower and the LED "16%" (15) will flash. Thus, the beats will be displaced with respect to the beats of the current music piece.
- 3) The beats will also be displaced when the jog wheel (16) is turned.

5.11 Effects

5.11.1 Droning effects

If the function Master Tempo (constant pitch) has been activated [indication “MT” (R) on the display], deactivate it with the button MT (11). Turn the jog wheel (16) back and forth to increase or decrease the replay speed alternately. This will create a droning effect.

5.11.2 Stutter effects

To create interesting stutter effects, use a Cue point (chapter 5.8) stored with the button CUE (17): When the button CUE is shortly pressed repeatedly, a stutter effect will be created. The more suitable the Cue point (e.g. start of an instrument or beginning of a word), the more impressive the effect.

5.11.3 Replaying a continuous loop

To repeat a certain section as a seamless loop as many times as desired:

- 1) Switch to replay with the button **▶||** (18). When the desired starting point of the loop is reached (point a in fig. 5), shortly press the button A (19).

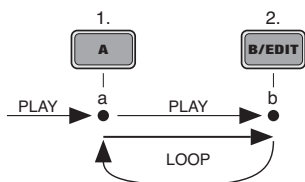


Fig. 5 Replaying a continuous loop

Hint: To define the starting point with the precision of one frame, first set the player to pause with the button **▶||**, precisely select the spot with the jog wheel (16), then press the button A.

- 2) When the desired end of the section (point b in fig. 5) is reached while the replay is continued, press the button B/EXIT (20). The section between the two points will be repeated continuously. While a continuous loop is replayed, the display will show “RELOOP” (P).
- 3) To displace the end point or to define it with the precision of one frame, press the button B/EDIT during replay of the loop. The time indication (M) will show the time index of the end point. Displace the end point with the jog wheel (16) and store the end point with the button B/EDIT.
- 4) To exit the loop and to continue the replay of the title, press the button RELOOP/EXIT (21). The loop will also be exited when another title is selected with the knob TRACK/ENTER (7).

To restart the loop, press the button RELOOP/EXIT once again.

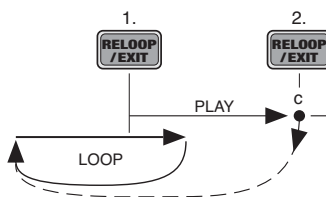


Fig. 6 Exit and restart of a continuous loop

Section with the multiple of a beat length

To set the length of a section for loop replay to a multiple or a fraction of a beat length ($\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$):

- 1) Keep the button AUTO (22) pressed and turn the knob TRACK/ENTER (7) to set the length of the loop. The text line (N) will show its length, e.g. **BEAT: 1/2** = the length of the loop is half a beat length.
- 2) Shortly press the button AUTO so that it will light up.
- 3) Define the starting point with the button A (19). This will start the continuous loop at the same time.

5.12 Creating your personal title sequence

To replay particular titles only in a defined order from a USB storage medium, it will be possible to programme a sequence with a maximum of 99 titles.

5.12.1 Storing a title sequence

- 1) Select or replay the first title to be stored.
- 2) Keep the knob TRACK/ENTER (7) pressed until **P-01** appears in the title time indication (M). Thus, the title will be stored as the first title of the title sequence.
- 3) Store all further titles in the same way. If you try to store another title after 99 titles have been stored, the message **FULL** will appear.

Note: A stored title sequence will be deleted when the player is switched off.

5.12.2 Replaying and ending a title sequence

- 1) Press the button PROG (10). The display will show **P-01**.
If **EMPTY** is shown, no title has been stored. Switch back to the time indication with the button BACK (8) and store a title sequence.
- 2) Press the knob TRACK/ENTER (7). The display will show “PROG” (O).

- GB** 3) If the player unit has been set to pause, start the replay with the button ► (18).
- 4) To go to other titles, turn the knob TRACK/ENTER back and forth accordingly.
- 5) To end the replay of the title sequence, press the button BACK for the required time.

5.12.3 Deleting a title sequence

- 1) Press the button PROG until the display shows *d- RL L* (delete all).
- 2) Turn the knob TRACK/ENTER (7) one step so that "YES" ([YES] NO) will be selected in the text line (N).
- 3) To delete, press the knob TRACK/ENTER or to abort the deleting process, press the button BACK (8). The title sequence will also be deleted when the DMP-240 is switched off.

6 Fader Start

From a mixer with fader start function, it will be possible to remote-control the function Start/Pause of the button ► (18). Connection to the mixer is described in chapter 4, step 3. Set the DMP-240 to the type of fader start of the mixer:

- 1) Press the button MODE (9). The display will show *OP t t ON* and [MODE].
- 2) Turn the knob TRACK/ENTER (7) until *OP t t ON* and [FADER] are displayed.
- 3) Press the knob TRACK/ENTER. The display will show *SE LE t t* and the current setting:

LOCK ----- control with an on/off switch
This setting must be selected for most mixers of the "img Stage Line" range. When the fader is advanced, a switch starting the replay will be closed in the mixer. When the fader is closed, the switch will open and set the DMP-240 to pause.

TACT ----- control with a momentary push-button switch
When the momentary pushbutton switch is actuated for the first time by advancing the corresponding fader, the replay will start. When the momentary pushbutton switch is actuated for the second time by closing the fader, the DMP-240 will be set to pause.

CUE/PLAY return to a Cue point by electronic pulse control
When the fader is closed, the player will return to the beginning of the title or to a Cue point set with the button CUE (17) and will then be set to pause.

- 4) Turn the knob TRACK/ENTER to select the required setting.
- 5) To return to the time indication, press the button BACK (8) twice.

7 Updating the Firmware

To update the firmware of your player if a new firmware is available on the Internet:

- 1) On the home page of "img Stage Line" (www.imgstageline.com), click "Software Updates" under "SUPPORT". Then scroll down to "FIRMWARE-DOWNLOADS".

For downloading, click the icon in front of "DMP-240".

Copy the software download onto a USB flash drive.

- 2) Switch off the DMP-240 with the POWER switch (4).
- 3) Insert the USB flash drive with the new firmware into the USB port MASTER (5) **on the right**.
- 4) Switch on the player again while keeping the button PROG (10) pressed. The display on the left will show *LD Rd* first. When it shows *UP dR tE*, release the button PROG. In the field PITCH (G), the version number of the firmware of the player will appear, then the version number of the firmware on the USB flash drive.

- 5) After reading in, when the text line (N) shows *Ready*, press the button ► (18) to start the firmware update. The following messages will appear on the display one after the other:

```
DSP Erase
DSP Write
MCU Write
```

When *Finish* appears, the firmware has been updated.

- 6) Switch off the player and switch it on again.

8 Specifications

Frequency range: 20–20 000 Hz

THD: < 0.03 %

Channel separation: > 80 dB

Dynamic range: > 80 dB

S/N ratio: > 80 dB

Output: 1.8 V (line level), RCA
jacks

Power supply: 9 V~ via power supply
unit provided

Ambient temperature: . . . 0–40 °C

Dimensions: 482 × 88 × 85 mm,
2 rack spaces

Weight: 2 kg

Subject to technical modification.

F Ouvrez le présent livret page 3 de manière à
B visualiser les éléments et branchements.

CH

Table des matières

1	Éléments et branchements	25	5.11.3	Lecture d'une boucle parfaite		31
2	Conseils d'utilisation et de sécurité	26	5.12	Programmation d'une suite de titres		31
3	Possibilités d'utilisation	26	5.12.1	Mémorisation d'une suite de titres		31
4	Positionnement de l'appareil et branchements	27	5.12.2	Lecture d'une suite de titres et arrêt		32
5	Utilisation	27	5.12.3	Effacer une suite de titres		32
5.1	Lecture de morceaux de musique	 27	6	Démarrage électrique		32
5.2	Chargement d'une liste de lecture	 28	7	Actualisation du firmware		33
5.3	Affichage des informations de titres et du mode repos	 28	8	Caractéristiques techniques		33
5.3.1	Affichage graphique de la durée	 28				
5.3.2	Compteur de beats	 28				
5.3.3	Mode repos	 29				
5.4	Sélection du mode de fonctionnement	 29				
5.4.1	Lecture continue de tous les titres et lecture titre par titre	 29				
5.4.2	Mode Relais – démarrage automatique de l'autre unité de lecture à la fin d'un titre	 29				
5.5	Lecture des premières notes d'un titre	 29				
5.6	Avance et retour rapide	 29				
5.7	Positionnement précis à un endroit donné	 30				
5.8	Retour à un endroit déterminé	 30				
5.9	Modification de la vitesse avec ou sans déplacement de la hauteur tonale	 30				
5.10	Pitch Bend – adaptation du rythme entre deux morceaux de musique	 30				
5.11	Effets	 31				
5.11.1	Effets bourdonnement	 31				
5.11.2	Effets bégaiement	 31				

1 Éléments et branchements

- 1 Zone de commande du lecteur 1
Voir schéma 2 pour les détails
- 2 Zone de commande du lecteur 2
Voir schéma 2 pour les détails
- 3 Touche RELAY pour un démarrage automatique de l'autre unité de lecteur à la fin d'un titre (🔊 chapitre 5.4.2)
- 4 Interrupteur POWER Marche/Arrêt
- 5 Prise USB (type A) pour brancher un support de stockage USB
- 6 Touche SEARCH
 - pour allumer et éteindre l'avance et le retour rapides avec la molette (16)
 - si "TRACK" au-dessus des chiffres (B) est affiché et si la touche est maintenue enfoncée, on peut sélectionner rapidement les titres avec la molette
 - si "FOLDER" sous les chiffres (B) est affiché et si la touche est maintenue enfoncée, on peut sélectionner rapidement les répertoires avec la molette
- 7 Bouton TRACK/ENTER
 - si aucun mode de sélection n'est activé, on peut sélectionner les titres en le tournant
 - si un des modes de sélection est activé, on peut sélectionner un réglage en le tournant
 - En appuyant sur le bouton, on active un réglage sélectionné
- 8 Touche BACK pour revenir à la plage de sélection immédiatement suivante lorsqu'un mode de sélection est activé
- 9 Touche MODE pour activer le mode de sélection pour le mode de fonctionnement (🔊 chapitre 5.4.1), pour l'affichage de la durée (🔊 chapitre 5.3) ou pour l'affichage du texte MP3 (ID3-Tag, 🔊 chapitre 5.3)
- 10 Touche PROG pour appeler une suite de titres programmée (🔊 chapitre 5.12.2) ou l'effacer (🔊 chapitre 5.12.3)
- 11 Touche MT (Master Tempo) pour activer et désactiver la fonction pour une hauteur tonale constante (🔊 chapitre 5.9)
- 12 Touches PITCH BEND pour adapter le rythme du titre en cours au rythme d'un autre morceau de musique lu sur l'autre lecteur (🔊 chap. 5.10)
- 13 Touche PITCH pour activer et désactiver le réglage de vitesse (24) et sélectionner la plage de réglage de la vitesse (8 % ou 16 %) : la sélection est indiquée par les LEDs (15)

14 Affichage, voir détails sur le schéma 3

- A** nombre de titres dans le répertoire sélectionné
 - B** si "TRACK" est affiché au-dessus du chiffre : numéro du titre dans le répertoire sélectionné si "FOLDER" est affiché sous le chiffre, numéro du répertoire sélectionné
 - C** affichage "Auto-CUE" : indique le mode de fonctionnement lecture titre par titre
 - D** affichage "CONTINUE" : indique le mode de fonctionnement pour la lecture continue de tous les titres
 - E** affichage "ELAPSED" : indique que la durée déjà lue d'un titre est affichée
 - F** affichage "REMAIN" : indique que la durée restante d'un titre est affichée
 - G** indique la déviation de la vitesse normale
 - H** symbole pour la pause
 - I** symbole pour la lecture
 - J** affichage "CUE" : indique lorsqu'un point de départ a été mémorisé automatiquement (🔊 chapitre 5.4.1) ou avec la touche CUE (17)
 - K** dans ce champ est indiqué si dans la ligne (N) le nom du titre, de l'album ou de l'artiste du morceau de musique sont affichés ; si aucune de ces indications ne s'affiche, le nom du fichier est indiqué (🔊 chapitre 5.3)
 - L** bargraphe : indique la durée relative du titre
 - M** affichage de la durée du titre, voir également position E et F
 - N** ligne de texte pour des affichages de texte clair
 - O** affichage "PROG" : indique qu'une suite de titres programmée est appelée
 - P** affichage "RELOOP" : indique la lecture d'une boucle parfaite
 - Q** affichage du nombre de beats par minute pour le titre en cours
 - R** affichage "MT" (Master Tempo) : signale la fonction pour une hauteur tonale constante (🔊 chapitre 5.9)
- 15 LEDs "8%" et "16%" pour afficher la plage de réglage de vitesse sélectionnée ; si une des LEDs brille, le réglage de vitesse (24) est activé
 - 16 Molette REV/FWD
 - pour une avance et retour rapides si la touche SEARCH (6) a été enfoncée
 - pour la fonction "Pitch Bend" pendant la lecture d'un titre
 - pour un positionnement exact à un endroit en mode pause
 - pour déplacer la fin du segment si pendant la lecture d'une boucle parfaite, la touche B/EDIT (20) est enfoncée

- F** 17 Touche CUE pour lire les premières notes d'un titre (🔍 chapitre 5.5) et revenir à un endroit préalablement défini (🔍 chapitre 5.8)
- B** 18 Touche ►| pour démarrer un titre et commuter entre lecture et pause
- 19 Touche A pour déterminer le point de départ d'une boucle parfaite
- 20 Touche B/EDIT pour déterminer le point de fin d'un segment pour la lecture d'une boucle parfaite et un démarrage simultané de la boucle. Pour déplacer le point de fin, appuyez une nouvelle fois sur la touche, réglez le point de fin avec la molette (16).
- 21 Touche RELOOP/EXIT pour quitter la boucle parfaite ou démarrer une nouvelle lecture de la boucle
- 22 Touche AUTO pour une boucle parfaite avec une longueur multiple de la longueur du rythme
- 23 Touche TAP pour le mode manuel de comptage du compteur de beats et pour revenir au mode automatique (🔍 chapitre 5.3.2)
- 24 Potentiomètre de réglage pour modifier la vitesse [si la touche MT (11) est enfoncée, sans modification de la hauteur tonale] ; le réglage n'est actif que si la touche PITCH (13) est enfoncée
- 25 Prise 9 V~ pour l'alimentation via le bloc secteur livré
- 26 Sortie audio LINE OUT de l'unité de lecture 2 pour relier à l'entrée ligne, par exemple d'un amplificateur ou d'une table de mixage
- 27 Prise jack 3,5 FADER START de l'unité de lecture 2 pour la commande à distance de la fonction Marche/Arrêt à partir d'une table de mixage (🔍 chapitre 6)
- 28 Sortie audio LINE OUT de l'unité de lecture 1
- 29 Prise jack 3,5 FADER START de l'unité de lecture 1

2 Conseils d'utilisation et de sécurité

Les appareils (lecteur MP3 et bloc secteur) répondent à toutes les directives nécessaires de l'Union européenne et portent donc le symbole **CE**.

AVERTISSEMENT Le bloc secteur est alimenté par une tension dangereuse. Ne touchez jamais l'intérieur de l'appareil car, en cas de mauvaise manipulation, vous pourriez subir une décharge électrique.



Respectez scrupuleusement les points suivants :

- Les appareils ne sont conçus que pour une utilisation en intérieur. Protégez-les de tout type de projections d'eau, des éclaboussures, d'une humidité élevée de l'air et de la chaleur (plage de température de fonctionnement autorisée : 0 – 40 °C).
- En aucun cas, vous ne devez poser d'objet contenant du liquide ou un verre sur les appareils.
- Ne faites jamais fonctionner le lecteur MP3 et débranchez immédiatement le bloc secteur lorsque :
 1. des dommages visibles apparaissent sur le lecteur MP3 ou sur le bloc secteur.
 2. après une chute ou accident similaire, vous avez un doute au sujet de l'état de l'appareil.
 3. des dysfonctionnements apparaissent.
 Dans tous les cas, les dommages doivent être réparés par un technicien spécialisé.
- Pour le nettoyage utilisez uniquement un chiffon doux et sec, en aucun cas de produits chimiques ou d'eau.
- Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages matériels ou corporels résultants si les appareils sont utilisés dans un but autre que celui pour lequel ils ont été conçus, s'ils ne sont pas correctement branchés, utilisés ou ne sont pas réparés par une personne habilitée, en outre, la garantie deviendrait caduque. De même, notre responsabilité ne saurait être engagée en cas de pertes de données causées par une mauvaise manipulation ou un défaut et leurs conséquences.



Lorsque les appareils sont définitivement retirés du service, vous devez les déposer dans une usine de recyclage adaptée pour contribuer à leur élimination non polluante.

3 Possibilités d'utilisation

Le lecteur MP3 DMP-240 avec deux unités de lecture est spécialement conçu pour des applications DJ professionnelles. Il propose de multiples fonctions adéquates comme la lecture titre par titre, le compteur automatique de beats, la lecture sans interruption d'une boucle parfaite, la modification de la vitesse sans modification de la hauteur tonale. Pour la lecture de titres au format MP3, deux branchements pour supports de stockage USB (clé USB, disque dur ...) sont prévus. Les unités de lecture peuvent accéder aux branchements, indépendamment l'une de l'autre, ainsi le fonctionnement avec un seul support USB est possible.

4 Positionnement de l'appareil et branchements

Avant d'effectuer ou de modifier les branchements, assurez-vous que le lecteur MP3 et les appareils à relier sont éteints.

Le lecteur MP3 est prévu pour une installation en rack (482 mm/19"). Il peut également être directement posé sur une table. Pour une installation en rack, 2 unités (1 U = 44,45 mm) sont nécessaires.

- 1) Reliez les 2 sorties de signal LINE OUT (26 et 28) à respectivement une entrée avec niveau ligne, par exemple d'une table de mixage ou d'un amplificateur (inscription possible : Line, CD, Aux).
- 2) Reliez les ports USB (5) avec respectivement un support de stockage USB, par exemple clé USB, disque dur (le cas échéant avec alimentation propre). Si un seul support USB est utilisé pour la lecture, il convient d'utiliser de préférence le branchement droit MASTER car il est toujours sélectionné automatiquement.
- 3) Les deux unités de lecture peuvent être démarrées via une table de mixage avec fonction démarrage électrique et mises sur pause. Pour ce faire, reliez les prises FADER START (27, 29) via deux cordons avec fiches jack 3,5 (2 ou 3 pôles) aux prises correspondantes de la table de mixage. Le DMP-240 doit être réglé sur le démarrage électrique de la table de mixage, voir chapitre 6.
- 4) Reliez le cordon secteur livré à la prise 9 V~ (25) puis à une prise 100–240 V~/50–60 Hz.

5 Utilisation

Allumez l'appareil avec l'interrupteur POWER (4). L'utilisation du lecteur 1 et du lecteur 2 est identique.

Après le fonctionnement, éteignez l'appareil. Les réglages suivants sont toujours mémorisés, et activés au prochain allumage :

1. le mode de fonctionnement sélectionné (lecture titre par titre/en continu,  chapitre 5.4.1)
2. la durée sélectionnée (durée restante du titre/durée déjà lue,  chapitre 5.3)
3. plage de réglage de vitesse sélectionné ( chapitre 5.9)

5.1 Lecture de morceaux de musique

- 1) Une fois l'appareil allumé, l'affichage (14) indique *L0 R0* puis *50 R0*. Si aucun support USB n'est relié au port USB MASTER (5) droit, il indique *n0 U 50* et *Master*.
- 2) Pour les deux unités de lecture, le port droit USB MASTER est sélectionné. Pour sélectionner le port gauche USB SECOND, tournez le bouton TRACK/ENTER (7). La ligne de texte (N) en bas de l'affichage indique *Master* ou *Second*.
- 3) Si le support USB est reconnu après la sélection, l'affichage indique *rE R0 Y*. Pour choisir d'autres partitions, répertoires et titres, tournez le bouton TRACK/ENTER.
- 4) Selon la structure du fichier sur le support USB, l'affichage indique la prochaine possibilité de choix :

PR - 5 EL = sélection d'une partition¹
(**Partition Selection**)

FD - 5 EL = sélection d'un répertoire²
(**Folder Selection**)

FI - 5 EL = sélection d'un fichier MP3
(**File Selection**)

¹uniquement s'il existe plusieurs partitions

²uniquement s'il existe des répertoires

Effectuez la sélection en tournant le bouton TRACK/ENTER et confirmez en appuyant sur le bouton TRACK/ENTER. L'affichage indique la possibilité suivante de choix. Répétez le processus jusqu'à ce que l'affichage indique la durée du titre (M) après la sélection du fichier MP3.

- 5) Pour revenir à la plage immédiatement supérieure, appuyez sur la touche BACK (8).
- 6) Une fois la sélection de titres confirmée, démarrez la lecture avec la touche  (18). Avec cette touche, vous pouvez également interrompre à tout moment la lecture et la poursuivre. Si le mode de fonctionnement lecture titre par titre est choisi, l'appareil passe sur Pause au début du titre suivant ( chapitre 5.4.1).
Si la lecture ne démarrait pas en appuyant sur la touche , vérifiez si l'affichage indique la durée du titre (M). Si ce n'est pas le cas, appuyez le bouton TRACK/ENTER en fonction.
- 7) Pour commuter sur un autre titre, tournez le bouton TRACK/ENTER, l'appareil saute immédiatement à ce titre. Pour sélectionner un autre répertoire, appuyez sur la touche BACK, jusqu'à ce que l'affichage indique *FD - 5 EL*.

5.2 Chargement d'une liste de lecture

Pour lire une sélection donnée de titres, on peut charger dans le DMP-240 des listes de lecture avec l'extension ".wpl", ".xml" ou "m3u" préétablies sur un ordinateur.

Important : une liste de lecture et les fichiers MP3 correspondants doivent se trouver sur le même support de stockage. Les listes de lecture doivent toujours être mémorisées dans le répertoire principal (root directory).

- 1) Appuyez sur la touche MODE (9). `DP t i 00` et `[MODE]` sont visibles sur l'affichage.
- 2) Tournez le bouton TRACK/ENTER (7) d'un cran vers la gauche de telle sorte que `DP t i 00` et `[SCAN]` soient affichés.
- 3) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER. L'affichage indique `5f Lf Lt et NORMAL`.
- 4) En tournant le bouton TRACK/ENTER, on peut commuter entre la sélection de listes de lecture (affichage `LIST`) et la sélection de fichiers MP3 (affichage `NORMAL`). Pour choisir les listes de lecture, sélectionnez `LIST`.
- 5) Appuyez une fois sur la touche BACK (8). L'affichage indique `rf Rd y et Master`.
- 6) Sélectionnez le port USB (5) voulu en tournant le bouton TRACK/ENTER et confirmez en appuyant sur le bouton.
- 7) S'il existe plusieurs partitions sur le support USB, sélectionnez la partition voulue avec le bouton TRACK/ENTER, sinon poursuivez avec le point suivant.
- 8) Si l'affichage indique `F i -5 EL` et si le champ "TOTAL TRACK" (A) indique le nombre des listes de lecture existantes, sélectionnez une liste en tournant le bouton TRACK/ENTER. La ligne de texte (N) indique le nom de la liste de lecture. Si `EMPTY` (= vide) s'affiche, aucune liste n'existe sur le support USB sélectionné.
- 9) En appuyant sur le bouton TRACK/ENTER, chargez la liste de lecture et sélectionnez le titre à lire dans la liste avec le bouton TRACK/ENTER.

5.3 Affichage des informations de titres et du mode repos

L'affichage (14) indique une multitude d'informations :

1. le nombre de titres (A) dans le répertoire sélectionné
2. le numéro du titre sélectionné (B) si "TRACK" est affiché au-dessus du chiffre

3. la durée relative (L) et absolue (M) du titre sélectionné ; les secondes sont divisées en 75 frames

On peut commuter l'indication de la durée entre la durée restante "REMAIN" (F) et la durée déjà écoulée "ELAPSED" (E) :

- a) Appuyez sur la touche MODE (9), sur l'affichage `DP t i 00` et `[MODE]` sont visibles.
 - b) Tournez le bouton TRACK/ENTER (7) d'un cran vers la droite jusqu'à ce que `DP t i 00` et `[TIME]` soient affichés.
 - c) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER. L'affichage indique `5f Lf Lt et [TIME]`.
 - d) En tournant le bouton TRACK/ENTER, vous pouvez commuter entre la durée restante "REMAIN" (F) et la durée déjà lue "ELAPSED" (E).
 - e) Pour revenir à l'affichage de la durée, appuyez deux fois sur la touche BACK (8).
4. On peut commuter la ligne de texte (N) sur les informations suivantes (ID3-Tags) :
nom du titre*, affichage `<TITLE>` (K)
nom de l'album*, affichage `<ALBUM>`
nom de l'artiste*, affichage `<ARTIST>`
nom du fichier, aucune indication dans le champ (K)

*Si une des informations n'est pas mémorisée dans le fichier MP3, un point d'interrogation s'affiche dans la ligne de texte.

- a) Appuyez sur la touche MODE, sur l'affichage `DP t i 00` et `[MODE]` sont visibles.
- b) Tournez le bouton TRACK/ENTER jusqu'à ce que `DP t i 00` et `[ID--TAGS]` soient affichés.
- c) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER. L'affichage indique `5f Lf Lt et [ID--TAGS]`.
- d) En tournant le bouton TRACK/ENTER, vous pouvez commuter entre les possibilités d'affichage indiquées.
- e) Pour revenir à l'affichage de la durée, appuyez deux fois sur la touche BACK.

5.3.1 Affichage graphique de la durée

En plus de l'affichage numérique de la durée (M), le bargraphe (L) indique la durée, en fonction de la durée du titre, de manière graphique par sa longueur (visualisation relative). Le bargraphe indique les 30 dernières secondes d'un titre en clignotant sur toute sa longueur, il indique les 15 dernières secondes en clignotant plus vite.

5.3.2 Compteur de beats

Après le démarrage d'un titre, le compteur de beats signale automatiquement le nombre de beats par minute. Après un bref temps, le nombre s'affiche en

bas à droite sur l'affichage (Q). Si le compteur de beats ne peut pas déterminer de valeur correcte (par exemple pour des titres de musique calme), commutez en mode manuel :

- 1) Maintenez la touche TAP (23) enfoncée jusqu'à ce que l'affichage "AUTO" en bas à droite s'éteigne.
- 2) Appuyez sur la touche TAP au rythme de la musique plusieurs fois de telle sorte que le nombre de beats soit affiché.
- 3) Pour revenir au mode de comptage automatique, maintenez la touche TAP enfoncée jusqu'à ce que "AUTO" soit visible.

5.3.3 Mode repos

Si l'appareil reste plus de 20 minutes sur pause, il passe en mode repos. L'affichage indique **SL EE P** (sommeil), toutes les touches éclairées s'éteignent. En activant une touche, vous revenez au mode de fonctionnement précédent.

5.4 Sélection du mode de fonctionnement

5.4.1 Lecture continue de tous les titres et lecture titre par titre

L'affichage indique "CONTINUE" (D) lorsque le mode de fonctionnement lecture continue est sélectionné ; il indique "Auto-CUE" (C) lorsque la lecture titre par titre est sélectionnée. La lecture titre par titre est spécialement prévue pour des applications DJ :

1. Après la sélection d'un titre, l'appareil est exactement à l'endroit où la musique commence (pas à l'index de temps 0:00:00). La position est automatiquement mémorisée comme point de démarrage. L'affichage indique "CUE" (J). Après le démarrage du titre, on peut revenir à ce point de départ avec la touche CUE (17).
2. Après la lecture d'un titre, l'appareil revient exactement à l'endroit où le musique du prochain titre débute, sur pause. Cette position est mémorisée comme prochain point de départ.

Pour commuter entre la lecture continue et la lecture titre par titre :

- 1) Appuyez sur la touche MODE (9). Sur l'affichage, **OP t i 00 et [MODE]** sont visibles.
- 2) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER (7), l'affichage indique **SE EE Et und [MODE]**.
- 3) En tournant le bouton TRACK/ENTER, on peut commuter entre une lecture continue "CONTINUE" (D) et lecture titre par titre "Auto-Cue" (C).
- 4) Pour revenir à l'affichage de la durée, appuyez sur la touche BACK (8).

5.4.2 Mode Relais – démarrage automatique de l'autre unité de lecture à la fin d'un titre

L'autre unité de lecture démarre automatiquement à la fin d'un titre.

- 1) Mettez les deux lecteurs sur lecture titre par titre ( chapitre 5.4.1) ; "Auto-CUE" (C) doit s'afficher sur les deux affichages (14).
- 2) Sélectionnez un titre sur chaque unité de lecture.
- 3) Activez la touche RELAY (3), la touche s'allume.
- 4) Démarrez la lecture sur une unité de lecture avec la touche **►■** (18). L'autre unité de lecture doit être sur Pause [affichage **II** (H)]. Dès qu'un titre est lu jusqu'à la fin, l'unité de lecture passe sur pause et l'autre démarre. Le processus est répété en continu jusqu'à la désactivation du mode Relais. (Pour désactiver, appuyez une nouvelle fois sur la touche RELAY).
- 5) Pendant le mode Relais, on peut à tout endroit d'un titre commuter avec la touche **►■** d'un lecteur sur l'autre.

Remarque : Si avec ce mode de fonctionnement, la touche CUE (17) est activée sur l'unité de lecture qui lit, la lecture passe sur l'autre unité. Si la touche CUE est maintenue enfoncée sur l'unité de lecture qui est sur Pause, la lecture s'effectue depuis cette unité jusqu'à ce que la touche soit relâchée.

5.5 Lecture des premières notes d'un titre

Avec la touche CUE (17), on peut lire les premières notes d'un titre tant que la touche est enfoncée. Lorsqu'elle est relâchée, l'appareil revient au début du titre et passe sur Pause.

- 1) Avec la touche **►■** (18), passez sur Pause.
- 2) Sélectionnez le titre voulu avec le bouton TRACK/ENTER (7).
- 3) Démarrez la lecture des premières notes du titre en maintenant la touche CUE enfoncée.
- 4) Activez la touche **►■** pour la lecture complète du titre.

5.6 Avance et retour rapide

Pour une avance et un retour rapide, enfoncez la touche SEARCH (6). **SEARCH** est affiché dans la ligne (N). Tournez la molette REV/FWD (16) dans le sens correspondant. La vitesse de l'avance et du retour dépend de la vitesse de rotation de la molette.

Remarques

1. En mode Pause, après une avance ou un retour, l'endroit momentané est répété en continu. Pour arrêter la répétition, soit appuyez brièvement sur la touche CUE

(17) deux fois (nouveau point Cue déterminé,  chapitre 5.8), soit démarrez la lecture avec la touche ►|| (18).

2. Si la molette n'est pas activée dans les 8 secondes en mode lecture, l'indication SEARCH s'éteint, la molette sert pour la fonction "Pitch Bend" (chapitre 5.10).

5.7 Positionnement précis à un endroit donné

Il est possible d'aller à un endroit donné sur un titre avec une précision de 1 frame ($\frac{1}{75}$ seconde) si par exemple la lecture ne doit pas démarrer au début du titre mais à partir d'un point donné.

- 1) Lorsque vous avez atteint l'endroit voulu approximativement en lisant le titre ou avec l'avance/retour rapide ( chapitre 5.6), passez sur pause avec la touche ►|| (18).
- 2) En tournant la molette (16) vers la droite ou la gauche, allez à l'endroit exact. L'endroit momentané est répété en continu.
- 3) Si l'endroit voulu est déterminé, appuyez brièvement deux fois sur la touche CUE (17), l'endroit est mémorisé, la lecture répétée s'arrête. Avec la touche ►||, on peut démarrer la lecture à partir de ce point.

5.8 Retour à un endroit déterminé

Pour pouvoir aller rapidement à un endroit déterminé, on peut mémoriser avec la touche CUE (17) un point de départ (point Cue).

Remarque : en mode lecture titre par titre, le retour avec la touche CUE ne peut se faire qu'au sein d'un titre. Lorsque le titre suivant est atteint, le point Cue est remplacé par le point de départ du titre suivant ( chapitre 5.4.1).

- 1) Pendant la lecture d'un titre, passez sur pause avec la touche ►|| (18) lorsque l'endroit auquel il faut revenir plus tard, est atteint. Les touches ►|| et CUE (17) clignotent.
- 2) Si besoin, on peut aller à l'endroit exact avec la molette (16) [ chapitre 5.7]. L'endroit est audible en continu.
- 3) Appuyez brièvement sur la touche CUE. L'endroit est mémorisé comme point Cue, "CUE" (J) est visible sur l'affichage. S'il faut écouter l'endroit momentané, appuyez une nouvelle fois brièvement sur la touche CUE pour couper. La touche CUE brille en continu. La touche ►|| clignote demandant à démarrer la lecture.
- 4) Redémarrez la lecture avec la touche ►||. Attention : ne sélectionnez pas un autre titre avec le bouton TRACK/ENTER sinon le point Cue est

remplacé par le point de départ du titre sélectionné.

- 5) Avec la touche CUE, on peut revenir au point Cue. L'unité de lecture est sur Pause.
- 6) Avec la touche ►||, démarrez la lecture ou appuyez une nouvelle fois sur la touche CUE et maintenez-la enfoncée. Lorsque vous relâchez la touche CUE, le lecteur est à nouveau sur pause au point Cue. En maintenant à nouveau la touche CUE enfoncée, on peut faire une répétition aussi souvent que voulu depuis le point Cue.

5.9 Modification de la vitesse avec ou sans déplacement de la hauteur tonale

On peut modifier la vitesse avec le réglage (24) jusqu'à $\pm 16\%$.

- 1) Sélectionnez la plage de réglage avec la touche PITCH (13) : $\pm 8\%$ ou $\pm 16\%$. Les LEDs (15) indiquent la plage sélectionnée. Si la LED "16%" brille, le réglage de vitesse est désactivé par une nouvelle activation de la touche PITCH, le titre est lu avec la vitesse normale. Dans la ligne de texte (N), le réglage sélectionné est brièvement affiché.
- 2) Réglez la vitesse avec le réglage. L'affichage indique la déviation en pourcentage de la vitesse normale en haut à droite (G). Le nombre de beats (Q) se modifie en conséquence.
- 3) En modifiant la vitesse, la hauteur tonale se modifie proportionnellement. Si la hauteur tonale doit rester constante, appuyez sur la touche MT (11). "MT" (R) est visible sur l'affichage. Pour désactiver la fonction, appuyez une nouvelle fois sur la touche MT.

5.10 Pitch Bend – adaptation du rythme entre deux morceaux de musique

On peut faire coïncider les beats de deux morceaux de musique avec le même rythme précisément. Ainsi, lors du fondu enchaîné d'une unité de lecture vers l'autre, le rythme pour la danse n'est pas interrompu.

- 1) Avec le réglage de vitesse (24), adaptez d'abord la vitesse du morceau sur lequel la transition doit être faite, à la vitesse du morceau en cours. Avec le potentiomètre, réglez le même nombre de beats par minute, voir affichage (Q), en bas à droite sur l'affichage.
- 2) Avec les touches PITCH BEND (12), faites exactement coïncider le rythme du morceau sur lequel la transition doit être faite avec celui du

morceau en cours : tant que la touche + ou – est maintenue enfoncée, le titre est lu plus vite ou moins vite et la LED “16%” (15) clignote. Ainsi, le nombre de beats se déplace en rapport au nombre de beats du morceau en cours.

- 3) On peut également déplacer les beats en tournant la molette (16).

5.11 Effets

5.11.1 Effets bourdonnement

Si la fonction Master Tempo (hauteur tonale constante) est activée [affichage “MT” (R) sur l’affichage], désactivez-la avec la touche MT (11). En tournant la molette dans un sens ou l’autre (16), la vitesse de lecture est augmentée et diminuée en alternance, on crée ainsi un effet bourdonnement.

5.11.2 Effets bégaïement

Un point Cue mémorisé avec la touche CUE (17) [voir chapitre 5.8] peut être utilisé pour créer des effets bégaïement intéressants. Par plusieurs brèves pressions sur la touche CUE, on crée un effet bégaïement. Il est d’autant plus puissant que le point Cue est adapté (par exemple utilisation d’instruments ou début d’un mot).

5.11.3 Lecture d’une boucle parfaite

On peut répéter un segment donné aussi souvent que voulu comme boucle parfaite.

- 1) Avec la touche ►| (18), démarrez la lecture. Lorsque le point de départ voulu de la boucle est atteint (point a, schéma 5), appuyez brièvement sur la touche A (19).

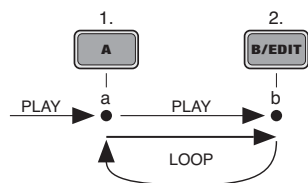


Schéma. 5 lecture d’une boucle parfaite

Remarque : pour pouvoir déterminer le point de départ avec une précision de 1 frame, passez en pause avec la touche ►|, réglez l’endroit exact avec la molette (16) puis appuyez sur la touche A.

- 2) Lorsque la fin voulue du segment (point b sur le schéma 5) est atteinte, appuyez sur la touche B /EDIT (20). Le segment entre les points est répété en continu. Tant que la boucle est lue, l’affichage indique “RELOOP” (P).
- 3) Pour déplacer le point de fin ou le régler avec une précision de 1 frame, appuyez pendant la lecture de la boucle, sur la touche B/EDIT. L’af-

fichage de durée (M) indique l’index de temps du point de fin. Avec la molette (16), déplacez le point de fin et mémorisez avec la touche B/EDIT le point de fin.

- 4) Pour quitter la boucle et lire la suite du titre, appuyez sur la touche RELOOP/EXIT (21). En sélectionnant un autre titre avec le bouton TRACK/ENTER (7), la boucle est également quittée. Pour redémarrer la boucle, appuyez une nouvelle fois sur la touche RELOOP/EXIT.

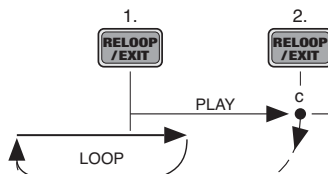


Schéma. 6 fin de la boucle parfaite et nouveau démarrage

Segment avec la multiplication de la longueur des beats

On peut également régler la longueur d’un segment pour une lecture de boucle sur un multiple ou diviseur d’une longueur de beats : $\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$

- 1) Maintenez la touche AUTO (22) enfoncée, réglez la longueur de la boucle en tournant le bouton TRACK/ENTER (7). Dans la ligne de texte (N), la longueur est affichée, par exemple BEAT : 1/2. La longueur de la boucle est une demi longueur de beats.
- 2) Activez la touche AUTO pour qu’elle brille.
- 3) Déterminez le point de départ avec la touche A (19), la boucle est simultanément démarrée.

5.12 Programmation d’une suite de titres

Si seuls des titres sélectionnés doivent être lus dans un ordre donné depuis un support USB, on peut programmer une suite avec 99 titres au plus.

5.12.1 Mémorisation d’une suite de titres

- 1) Sélectionnez ou faites lire le premier titre à mémoriser.
- 2) Maintenez le bouton TRACK/ENTER (7) enfoncé jusqu’à ce que P · 0 i soit affiché sur la ligne de la durée du titre (M). Le titre est mémorisé en premier pour la suite de titres.
- 3) Mémorisez les autres titres de la même manière. Si 99 titres sont mémorisés et si vous voulez essayer d’en mémoriser un autre, le message FU LL s’affiche.

Remarque : une suite de titres mémorisée est effacée lorsqu’on éteint l’appareil.

5.12.2 Lecture d'une suite de titres et arrêt

- 1) Appuyez sur la touche PROG (10), l'affichage indique *P - 0 1*.
Si *EMPTY* (= vide) s'affiche, aucun titre n'est encore mémorisé. Avec la touche BACK (8), revenez à l'affichage de la durée et mémorisez une suite de titres.
- 2) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER (7), "PROG" (O) est visible sur l'affichage.
- 3) Lorsque l'unité de lecture est sur pause, démarrez la lecture avec la touche ► (18).
- 4) Pour avancer ou reculer vers un autre titre de la suite, tournez en fonction le bouton TRACK/ENTER.
- 5) Pour terminer la lecture de la suite de titres, maintenez la touche BACK enfoncée.

5.12.3 Effacer une suite de titres

- 1) Appuyez sur la touche PROG jusqu'à ce que l'affichage indique *d - 0 1 1* (delete all = tout effacer).
- 2) Tournez le bouton TRACK/ENTER (7) d'un cran, pour que "YES" soit sélectionné dans la ligne de texte (N) [*YES* NO].
- 3) Pour effacer, appuyez sur le bouton TRACK/ENTER ou pour interrompre l'effacement, appuyez sur la touche BACK (8). La suite de titres est également effacée lorsque l'appareil est éteint.

6 Démarrage électrique

La fonction Marche/Pause de la touche ► (18) peut être commandée à distance depuis une table de mixage avec fonction de démarrage électrique. Vous trouverez le branchement à la table de mixage dans le chapitre 4, point 3. Le DPM-240 doit être réglé sur le démarrage électrique de la table de mixage :

- 1) Appuyez sur la touche MODE (9), sur l'affichage *0 P 1 1 0 0* et [*MODE*] sont visibles.
- 2) Tournez le bouton TRACK/ENTER (7) jusqu'à ce que *0 P 1 1 0 0* et [*FADER*] soient affichés.
- 3) Appuyez sur le bouton TRACK/ENTER, l'affichage indique *5 E 1 E 1 1* et le réglage actuel :

LOCK - - - - - gestion par un interrupteur marche/arrêt

Cette position doit être sélectionnée pour la majorité des tables de mixage de la gamme "img Stage Line". Lorsque le fader correspondant de la table est ouvert, un interrupteur sur la table se ferme et démarre la lecture. Lorsque le fader est fermé, l'interrupteur s'ouvre, le DMP-240 passe sur Pause.

TACT - - - - - gestion par un bouton poussoir momentané

Si le bouton poussoir momentané est activé pour la première fois lorsque le fader correspondant sur la table de mixage est ouvert, la lecture démarre. Si le bouton poussoir momentané est activé pour la deuxième fois en fermant le fader, le DMP-240 passe sur Pause.

CUE/PLAY retour à un point Cue via une gestion électronique par impulsions

En fermant le fader, l'appareil va au début du titre ou à un point Cue déterminé avec la touche CUE (17) puis passe sur pause.

- 4) En tournant le bouton TRACK/ENTER, sélectionnez le réglage nécessaire.
- 5) Pour revenir à l'affichage de durée, appuyez deux fois sur la touche BACK (8).

7 Actualisation du firmware

Lorsqu'une nouvelle version firmware est disponible sur Internet, elle peut être actualisée sur votre appareil :

- 1) Sur le site de "img stage Line"
(www.monacor.com), dans la rubrique Aide, cliquez sur Mise à jour des logiciels. Faites défiler ensuite jusqu'à la rubrique "FIRMWARE DOWNLOADS".
Pour télécharger, cliquez sur le symbole "DMP-240".
Copiez le logiciel téléchargé sur une clé USB.
- 2) Eteignez le DMP-240 avec l'interrupteur secteur (4).
- 3) Mettez la clé mémoire avec le nouveau logiciel dans le port USB **droit** MASTER (5).
- 4) En maintenant la touche PROG (10) enfoncée, rallumez l'appareil. L'affichage gauche indique tout d'abord **LD Rd**. Lorsque **UP dA tE** est affiché, relâchez la touche PROG. Dans le champ PITCH (G), s'affiche tout d'abord le numéro de version firmware de l'appareil puis le numéro de version du firmware sur la clé USB.
- 5) Si **Ready** s'affiche dans la ligne de texte (N) après le processus de reconnaissance, appuyez sur la touche ► (18) pour démarrer l'actualisation du firmware. L'affichage indique les messages suivants les uns après les autres :
DSP Erase
DSP Write
MCU Write
Lorsque **Finish** est affiché, le firmware est actualisé.
- 6) Eteignez puis rallumez l'appareil.

8 Caractéristiques techniques

Bande passante : 20 – 20 000 Hz
Taux de distorsion : < 0,03 %
Séparation des canaux : > 80 dB
Dynamique : > 80 dB
Rapport signal/bruit : > 80 dB
Sortie : 1,8 V (niveau ligne),
prises RCA
Alimentation : 9 V~ via bloc secteur
livré
Température fonc. : 0 – 40 °C
Dimensions : 482 × 88 × 85 mm,
2 unités
Poids : 2 kg

Tout droit de modification réservé.

I A pagina 3, se aperta completamente, vedrete sempre gli elementi di comando e i collegamenti descritti.

Indice

1	Elementi di comando e collegamenti	35
2	Avvertenze di sicurezza	36
3	Possibilità d'impiego	36
4	Collocare e collegare l'apparecchio . . .	37
5	Funzionamento	37
5.1	Riprodurre brani musicali	37
5.2	Caricare la playlist	38
5.3	Display con informazioni sui titoli e sul modo di riposo	38
5.3.1	Indicazione grafica della durata	38
5.3.2	Beatcounter	38
5.3.3	Modo di riposo	39
5.4	Selezionare il modo di funzionamento . . .	39
5.4.1	Riproduzione continua di tutti i titoli e riproduzione di titoli singoli	39
5.4.2	Funzionamento relay – avvio automatico dell'altra unità di riproduzione alla fine di un titolo	39
5.5	Riprodurre l'inizio di un titolo	39
5.6	Avanzamento e ritorno veloce	39
5.7	Posizionarsi con esattezza su un punto determinato	40
5.8	Ritorno ad un punto determinato	40
5.9	Modificare la velocità con o senza variazione dell'altezza dei toni	40
5.10	Pitch bend – assimilare il ritmo fra due brani musicali	40
5.11	Effetti	41
5.11.1	Effetti drone	41
5.11.2	Effetti stutter	41
5.11.3	Riproduzione di un loop senza fine	41
5.12	Compilare una sequenza individuale di titoli	41
5.12.1	Memorizzare la sequenza di titoli	41
5.12.2	Riprodurre e terminare la sequenza . . .	42
5.12.3	Cancellare la sequenza	42
6	Avviamento con fader	42
7	Aggiornare il firmware	43
8	Dati tecnici	43

1 Elementi di comando e collegamenti

- 1 Quadro di comando dell'unità lettore 1 per i particolari vedi fig. 2
- 2 Quadro di comando dell'unità lettore 2 per i particolari vedi fig. 2
- 3 Tasto RELAY per l'avvio automatico dell'altra unità alla fine di un titolo (🔊 Cap. 5.4.2)
- 4 Interruttore on/off POWER
- 5 Presa USB (tipo A) per il collegamento di una memoria USB
- 6 Tasto SEARCH
 - per attivare e disattivare l'avanzamento/ritorno veloce con la manopola (16)
 - Se sopra le cifre (B) si vede "TRACK" e se si tiene il tasto premuto, i titoli si possono scegliere velocemente con la manopola
 - Se sotto le cifre (B) si vede "FOLDER" e se si tiene il tasto premuto, le cartelle si possono scegliere velocemente con la manopola
- 7 Bottone TRACK/ENTER
 - Se non è stato attivato nessun modo di selezione, girando il bottone si possono selezionare dei titoli
 - Se è stato attivato uno dei modi di selezione, girando il bottone si può selezionare un'impostazione
 - Premendo il bottone, l'impostazione selezionata viene attivata
- 8 Tasto BACK, per ritornare, con un modo di selezione attivato, al livello successivo superiore di selezione
- 9 Tasto MODE, per attivare il modo di selezione del modo di funzionamento (🔊 Cap. 5.4.1), per la visualizzazione dei tempi (🔊 Cap. 5.3) o per la visualizzazione di un testo MP3 (tag ID3, 🔊 Cap. 5.3)
- 10 Tasto PROG, per chiamare una sequenza programmata di titoli (🔊 Cap. 5.12.2) o per cancellarla (🔊 Cap. 5.12.3)
- 11 Tasto MT (master-tempo) per attivare e disattivare la funzione per l'altezza costante dei toni (🔊 Cap. 5.9)
- 12 Tasti PITCH BEND per adattare il ritmo del titolo attuale al ritmo di un brano musicale riprodotto nell'altra unità (🔊 Cap. 5.10)
- 13 Tasto PITCH per attivare/disattivare il regolatore di velocità (24) e per selezionare il campo di regolazione della velocità (8% o 16%); la scelta è indicata tramite i LED (15)
- 14 Display, per i particolari vedi fig. 3
 - A Numero dei titoli nella cartella selezionata

- B se sopra la cifra si vede "TRACK": numero del titolo di musica nella cartella selezionata; se sotto la cifra si vede "FOLDER": numero della cartella selezionata
- C Indicazione "Auto-CUE": segnala il modo di funzionamento con riproduzione di titoli singoli
- D Indicazione "CONTINUE": segnala il modo di funzionamento con riproduzione continua di tutti i titoli
- E Indicazione "ELAPSED": segnala che è visualizzato il tempo già trascorso di un titolo
- F Indicazione "REMAIN": segnala che è visualizzato il tempo residuo di un titolo
- G Indicazione della deviazione dalla velocità normale
- H Simbolo di pausa
- I Simbolo di riproduzione
- J Indicazione "CUE": si vede se un punto d'avvio è stato memorizzato in modo automatico (🔊 Cap. 5.4.1) o con il tasto CUE (17)
- K Questo campo indica se nella riga di testo (N) si vede il nome del titolo, dell'album o dell'artista del brano di musica. Se non è visualizzata nessuna di queste indicazioni, si vede il nome del file (🔊 Cap. 5.3).
- L Bargraf per rappresentare la durata relativa del titolo
- M Indicazione del titolo, vedi anche pos. E e F
- N Riga di testo per indicazioni di testo in chiaro
- O Indicazione "PROG": segnala che è stata chiamata una sequenza programmata di titoli
- P Indicazione "RELOOP": segnala la riproduzione di un loop senza fine
- Q Indicazione delle battute al minuto del titolo attuale
- R Indicazione "MT" (master-tempo): segnala la funzione per l'altezza costante dei toni (🔊 Capitolo 5.9)
- 15 LED "8%" e "16%" per indicare il campo di regolazione della velocità; se è acceso uno dei LED significa che è stato attivato il regolatore di velocità (24)
- 16 Manopola REV/FWD
 - per l'avanzamento e ritorno veloce se è stato premuto il tasto SEARCH (6)
 - per la funzione "Pitch Bend" durante la riproduzione di un titolo
 - per posizionarsi con esattezza su un determinato punto nel modo di pausa
 - per spostare la fine della parte da riprodurre come loop se durante la riproduzione è stato premuto il tasto B/EDIT (20)

- I** 17 Tasto CUE per riprodurre l'inizio di un titolo (🔊 Cap. 5.5) e per saltare indietro su un punto determinato precedentemente (🔊 Cap. 5.8)
- 18 Tasto ► per avviare un titolo e per cambiare fra riproduzione e pausa
- 19 Tasto A per determinare il punto di partenza di un loop senza fine
- 20 Tasto B/EDIT per determinare la fine della parte da riprodurre come loop senza fine e nello stesso tempo per avviare il loop; per spostare il punto finale premere nuovamente il tasto e impostare tale punto con la manopola (16)
- 21 Tasto RELOOP/EXIT per uscire dal loop senza fine oppure per riprodurlo nuovamente
- 22 Tasto AUTO per un loop senza fine della lunghezza di un multiplo della lunghezza di una battuta
- 23 Tasto TAP per il modo manuale di conteggio del beatcounter e per ritornare al modo automatico (🔊 Capitolo 5.3.2)
- 24 Corsore per modificare la velocità [con il tasto MT (11) premuto senza alterare l'altezza dei toni]; l'impostazione del regolatore ha effetto solo con il tasto PITCH (13) premuto
- 25 Presa 9 V~ per l'alimentazione tramite l'alimentatore in dotazione
- 26 Uscita audio LINE OUT dell'unità lettore 2 per il collegamento con l'ingresso Line, p.es. di un amplificatore o di un mixer
- 27 Presa jack 3,5 mm FADER START dell'unità lettore 2 per il telecomando da un mixer della funzione Start/Pausa (🔊 Capitolo 6)
- 28 Uscita audio LINE OUT dell'unità lettore 1
- 29 Presa jack 3,5 mm FADER START dell'unità lettore 1

2 Avvertenze di sicurezza

Gli apparecchi (lettore MP3 e alimentatore) sono conformi a tutte le direttive richieste dell'UE e pertanto portano la sigla **CE**.

AVVERTIMENTO



L'apparecchio funziona con pericolosa tensione di rete. Non intervenire mai personalmente al suo interno. Esiste il pericolo di una scarica elettrica.

Si devono osservare assolutamente anche i seguenti punti:

- Gli apparecchi sono previsti solo per l'uso all'interno di locali. Proteggerli dall'acqua gocciolante e dagli spruzzi d'acqua, da alta umidità dell'aria e dal calore (temperatura d'impiego ammessa fra 0 e 40 °C).
- Non depositare sugli apparecchi dei contenitori riempiti di liquidi, p. es. bicchieri.
- Non mettere in funzione il lettore MP3 e staccare subito l'alimentatore dalla rete se:
 1. il lettore MP3 o l'alimentatore presentano dei danni visibili;
 2. dopo una caduta o dopo eventi simili sussiste il sospetto di un difetto;
 3. l'apparecchio non funziona correttamente.
 Per la riparazione rivolgersi sempre ad un'officina competente.
- Per la pulizia usare solo un panno morbido, asciutto; non impiegare in nessun caso prodotti chimici o acqua.
- Nel caso d'uso improprio, di collegamenti sbagliati, d'impiego scorretto o di riparazione non a regola d'arte degli apparecchi, non si assume nessuna responsabilità per eventuali danni consequenziali a persone o a cose e non si assume nessuna garanzia per gli apparecchi. Nello stesso modo non si assume nessuna responsabilità per la perdita di dati e per i relativi danni consequenziali causati da impiego sbagliato o da un difetto dell'apparecchio.



Se si desidera eliminare gli apparecchi definitivamente, consegnarli per lo smaltimento ad un'istituzione locale per il riciclaggio.

3 Possibilità d'impiego

Il lettore MP3 DMP-240 con due unità di riproduzione è stato realizzato specialmente per applicazioni DJ professionali. Molte funzioni sono previste proprio per questi scopi, come per esempio la riproduzione di singoli titoli, il beatcounter automatico, la riproduzione di loop senza interruzione, la modifica della velocità senza alterare l'altezza dei toni. Per riprodurre i titoli di musica nel formato MP3 sono presenti due contatti per memorie USB (chiavetta, disco rigido ecc.). Le unità di riproduzione hanno accesso indipendente a questi contatti, per cui è possibile il funzionamento anche con una sola memoria USB.

4 Collocare e collegare l'apparecchio

Prima di collegare gli apparecchi o di modificare collegamenti esistenti occorre spegnere il lettore MP3 e gli apparecchi da collegare.

Il lettore MP3 è previsto per il montaggio in un rack (482 mm/19") ma può essere collocato anche liberamente. Per il montaggio in un rack sono richieste 2 unità d'altezza (1 unità d'altezza = 44,45 mm).

- 1) Collegare le due uscite per segnali LINE OUT (26 e 28) ognuna con un ingresso con livello Line, p. es. di un mixer o amplificatore (indicazioni possibili: Line, CD, Aux).
- 2) Collegare i contatti USB (5) ognuno con una memoria USB, p. es. chiavetta o disco rigido (eventualmente con alimentazione propria). Se per la riproduzione si usa una sola memoria USB conviene preferire il contatto di destra MASTER perché è sempre selezionato automaticamente.
- 3) Le due unità di riproduzione possono essere avviate e messe in pausa da un mixer con funzione di avviamento tramite fader. In questo caso collegare le prese FADER START (27, 29) con le relative prese del mixer servendosi di due cavi con jack 3,5 mm (a 2 o 3 poli). Il DMP-240 deve essere impostato secondo il modo di avviamento tramite fader del mixer; vedi Capitolo 6.
- 4) Collegare l'alimentatore in dotazione con la presa 9V~ (25) e inserire la sua spina in una presa di rete (100 – 240 V~/50 – 60 Hz).

5 Funzionamento

Accendere l'apparecchio con l'interruttore di rete POWER (4). Il funzionamento delle due unità è identico in tutti i punti.

Dopo l'uso spegnere l'apparecchio. Le seguenti impostazioni sono sempre memorizzate e attivate con l'accensione successiva:

1. il modo di funzionamento prescelto (riproduzione di titoli singoli/riproduzione continua,  Capitolo 5.4.1)
2. l'indicazione prescelta del tempo (tempo residuo del titolo/tempo già trascorso,  Cap. 5.3)
3. il campo prescelto per la regolazione della velocità ( Capitolo 5.9)

5.1 Riprodurre brani musicali

- 1) Dopo l'accensione, il display (14) indica brevemente **LL Rd** e quindi **SL RR**. Se al contatto USB di destra MASTER (5) non è collegata nessuna memoria USB, il display indica dopo **no USB e Master**.
- 2) Per entrambe le unità è scelto il contatto USB di destra MASTER. Per scegliere il contatto USB di sinistra SECOND, girare il bottone TRACK/ENTER (7). La riga di testo (N) in basso sul display fa vedere il contatto scelto: **Master** o **Second**.
- 3) Se la memoria USB, dopo essere stata scelta, ha caricato i dati, il display segnala **RE Rd Y**. Per un'ulteriore selezione di partizioni, cartelle e titoli premere il bottone TRACK/ENTER.
- 4) A seconda della struttura dei dati sulla memoria USB, il display indica la possibilità successiva di selezione:

PR - 5 EL = scelta di una partizione¹
(**Partition Selection**)

FD - 5 EL = scelta di una cartella²
(**Folder Selection**)

FI - 5 EL = scelta di un file MP3
(**File Selection**)

¹solo se sono presenti più partizioni

²solo se sono presenti delle cartelle

Effettuare la scelta girando il bottone TRACK/ENTER e confermare con una pressione sul bottone TRACK/ENTER. Il display indica la possibilità successiva di selezione. Ripetere quest'operazione finché dopo la scelta del file MP3 il display indica la durata del titolo (M).

- 5) Per ritornare al livello successivo superiore, premere il tasto BACK (8).
- 6) Dopo la conferma della scelta del titolo, avviare la riproduzione con il tasto **▶▶** (18). Con questo tasto si può interrompere e proseguire la riproduzione in ogni momento. Se è stato scelto il modo di riproduzione di titoli singoli, l'apparecchio si mette in pausa all'inizio del titolo successivo ( Cap. 5.4.1).
Se la riproduzione non dovesse avviarsi con il tasto **▶▶**, controllare se il display indica la durata del titolo (M). Altrimenti premere tante volte il bottone TRACK/ENTER.
- 7) Per passare ad un altro titolo, girare il bottone TRACK/ENTER. L'apparecchio salta subito su questo titolo. Per scegliere un'altra cartella, premere il tasto BACK tante volte finché sul display si vede **FD - 5 EL**.

5.2 Caricare la playlist

Per riprodurre una determinata sequenza di titoli, si possono caricare nel DMP-240 delle playlist preparate su un computer con l'estensione ".wpl", ".xml" o ".m3u".

Importante: Una playlist e i relativi file MP3 devono trovarsi sulla medesima memoria. Le playlist devono sempre essere memorizzate al livello principale (root directory).

- 1) Premere il tasto MODE (9). Sul display si vede `OP t i ON e [MODE]`.
- 2) Girare il bottone TRACK/ENTER (7) di uno scatto a sinistra, in modo che si veda `OP t i ON e [SCAN]`.
- 3) Premere il bottone TRACK/ENTER. Il display indica `SE LE Et e NORMAL`.
- 4) Girando il bottone TRACK/ENTER si può ora passare fra la selezione di una playlist (indicazione LIST) e la selezione di file MP3 (indicazione NORMAL). Per selezionare le playlist scegliere LIST.
- 5) Premere una volta il tasto BACK (8). Il display indica `re Ad ye Master`.
- 6) Scegliere il contatto USB (5) girando il bottone TRACK/ENTER e confermare con una pressione sul bottone.
- 7) Se sulla memoria USB scelta sono presenti più partizioni, selezionare quella desiderata con il bottone TRACK/ENTER. Altrimenti proseguire con il punto successivo.
- 8) Se il display indica `FI-5EL` e se il campo "TOTAL TRACK" (A) segnala il numero delle playlist presenti, selezionare una playlist girando il bottone TRACK/ENTER. La riga di testo (N) segnala il nome della playlist. Se si vede EMPTY (= vuoto), significa che nella memoria USB selezionata non è presente nessuna playlist.
- 9) Premendo il bottone TRACK/ENTER, caricare la playlist e con la manopola selezionare dall'elenco il titolo da riprodurre.

5.3 Display con informazioni sui titoli e sul modo di riposo

Il display (14) visualizza un gran numero di informazioni:

1. Numero dei titoli (A) nella cartella selezionata
2. Numero del titolo scelto (B), se sopra la cifra si vede "TRACK"
3. Durata del titolo scelto in modo relativo (L) e assoluto (M); i secondi sono suddivisi in 75 "frame"

La durata può cambiare fra tempo residuo "REMAIN" (F) e tempo già trascorso "ELAPSED" (E):

- a) Premere il tasto MODE (9). Sul display si vedono `OP t i ON e [MODE]`.
 - b) Girare il bottone TRACK/ENTER (7) di uno scatto a destra in modo che si veda `OP t i ON e [TIME]`.
 - c) Premere il bottone TRACK/ENTER. Il display indica `SE LE Et e [TIME]`.
 - d) Girando il bottone TRACK/ENTER si può ora passare fra tempo residuo "REMAIN" (F) e tempo già trascorso "ELAPSED" (E).
 - e) Per ritornare all'indicazione dei tempi premere due volte il tasto BACK (8).
4. La riga di testo (N) può indicare una delle seguenti informazioni (tag ID3):
- Nome del titolo*, indicazione <TITLE> (K)
 - Nome dell'album*, indicazione <ALBUM>
 - Nome dell'artista*, indicazione <ARTIST>
 - Nome del file, nessuna indicazione nel campo (K)
- * Se una delle informazioni non è memorizzata nel file MP3, la riga di testa presenta un punto interrogativo.
- a) Premere il tasto MODE. Sul display si vedono `OP t i ON e [MODE]`.
 - b) Girare il bottone TRACK/ENTER finché non si vedono `OP t i ON e [ID-TAG]`.
 - c) Premere il bottone TRACK/ENTER. Il display indica `SE LE Et e [ID-TAG]`.
 - d) Girando il bottone TRACK/ENTER si può ora passare fra le possibilità indicate per la visualizzazione.
 - e) Per ritornare all'indicazione dei tempi premere due volte il tasto BACK.

5.3.1 Indicazione grafica della durata

Oltre all'indicazione numerica della durata (M), il bargraf (L), con la sua lunghezza offre una rappresentazione grafica del tempo (rappresentazione relativa del tempo). Gli ultimi 30 secondi di un titolo sono segnalati con il lampeggio del bargraf in tutta la sua lunghezza, mentre durante gli ultimi 15 secondi il lampeggio diventa più rapido.

5.3.2 Beatcounter

Dopo l'avvio di un titolo, il beatcounter determina automaticamente il numero delle battute al minuto. Dopo breve tempo, tale numero si vede in basso a destra del display (Q). Se il beatcounter non è in grado di determinare un valore corretto (p.es. con musiche tranquille), attivare il modo manuale:

- 1) Tener premuto il tasto TAP (23) finché l'indicazione "AUTO" in basso a destra sul display sparisce.

- 2) Esercitare alcune leggeri pressioni sul tasto TAP nel ritmo della musica, in modo che venga visualizzato il numero delle battute.
- 3) Per ritornare al modo automatico di conteggio, tener premuto il tasto TAP, fino alla nuova apparizione dell'indicazione "AUTO".

5.3.3 Modo di riposo

Se l'apparecchio rimane in pausa per più di 20 minuti, passa da solo nel modo di riposo. Il display segnala **SL EE P** (sonno) e tutti i tasti illuminati si spengono. Azionando un qualsiasi tasto si ritorna al modo di funzionamento precedente.

5.4 Selezionare il modo di funzionamento

5.4.1 Riproduzione continua di tutti i titoli e riproduzione di titoli singoli

Con il modo di riproduzione continua, sul display si vede "CONTINUE" (D), con la riproduzione di titoli singoli invece "Auto-CUE" (C). La riproduzione di titoli singoli è prevista in modo particolare per applicazioni DJ:

1. Dopo la selezione di un titolo, l'apparecchio si trova esattamente sul punto dove inizia la musica (e non sull'indice di tempo 0:00:00). Tale punto viene memorizzato automaticamente come punto di partenza. Il display indica "CUE" (J). Dopo l'avvio del titolo, con il tasto CUE (17) si può ritornare su questo punto.
2. Dopo la riproduzione di un titolo, l'apparecchio va in pausa esattamente sul punto dove inizia la musica del titolo successivo. Tale punto viene quindi memorizzato come nuovo punto di partenza.

Per cambiare fra riproduzione continua e riproduzione di titoli singoli:

- 1) Premere il tasto MODE (9). Sul display si vedono **DP E I ON e I MODE I**.
- 2) Premere il bottone TRACK/ENTER (7). Il display indica **SE LE E I e I MODE I**.
- 3) Girando il bottone TRACK/ENTER si può ora cambiare fra riproduzione continua "CONTINUE" (D) e riproduzione di titoli singoli "Auto-CUE" (C).
- 4) Per ritornare all'indicazione della durata premere il tasto BACK (8).

5.4.2 Funzionamento relay avvio automatico dell'altra unità di riproduzione alla fine di un titolo

Alla fine di un titolo si può avviare automaticamente l'altra unità di riproduzione.

- 1) Impostare per entrambe le unità la riproduzione di titoli singoli (**⏮** Cap. 5.4.1); entrambi i display (14) devono visualizzare "Auto-CUE" (C).
- 2) Su ogni unità scegliere un titolo.
- 3) Azionare il tasto RELAY (3). Il tasto s'illumina.
- 4) Con il tasto **▶I** (18), avviare la riproduzione su una delle due unità. L'altra unità deve trovarsi in pausa [indicazione **II** (H)]. Quando un titolo è giunto alla fine, l'unità passa in pausa e si avvia l'altra unità. Tale procedimento si ripete senza fine fino alla disattivazione del funzionamento relay. (Per lo spegnimento premere nuovamente il tasto RELAY.)
- 5) Durante il funzionamento relay, con il tasto **▶II** è possibile, in qualsiasi punto del titolo, passare alla riproduzione fra una e l'altra unità.

Nota: Se con questo modo di funzionamento, si aziona il tasto CUE (17) sull'unità attiva, la riproduzione passa all'altra unità. Se sull'unità in pausa si tiene premuto il tasto CUE, la riproduzione viene effettuata da quell'unità fino finché non si lascia il tasto.

5.5 Riprodurre l'inizio di un titolo

Con il tasto CUE (17) si può riprodurre l'inizio di un titolo mentre si tiene premuto il tasto. Liberando il tasto, l'apparecchio salta all'inizio del titolo dove va in pausa.

- 1) Con il tasto **▶I** (18) attivare la pausa.
- 2) Selezionare il titolo con il bottone TRACK/ENTER (7).
- 3) Tener premuto il tasto CUE per riprodurre l'inizio del titolo.
- 4) Se si deve riprodurre il titolo, azionare il tasto **▶II**.

5.6 Avanzamento e ritorno veloce

Se un titolo deve scorrere velocemente in avanti o indietro, premere dapprima il tasto SEARCH (6). Nella riga di testo (N) si vede **SEARCH**. Girare la manopola REV/FWD (16) nella direzione voluta. La velocità di avanzamento e di ritorno dipende dalla velocità con cui si gira la manopola.

Note

1. Nel modo di pausa, dopo un avanzamento o ritorno veloce si ripete continuamente il punto attuale. Per terminare tale ripetizione premere due volte brevemente il tasto CUE (17) [si crea un nuovo punto Cue, **⏮** Cap. 5.8] oppure avviare la riproduzione con il tasto **▶II** (18).
2. Se nel modo di riproduzione, la manopola non viene azionata per 8 secondi, l'indicazione **SEARCH** si spegne e la manopola serve nuovamente per la funzione „Pitch bend“ (Cap. 5.10).

5.7 Posizionarsi con esattezza su un punto determinato

È possibile posizionarsi con l'esattezza di 1 frame ($\frac{1}{5}$ sec.) su un punto determinato del titolo, p. es. se la riproduzione non deve cominciare con l'inizio del titolo, ma da un altro punto.

- 1) Se il punto desiderato è stato raggiunto approssimativamente durante la riproduzione del titolo o tramite avanzamento/ritorno veloce (🔍 Capitolo 5.6), attivare la pausa con il tasto ► (18).
- 2) Girando a destra o a sinistra la manopola (16), posizionarsi con esattezza sul punto. Il punto attuale si ripete continuamente.
- 3) Se è impostato il punto desiderato, premere due volte brevemente il tasto CUE (17). In questo modo, tale punto è memorizzato e la riproduzione continua termina. Con il tasto ► si può ora avviare la riproduzione cominciando da questo punto.

5.8 Ritorno ad un punto determinato

Per saltare velocemente su un punto determinato, con il tasto CUE (17) è possibile memorizzare un punto d'avvio (punto Cue).

Nota: Nel modo riproduzione di titoli singoli, il salto indietro con il tasto CUE è possibile solo all'interno di un titolo. Raggiungendo il titolo successivo, il punto Cue viene sostituito con il punto d'avvio del titolo successivo (🔍 Cap. 5.4.1).

- 1) Durante la riproduzione di un titolo, con il tasto ► (18) attivare la pausa, quando è stato raggiunto il punto su cui si vuole ritornare più tardi. Lampeggiano i tasti ► e CUE (17).
- 2) Se necessario, con la manopola (16) ci si può posizionare con maggiore esattezza su tale punto (🔍 Capitolo 5.7). Questo punto si sentirà poi continuamente.
- 3) Premere brevemente il tasto CUE. Così, tale punto viene memorizzato come punto Cue e sul display si vede l'indicazione "CUE" (J). Se si sente il punto attuale, premere nuovamente brevemente il tasto CUE per attivare la funzione di muto. Il tasto CUE rimane ora illuminato continuamente. Il tasto ► continua a lampeggiare come invito a avviare la riproduzione.
- 4) Avviare nuovamente la riproduzione con il tasto ►. Attenzione: A questo punto non selezionare un altro titolo con il bottone TRACK/ENTER. Altrimenti, il punto Cue verrà sostituito con il punto di partenza del titolo selezionato.
- 5) Con il tasto CUE è ora possibile saltare indietro sul punto Cue. L'unità di riproduzione si trova ora in pausa.

- 6) Avviare la riproduzione con il tasto ► oppure premere e tener premuto nuovamente il tasto CUE. Dopo aver liberato il tasto CUE, l'unità si trova nuovamente in pausa sul punto Cue. Tenendo nuovamente premuto il tasto CUE, è possibile la ripetizione a piacere dal punto Cue.

5.9 Modificare la velocità con o senza variazione dell'altezza dei toni

Con il cursore (24), la velocità può essere regolata entro $\pm 16\%$:

- 1) Selezionare il campo di regolazione con il tasto PITCH (13): $\pm 8\%$ o $\pm 16\%$. I LED (15) indicano il campo selezionato. Se è acceso il LED "16%", azionando nuovamente il tasto PITCH si disattiva il regolatore di velocità e si riproduce il titolo a velocità normale. La riga di testo (N) visualizza brevemente l'impostazione selezionata.
- 2) Impostare la velocità con il cursore. Il display mostra in alto a destra (G) la deviazione percentuale dalla velocità normale. Il numero delle battute (Q) cambia in corrispondenza.
- 3) Modificando la velocità, cambia in proporzione anche l'altezza dei toni. Se invece l'altezza dei toni deve rimanere costante, premere il tasto MT (11). Sul display si vede "MT" (R). Per disattivare questa funzione, premere nuovamente il tasto MT.

5.10 Pitch bend – assimilare il ritmo fra due brani musicali

È possibile far coincidere con esattezza nel tempo le battute di due brani musicali con la stessa velocità. In questo modo, il passaggio con dissolvenza da un'unità all'altra non interrompe il ritmo per le danze.

- 1) Dapprima, con il regolatore di velocità (24) adattare la velocità del brano al quale si vuole passare alla velocità del brano attuale. Per fare ciò impostare con il cursore il medesimo numero di battute al minuto, vedi indicazioni (Q) in basso a destra sul display.
- 2) Con i tasti PITCH BEND (12), sovrapporre le battute del brano al quale si vuole passare esattamente sulle battute del brano attuale: mentre si tiene premuto il tasto + o -, il titolo scorre più velocemente o più lentamente, e il LED "16%" (15) lampeggia. In questo modo si spostano le battute in relazione alle battute del brano attuale.
- 3) Le battute si possono spostare anche girando la manopola (16).

5.11 Effetti

5.11.1 Effetti drone

Se è stata attivata la funzione Master-Tempo (altezza costante dei toni) [indicazione "MT" (R) sul display], disattivarla con il tasto MT (11). Girando al manopola (16) nei due sensi, la velocità di riproduzione aumenta e si riduce, creando l'effetto drone.

5.11.2 Effetti stutter

Un punto Cue memorizzato con il tasto CUE (17) [Cap. 5.8] può essere usato anche per creare interessanti effetti tipo balzubiente: una pressione ripetuta del tasto CUE genera l'effetto stutter. Questo effetto ha degli effetti più evidenti se il punto Cue è particolarmente adatto (p. es. all'inizio di uno strumento o di una parola).

5.11.3 Riproduzione di un loop senza fine

Un determinato passaggio può essere ripetuto infinite volte come loop senza interruzione.

- 1) Con il tasto ►► (18) attivare la riproduzione. Al raggiungimento del punto di partenza del loop (punto a in fig. 5), toccare leggermente il tasto A (19).

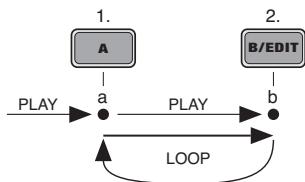


Fig. 5 Riprodurre un loop senza fine

Un consiglio: Per fissare il punto di partenza con l'esattezza di 1 frame, attivare prima la pausa con il tasto ►||, posizionarsi con esattezza sul punto con l'aiuto della manopola (16) e quindi premere il tasto A.

- 2) Se durante il proseguimento della riproduzione si raggiunge la fine del passaggio da ripetere (punto b in fig. 5), premere il tasto B/EDIT (20). Il brano fra i due punti viene ripetuto continuamente. Mentre è riprodotto il loop senza fine, il display segnala "RELOOP" (P).
- 3) Per spostare il punto finale oppure per fissarlo con l'esattezza di 1 frame, premere il tasto B/EDIT durante la riproduzione del loop. L'indicazione della durata (M) segnala ora l'indice di tempo del punto finale. Con la manopola (16) spostare il punto finale e memorizzarlo con il tasto B/EDIT.
- 4) Per uscire dal loop e per continuare a riprodurre il titolo, premere il tasto RELOOP/EXIT (21). Anche scegliendo un altro titolo con il bottone

TRACK/ENTER (7) si esce dal loop. Per avviare nuovamente il loop, premere nuovamente il tasto RELOOP/EXIT.

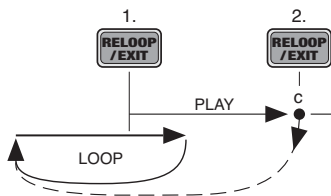


Fig. 6 Terminare il loop senza fine e avviarlo nuovamente

Parte di un brano con il multiplo di una lunghezza di battuta

La lunghezza di una parte di un brano destinata per la riproduzione come loop, può essere impostata anche come un multiplo o una frazione di una lunghezza di battuta: $\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$

- 1) Tener premuto il tasto AUTO (22) e girando il bottone TRACK/ENTER (7) impostare la lunghezza del loop. Nella riga di testo (N) si vede la lunghezza, per esempio: BEAT: $1/2$ = la lunghezza del loop è la metà della lunghezza di una battuta.
- 2) Toccare brevemente il tasto AUTO in modo che si illumini.
- 3) Determinare il punto di partenza con il tasto A (19). Contemporaneamente si avvia il loop senza fine

5.12 Compilare una sequenza individuale di titoli

Se di una memoria USB si devono riprodurre solo dei titoli scelti e in un determinato ordine, è possibile programmare una sequenza con un massimo di 99 titoli.

5.12.1 Memorizzare la sequenza di titoli

- 1) Selezionare o riprodurre il primo titolo da memorizzare.
- 2) Tener premuto il bottone TRACK/ENTER (7), finché nell'indicazione del titolo si vede (M) P - 01. Così, il titolo è memorizzato come primo titolo della sequenza.
- 3) Procedere nello stesso modo per gli altri titoli. Se sono memorizzati 99 titoli e se si cerca di memorizzarne un altro, appare il messaggio FULL.

Nota: Spegnendo l'apparecchio, si cancella una sequenza memorizzata.

5.12.2 Riprodurre e terminare la sequenza

- 1) Premere il tasto PROG (10). Il display indica *P- 01*.

Se è indicato *EMPTY* (= vuoto), significa che non è memorizzato nessun titolo. Con il tasto BACK (8) ritornare all'indicazione dei tempi e memorizzare una sequenza.

- 2) Premere il bottone TRACK/ENTER (7). Sul display si vede "PROG" (0).
- 3) Se l'unità è in pausa, avviare la riproduzione con il tasto ► (18).
- 4) Per saltare avanti o indietro su altri titoli della sequenza, girare in corrispondenza il bottone TRACK/ENTER.
- 5) Per terminare la riproduzione della sequenza, tener premuto il tasto BACK il tempo necessario.

5.12.3 Cancellare la sequenza

- 1) Premere il tasto PROG finché il display indica *d- ALL* (delete all = cancellare tutto).
- 2) Girare il bottone TRACK/ENTER (7) di uno scatto, in modo che nella riga di testo (N) sia scelto "YES" (*[YES] NO*).
- 3) Per cancellare premere il bottone TRACK/ENTER oppure, per interrompere la cancellazione, premere il tasto BACK (8). Anche spegnendo il DMP-240, la sequenza viene cancellata.

6 Avviamento con fader

La funzione Start/Pausa del tasto ► (18) può essere telecomandata da un mixer con avviamento tramite fader. Il collegamento con il mixer è descritto nel capitolo 4, punto 3. Il DMP-240 deve essere impostato secondo il tipo di avviamento tramite fader del mixer:

- 1) Premere il tasto MODE (9). Sul display si vedono *OP L I ON* e *[MODE]*.
- 2) Girare il bottone TRACK/ENTER (7) finché non appare l'indicazione *OP L I ON* e *[FADER]*.
- 3) Premere il bottone TRACK/ENTER. Il display indica *SE LE [L]* insieme all'impostazione attuale:

LOCK - - - - comando con interruttore on/off
Per la maggior parte dei mixer di "img Stage Line" si deve scegliere questa impostazione. Aprendo il fader, si chiude un interruttore sul mixer che avvia la riproduzione. Chiudendo il fader, l'interruttore apre e mette il DMP-240 in pausa.

TACT - - - - comando con un pulsante
Se il pulsante viene azionato una prima volta aprendo il fader, la riproduzione inizia. Se il pulsante viene azionato per la seconda volta tramite la chiusura del fader, il DMP-240 va in pausa.

CUE/PLAY ritorno a un punto Cue tramite un comando elettronico ad impulsi
Chiudendo il fader, l'apparecchio salta sull'inizio del titolo oppure su un punto Cue fissato con il tasto CUE (17), e quindi attiva la pausa.

- 4) Girando il bottone TRACK/ENTER scegliere l'impostazione richiesta.
- 5) Per ritornare all'indicazione del tempo, premere due volte il tasto BACK (8).

7 Aggiornare il firmware

Se in Internet è disponibile un nuovo firmware è possibile aggiornare il firmware del vostro apparecchio:

- 1) Alla homepage di "img Stage Line" (www.imgstageline.com), alla voce "SUPPORT" cliccare su "Software-Updates".
Quindi scorrere in basso fino alla rubrica "FIRMWARE-DOWNLOADS".
Per scaricare, cliccare sul simbolo davanti a "DMP-240".
Copiare il software scaricato su una chiavetta USB.
- 2) Spegner il DMP-240 con l'interruttore di rete (4).
- 3) Inserire la chiavetta USB con il nuovo firmware nella presa USB **di destra** MASTER (5).
- 4) Accendere nuovamente l'apparecchio tenendo premuto il tasto PROG (10). Il display sinistro indica dapprima **LD Rd**. Quando si vede **UP dR tE**, lasciare il tasto PROG. Nel campo PITCH (G) si vede dapprima il numero della versione del firmware dell'apparecchio, quindi il numero del firmware sulla chiavetta USB.
- 5) Quando dopo la carica dei dati la riga del testo (N) segnala Ready, premere il tasto ► (18), per avviare l'aggiornamento del firmware. Il display mostra, uno dopo l'altro, i seguenti messaggi:
DSP Erase
DSP Write
MCU Write
Quando si vede Finish, significa che il firmware è stato aggiornato.
- 6) Spegner l'apparecchio e riaccenderlo.

8 Dati tecnici

Gamma di frequenze: . . . 20 – 20 000 Hz
Fattore di distorsione: . . . < 0,03 %
Separazione canali: > 80 dB
Range dinamico: > 80 dB
Rapporto S/R: > 80 dB
Uscita: 1,8 V (livello Line),
prese RCA
Alimentazione: 9 V~ tramite alimentatore in dotazione
Temperatura d'esercizio: 0 – 40 °C
Dimensioni: 482 x 88 x 85 mm, 2 U
(unità d'altezza)
Peso: 2 kg

Con riserva di modifiche tecniche.

Inhoud

1	Overzicht van bedieningselementen en aansluitingen	45
2	Veiligheidsvoorschriften	46
3	Toepassingen	46
4	Het apparaat opstellen en aansluiten	47
5	Bediening	47
5.1	Muziekfragmenten afspelen	47
5.2	Playlist laden	48
5.3	Weergave van trackgegevens en van de rustmodus	48
5.3.1	Grafische weergave van de speeltijd	48
5.3.2	Beatteller	49
5.3.3	Rustmodus	49
5.4	De bedrijfsmodus selecteren	49
5.4.1	Continuweergave van alle tracks en afspelen van individuele tracks	49
5.4.2	Relaiswerking – automatische start van de andere afspeleenheid aan het einde van een track	49
5.5	Een track kort voorbeluisteren	49
5.6	Versneld vooruit en achteruit zoeken	50
5.7	Een bepaalde plaats in een track precies opzoeken	50
5.8	Naar een bepaalde plaats in een track terugkeren	50
5.9	Snelheid met of zonder verandering van toonhoogte wijzigen	50
5.10	Pitch Bend – het ritme van twee muziekfragmenten op elkaar afstemmen	51
5.11	Effecten	51
5.11.1	Liereffecten	51
5.11.2	Stottereffecten	51
5.11.3	Naadloze loop afspelen	51
5.12	Eigen reeks tracks samenstellen	52
5.12.1	Een reeks tracks opslaan	27
5.12.2	Een reeks tracks afspelen en beëindigen	52
5.12.3	Een reeks tracks wissen	52
6	Faderstart	52
7	Firmware updaten	53
8	Technische gegevens	53

1 Overzicht van de bedienings-elementen en aansluitingen

- 1 Bedieningspaneel van de afspeleenheid 1
Details zie fig. 2
- 2 Bedieningspaneel van de afspeleenheid 2
Details zie fig. 2
- 3 Toets RELAY voor het automatisch starten van de andere afspeleenheid aan het einde van een track (🔊 hoofdstuk 5.4.2)
- 4 POWER-schakelaar
- 5 USB-bus (type A) voor het aansluiten van een geheugeneenheid met USB-aansluiting
- 6 Toets SEARCH
 - voor het in- en uitschakelen van het snel vooruit en achteruit zoeken met de draaiknop (16)
 - Als “TRACK” boven de cijfers (B) verschijnt, en u houdt de toets ingedrukt, dan kunt u de tracks met de draaiknop snel selecteren
 - Als “FOLDER” onder de cijfers (B) verschijnt, en u houdt de toets ingedrukt, dan kunt u de tracks met de draaiknop snel selecteren
- 7 Knop TRACK/ENTER
 - Als er geen selectiemodus is ingeschakeld, selecteert u tracks door aan de knop te draaien
 - Als een van de selectiemodi is ingeschakeld, selecteert u een instelling door aan de knop te draaien
 - Door op de knop te drukken, activeert u een geselecteerde instelling
- 8 Toets BACK om bij een geactiveerde selectiemodus naar het volgende hogere selectieniveau terug te schakelen
- 9 Toets MODE om de selectiemodus voor de bedrijfsmodus (🔊 hfdst. 5.4.1), voor de tijdsweergave (🔊 hfdst. 5.3) of voor de mp3-tekstweergave (ID3-tag, 🔊 hoofdstuk 5.3) te activeren
- 10 Toets PROG om een geprogrammeerde reeks tracks op te roepen (🔊 hoofdstuk 5.12.2) of te wissen (🔊 hoofdstuk 5.12.3)
- 11 Toets MT (master tempo) voor het in- en uitschakelen van de functie voor constante toonhoogte (🔊 hoofdstuk 5.9)
- 12 Toetsen PITCH BEND voor het afstemmen van het ritme van de geselecteerde track op dat van een muziekfragment dat op de andere afspelenheid wordt afgespeeld (🔊 hoofdstuk 5.10)
- 13 Toets PITCH voor het in-/uitschakelen van de snelheidsregelaar (24) en het selecteren van

het snelheidsregelbereik (8% of 16%); de selectie wordt door de LED's (15) aangeduid

NL

B

14 Display, details zie fig. 3

- A** Aantal tracks in de geselecteerde map
 - B** als boven het cijfer het displaybericht “TRACK” verschijnt: nummer van de track in de geselecteerde map;
als onder het cijfer het displaybericht “FOLDER” verschijnt: nummer van de geselecteerde map
 - C** Displaybericht “Auto-CUE”: duidt de bedrijfsmodus Afspelen van een individuele track aan
 - D** Displaybericht “CONTINUE”: duidt de bedrijfsmodus aan voor continuweergave van alle tracks
 - E** Displaybericht “ELAPSED”: duidt aan, dat de reeds verstreken tijd van een track wordt weergegeven
 - F** Displaybericht “REMAIN”: duidt aan dat de resterende speeltijd van een track wordt weergegeven
 - G** Aanduiding van de afwijking ten opzichte van de normale snelheid
 - H** Pauzesymbool
 - I** Weergavesymbool
 - J** Displaybericht “CUE”: verschijnt als een beginpunt automatisch (🔊 hoofdstuk 5.4.1) of met de toets CUE (17) werd opgeslagen
 - K** In dit veld is aangegeven of in de tekstregel (N) de track-, album- of artiestennaam bij de muziektrack wordt weergegeven. Als er geen van bovenstaande displayberichten verschijnt, wordt de bestandsnaam weergegeven (🔊 hoofdstuk 5.3).
 - L** Bargrafiek voor de weergave van de relatieve tracktijd
 - M** Tracktijdweergave, zie ook ps. E en F
 - N** Tekstregel voor weergave als leesbare tekst
 - O** Displaybericht “PROG”: duidt aan dat een geprogrammeerde reeks tracks is opgeroepen
 - P** Displaybericht “RELOOP”: duidt aan dat een naadloze loop wordt afgespeeld
 - Q** Weergave van het aantal beats per minuut voor de geselecteerde track
 - R** Displaybericht “MT” (master-tempo): duidt de functie voor constante toonhoogte aan (🔊 hoofdstuk 5.9)
- 15 LED's “8%” en “16%” voor de aanduiding van het geselecteerde snelheidsregelbereik; als een van de LED's oplicht, is de snelheidsregelaar (24) geactiveerd

16 Draaiknop REV/FWD

- voor het snel vooruit/achteruit zoeken, als de toets SEARCH (6) werd ingedrukt
- voor de functie "Pitch Bend" tijdens het afspelen van een track
- voor het nauwkeurig opzoeken van een plaats in de track in de pauzmodus
- om het eindpunt van het fragment te verschuiven, als tijdens het afspelen van een naadloze loop op de toets B/EDIT (20) werd gedrukt

17 Toets CUE om een track kort voor te beluisteren (☞ hoofdstuk 5.5) en om naar een vooraf bepaalde plaats in een track terug te keren (☞ hoofdstuk 5.8)

18 Toets ►| om het afspelen van een track te starten en tussen afspelen en pauze om te schakelen

19 Toets A om het beginpunt van een naadloze loop te bepalen

20 Toets B/EDIT om het eindpunt van een fragment voor afspelen van een naadloze loop vast te leggen en de loop tegelijk te starten; om het eindpunt ervan te verschuiven, drukt u opnieuw op de toets en stelt u het eindpunt in met de draaiknop (16)

21 Toets RELOOP/EXIT om de eindeloze loop te beëindigen of de loop opnieuw af te spelen

22 Toets AUTO voor een naadloze loop met de lengte van een veelvoud van een beatlengte

23 Toets TAP voor de handmatige telmodus van de beatteller voor het terugschakelen naar de automatische modus (☞ hoofdstuk 5.3.2)

24 Schuifregelaar om de snelheid te wijzigen [bij ingedrukte toets MT (11) zonder wijziging van de toonhoogte]; de instelling van de regelaar functioneert alleen, als de toets PITCH (13) is ingedrukt

25 Bus 9 V~ voor de voedingsspanning via de bijgeleverde netadapter

26 Audio-uitgang LINE OUT van de afspeleenheid 2 voor het aansluiten op de lijningang van b.v. een versterker of een mengpaneel

27 3,5 mm-jack FADER START van de afspeleenheid 2 voor de afstandsbesturing van de functie Start/Pause vanaf een mengpaneel (☞ hoofdstuk 6)

28 Audio-uitgang LINE OUT van de afspeleenheid 1

29 3,5 mm-jack FADER START van de afspeleenheid 1

2 Veiligheidsvoorschriften

De apparaten (mp3-speler en netadapter) zijn allemaal in overeenstemming met alle EU-Richtlijnen en dragen daarom het **CE** kenmerk.

WAARSCHUWING



De netspanning van de netadapter is levensgevaarlijk. Open het apparaat niet, U loopt het risico van een elektrische schok.

Let eveneens op het volgende:

- De toestellen zijn enkel geschikt voor gebruik binnenshuis. Vermijd drui- en spatwater, uitzonderlijk warme plaatsen en plaatsen met een hoge vochtigheid (toegestaan omgevingstemperatuurbereik: 0–40 °C).
- Plaats geen bekiers met vloeistof zoals drinkglazen enz. op de apparatuur.
- Schakel de mp3-speler niet in of trek de netadapter onmiddellijk uit het stopcontact,
 1. wanneer de mp3-speler of de netadapter zichtbaar beschadigd zijn,
 2. wanneer er een defect zou kunnen optreden nadat het apparaat bijvoorbeeld is gevallen,
 3. wanneer het apparaat slecht functioneert.
 De toestellen moeten in elk geval hersteld worden door een gekwalificeerd vakman.
- Verwijder het stof met een droge, zachte doek. Gebruik zeker geen water of chemicaliën.
- In geval van ongeoorloofd of verkeerd gebruik, verkeerde aansluiting, foutieve bediening of van herstelling door een niet-gekwalificeerd persoon vervalt de garantie en de verantwoordelijkheid voor hieruit resulterende materiële of lichamelijke schade. Zo kunnen wij ook niet aansprakelijkheid worden gesteld voor gegevensverliezen als gevolg van foutieve bediening of een defect, noch voor de schade die hieruit volgt.



Wanneer de apparaten definitief uit bedrijf worden genomen, bezorg ze dan voor verwerking aan een plaatselijk recyclagebedrijf.

3 Toepassingen

De mp3-speler DMP-240 met twee afspeleenheden is speciaal ontworpen voor professionele DJ-toepassingen. Diverse functiemogelijkheden zijn precies op dit toepassingsbereik afgestemd, b.v. afspelen van een individuele track, automatische beatteller, weergave van een naadloze loop, wijziging van de snelheid zonder verandering van de toonhoogte. Voor het afspelen van muziektracks in mp3-formaat zijn twee aansluitingen voorzien voor

USB-opslagmedia (USB-stick, harde schijf etc.). De afspeleenheden kunnen de aansluitingen onafhankelijk van elkaar benaderen, zodat het gebruik ook met slechts één USB-opslagmedium mogelijk is.

4 Het apparaat opstellen en aansluiten

Schakel de mp3-speler en de aan te sluiten apparatuur uit, alvorens apparaten aan te sluiten resp. bestaande aansluitingen te wijzigen.

De mp3-speler is voorzien voor montage in een 19"-rack (482 mm), maar kan ook als vrijstaand tafelmodel worden gebruikt. Voor de montage in een rack zijn 2 HE (1 rack-eenheid = 44,45 mm) nodig.

- 1) Sluit elk van de beide signaaluitgangen LINE OUT (26 en 28) aan op een ingang met lijnniveau b.v. van een mengpaneel of een versterker (mogelijke labeling: Line, CD, Aux).
- 2) Verbind elk van de USB-aansluitingen (5) met een USB-opslagmedium, b.v. USB-stick of harde schijf (evt. met eigen voedingsspanning). Als er slechts één USB-geheugen wordt gebruikt voor het afspelen, moet bij voorkeur de rechter aansluiting MASTER worden gebruikt, omdat deze steeds automatisch wordt geselecteerd.
- 3) De beide afspeleenheden kunnen via een mengpaneel met faderstartfunctie worden gestart en in pauze geschakeld. Verbind hiervoor de jacks FADER START (27, 29) via twee kabels met 3,5 mm-stekkers (2- of 3-polig) met de overeenkomstige jacks van het mengpaneel. De DMP-240 moet op de faderstart van het mengpaneel worden ingesteld; zie hiervoor hoofdstuk 6.
- 4) Sluit de bijgeleverde netadapter aan op de jack 9 V~ (25) en plug de netstekker in een stopcontact (100 – 240 V~/50 – 60 Hz).

5 Bediening

Schakel het apparaat in met de POWER-schakelaar (4). De bediening van de beide afspelmekanismen is volledig identiek.

Schakel het apparaat uit na gebruik. De volgende instellingen zijn steeds opgeslagen en worden opnieuw geactiveerd, als het apparaat weer wordt ingeschakeld:

1. de geselecteerde bedrijfsmodus (afspelen van een individuele track/doorlopend afspelen,  hoofdstuk 5.4.1)

2. de geselecteerde tijdsweergave (resterende speeltijd van de track/reeds verstreken speeltijd,  hoofdstuk 5.3)
3. het geselecteerde snelheidsregelbereik ( hoofdstuk 5.9)

5.1 Muziekfragmenten afspelen

- 1) Na het inschakelen, verschijnt kort *LOAD* en dan *SCAN* op het display (14). Als er geen USB-opslagmedium op de rechter USB-aansluiting MASTER (5) is aangesloten, dan verschijnen vervolgens displayberichten *no USB* en *Master*.
- 2) Voor beide afspeleenheden is de rechter USB-aansluiting MASTER geselecteerd. Om de linker USB-aansluiting SECOND te selecteren, draait u met de knop TRACK/ENTER (7). De tekstregel (N) onderaan het display geeft de geselecteerde aansluiting aan: *Master* of *Second*.
- 3) Als het USB-opslagmedium na het selecteren is ingelezen, verschijnt het displaybericht *READY*. Voor de verdere selectie van partities, mappen en tracks, drukt u op de knop TRACK/ENTER.
- 4) Naargelang de gegevensstructuur op het USB-opslagmedium geeft het display de volgende keuzemogelijkheid weer:

PR - 5 EL = Selectie van een partitie¹
(**Partition Selection**)

FD - 5 EL = Selectie van een map²
(**Folder Selection**)

FI - 5 EL = Selectie van een mp3-bestand
(**File Selection**)

¹alleen als er meerdere partities beschikbaar zijn

²alleen als er mappen beschikbaar zijn

Maak een selectie door aan de knop TRACK/ENTER te draaien, en bevestig uw selectie door op de knop TRACK/ENTER te drukken. Op het display verschijnt de volgende selectiemogelijkheid. Herhaal de procedure tot – na het selecteren van het mp3-bestand – de speeltijd van de track (M) op het display verschijnt.

- 5) Om terug te keren naar het volgende hogere niveau, drukt u op de toets BACK (8).
- 6) Na bevestiging van de trackselectie start u het afspelen met de toets  (18). Met deze toets kunt u het afspelen ook steeds onderbreken en voortzetten. Als de bedrijfsmodus Afspelen van een individuele track geselecteerd is, schakelt het apparaat aan het begin van de volgende track naar pauze ( hoofdstuk 5.4.1).

Als het afspelen niet zou starten met de toets , controleer dan of de speeltijd van de track

(M) op het display staat. Als dit niet het geval is, druk dan een overeenkomstig aantal keren op de knop TRACK/ENTER.

- 7) Om naar een andere track te schakelen, draait u met de knop TRACK/ENTER. Het apparaat springt onmiddellijk naar deze track. Om een andere map te selecteren, drukt u een aantal keren op de toets BACK tot het displaybericht *FB -5 EL* verschijnt.

5.2 Playlist laden

Om een bepaalde selectie tracks af te spelen, kunt u op een computer aangemaakte speellijsten met de extensies ".wpl", ".xml" of ".m3u" op de DMP-240 downloaden.

Belangrijk: Een playlist en de betreffende mp3-bestanden moeten op hetzelfde opslagmedium staan. De playlists moeten steeds in de hoofd-index (root directory) opgeslagen zijn.

- 1) Druk op de toets MODE (9). De displayberichten *OP E I ON* en *[MODE]* verschijnen.
- 2) Draai de knop TRACK/ENTER (7) een klik naar links, zodat de displayberichten *OP E I ON* en *[SCAN]* verschijnen.
- 3) Druk op de knop TRACK/ENTER. Op het display verschijnen de meldingen *SE LE Et* en *NORMAL* en.
- 4) Door met de knop TRACK/ENTER te draaien, kunt u nu omschakelen tussen de selectie van playlists (display *LIST*) en de selectie van mp3-bestanden (display *NORMAL*). Selecteer *LIST* voor de selectie van playlists.
- 5) Druk eenmaal op de toets BACK (8). Op het display verschijnen de meldingen *RE Ad Y* en *Resteren*.
- 6) Draai met de knop TRACK/ENTER om de gewenste USB-aansluiting (5) te selecteren, en bevestig door op de knop te drukken.
- 7) Als op het geselecteerde USB-opslagmedium meerdere partities aanwezig zijn, selecteert u de gewenste partitie met de knop TRACK/ENTER. Ga anders verder met de volgende bedieningsstap.
- 8) Als het displaybericht *F I -5 EL* verschijnt, en het veld "TOTAL TRACK" (A) het aantal beschikbare playlists aangeeft, selecteer dan een playlist door met de knop TRACK/ENTER te draaien. De tekstregel (N) geeft de naam van de playlist aan. Als het displaybericht *EMPTY* verschijnt, is er geen playlist op het geselecteerde USB-opslagmedium beschikbaar.
- 9) Door op de knop TRACK/ENTER te drukken, laadt u de playlist; selecteer met de knop TRACK/ENTER de af te spelen track in de lijst.

5.3 Weergave van trackgegevens en de rustmodus

Op het display (14) verschijnen heel wat gegevens:

1. Aantal tracks (A) in de geselecteerde map
2. Nummer van de geselecteerde track (B), als boven het cijfer "TRACK" wordt weergegeven
3. Speeltijd van de geselecteerde track, relatief (L) en absoluut (M); de seconden zijn in 75 zogenaamde frames ingedeeld

De weergave van de speeltijd kunt u tussen resterende speeltijd "REMAIN" (F) de en reeds verstreken speeltijd "ELAPSED" (E) omschakelen:

- a) Druk op de toets MODE (9). De displayberichten *OP E I ON* en *[MODE]* verschijnen.
 - b) Draai de knop TRACK/ENTER (7) een klik naar rechts, zodat de displayberichten *OP E I ON* en *[TIME]* verschijnen.
 - c) Druk op de knop TRACK/ENTER. Op het display verschijnen de meldingen *SE LE Et* en *[TIME]*.
 - d) Door met de knop TRACK/ENTER te draaien, kunt u nu tussen resterende speeltijd "REMAIN" (F) en de reeds verstreken speeltijd "ELAPSED" (E) omschakelen.
 - e) Om terug naar de tijdsweergave te schakelen, drukt u tweemaal op de toets BACK (8).
4. In de tekstregel (N) kunt u tussen de volgende gegevens (ID3-tag) omschakelen:
Tracknaam*, displayweergave <TITLE> (K)
Albumnaam*, displayweergave <ALBUM>
Artiestennaam*, displayweergave <ARTIST>
Bestandsnaam, geen weergave in het veld (K)
* Als een van de gegevens niet in het mp3-bestand is opgeslagen, verschijnt een vraagteken in de tekstregel.
 - a) Druk op de toets MODE. De displayberichten *OP E I ON* en *[MODE]* verschijnen.
 - b) Draai met de knop TRACK/ENTER tot displayberichten *OP E I ON* en *[ID-TAG]* worden aangegeven.
 - c) Druk op de knop TRACK/ENTER. Op het display verschijnen de meldingen *SE LE Et* en *[ID-TAG]*.
 - d) Door met de knop TRACK/ENTER te draaien, kunt u nu tussen de opgegeven weergavemogelijkheden omschakelen.
 - e) Om terug naar de tijdsweergave te schakelen, drukt u tweemaal op de toets BACK.

5.3.1 Grafische weergave van de speeltijd

Behalve de numerieke weergave van de speeltijd (M) geeft de bargrafiek (L) ook de speeltijd, mbt de tracktijd, door zijn lengte grafisch weer (relatieve

tijdweergave). De bargrafiek geeft de laatste 30 seconden van een track aan door over de volledige lengte te knippen. Tijdens de laatste 15 seconden gaat de bargrafiek sneller knippen.

5.3.2 De beatteller

Na het starten van een track, berekent de beatteller automatisch het aantal beats per minuut. Na korte tijd verschijnt het aantal onderaan rechts op het display (Q). Als de beatteller geen correcte waarde kan berekenen (b.v. bij tracks met weinig beats), schakel dan naar manuele modus:

- 1) Houd de toets TAP (23) ingedrukt tot het displaybericht "AUTO" rechts onderaan verdwijnt.
- 2) Tip enkele keren op de toets TAP volgens het ritme van de muziek, zodat het aantal beats worden weergegeven.
- 3) Om terug te schakelen naar de automatische telmodus, houdt u de toets TAP ingedrukt tot het displaybericht "AUTO" opnieuw vóór de waarde wordt weergegeven.

5.3.3 Rustmodus

Als het apparaat langer dan 20 minuten in de pauzestand staat, schakelt het naar de rustmodus. Op het display verschijnt **SL EE P** (slaap) en alle oplichtende toetsen gaan uit. Door op een willekeurige toets te drukken, keert het apparaat terug naar de vorige bedrijfsmodus.

5.4 De bedrijfsmodus selecteren

5.4.1 Continuweergave van alle tracks en afspelen van een individuele track

Bij de bedrijfsmodus voor continu afspelen verschijnt het displaybericht "CONTINUE" (D), bij afspelen van een individuele track "Auto-CUE" (C). Het afspelen van een individuele track is speciaal voorzien voor DJ-toepassingen:

1. Nadat de track is geselecteerd, staat het apparaat precies op de plaats waar de muziek begint (niet bij tijdsindex 0:00:00). Deze plaats wordt automatisch als beginpunt opgeslagen. Op het display verschijnt "CUE" (J). Nadat het afspelen van de track begonnen is, kunt u met de toets CUE (17) naar deze plaats terugspringen.
2. Na het afspelen van een track schakelt het apparaat in pauze precies op de plaats, waar de muziek van de volgende track begint. Deze plaats wordt dan als het nieuwe beginpunt opgeslagen.

Om tussen continu afspelen en het afspelen van een individuele track te schakelen:

- 1) Druk op de toets MODE (9). De displayberichten **OP t t ON** en **[MODE]** verschijnen.

- 2) Druk op de knop TRACK/ENTER (7). Op het display verschijnen de meldingen **SE LE t t** en **[MODE]**.
- 3) Door met de knop TRACK/ENTER te draaien, kunt u nu omschakelen tussen continu afspelen "CONTINUE" (D) en afspelen van een individuele track "Auto-CUE" (C).
- 4) Om terug naar de tijdweergave te schakelen, drukt u tweemaal op de toets BACK (8).

5.4.2 Relaiswerking – automatische start van de andere afspeleenheid aan het einde van een track

Aan het einde van een track, kan automatisch de andere afspeleenheid worden gestart.

- 1) Beide afspeleenheden naar afspelen van een individuele track schakelen ( hoofdstuk 5.4.1); op beide displays (14) moet "Auto-CUE" (C) worden aangegeven.
- 2) Selecteer op elke afspeleenheid een track.
- 3) Druk dan op de toets RELAY (3). De toets licht op.
- 4) Start het afspelen op een afspeleenheid met de toets **►■** (18). De andere afspeleenheid moet in de in de pauzestand staan [displaybericht **II** (H)]. Zodra een track tot het einde is gespeeld, schakelt de afspeleenheid in pauze en start de andere. De procedure blijft zich herhalen tot de relaiswerking wordt uitgeschakeld. (Druk hiervoor opnieuw op de toets RELAY.)
- 5) Tijdens het relaisbedrijf kunt u bovendien op elk moment in een track met de toets **►■** de weergave van de ene naar andere afspeleenheid omschakelen.

Opmerking: Als u in deze bedrijfsmodus op de toets CUE (17) drukt van de weergegeven afspeleenheid, dan wisselt u naar de andere afspeleenheid. Als u in de pauzestand op de toets CUE van een afspeleenheid drukt, dan wordt deze afspeleenheid weergegeven tot de toets wordt losgelaten.

5.5 Een track kort voorbeluisteren

Met de toets CUE (17) kunt u een track kort voorbeluisteren, zolang deze toets wordt ingedrukt. Na loslaten van de toets keert het apparaat terug naar het begin van de track en schakelt het in pauze.

- 1) Schakel met de toets **►■** (18) naar de pauzestand.
- 2) Selecteer de gewenste track met de knop TRACK/ENTER (7).
- 3) Door de toets CUE ingedrukt te houden, kunt u de track kort voorbeluisteren.
- 4) Wenst u de track te starten, druk dan op de toets **►■**.

5.6 Versneld vooruit en achteruit zoeken

Wilt u in een track snel vooruit of achteruit zoeken, druk dan eerst op de toets SEARCH (6). In de tekstregel (N) verschijnt het bericht SEARCH. Draai de knop REV/FWD (16) in de betreffende richting. De snelheid van het vooruit resp. achteruit zoeken hangt af van de snelheid waarmee aan de knop wordt gedraaid.

Tips

1. In de pauzmodus wordt de huidige plaats na het vooruit of achteruit zoeken continu herhaald. Om deze te beëindigen, drukt u ofwel tweemaal kort op de toets CUE (17) [nieuw Cue-punt wordt geplaatst, 15 hoofdstuk 5.8], of start het afspelen met de toets ► (18).
2. Als de draaiknop in de weergavemodus gedurende 8 sec. niet wordt bediend, verdwijnt het displaybericht SEARCH en dient de knop opnieuw voor de functie "Pitch Bend" (hoofdstuk 5.10).

5.7 Een bepaalde plaats in een track precies opzoeken

U kunt een plaats in een track tot op 1 frame (1/5 sec) nauwkeurig opzoeken, als u b.v. het afspelen niet vanaf het begin van de track, maar vanaf een bepaalde plaats wenst te starten.

- 1) Als de gewenste plaats door afspelen van de track of met de functie Snel vooruit/achteruit zoeken (15 hoofdstuk 5.6) ongeveer is bereikt, schakelt u met de toets ► (18) naar de pauze-stand.
- 2) Door de draaiknop (16) naar links en rechts te draaien, zoekt u de plaats nauwkeurig op. Daarbij wordt de huidige plaats continu herhaald.
- 3) Als de gewenste plaats is ingesteld, drukt u tweemaal kort op de toets CUE (17). Daarmee is de plaats opgeslagen en het herhaald afspelen beëindigd. Met de toets ► (18) kunt u nu het afspelen vanaf deze plaats starten.

5.8 Naar een bepaalde plaats in een track terugkeren

Om snel naar een bepaalde plaats te kunnen gaan, kunt u met de toets CUE (17) een beginpunt (Cue-punt) opslaan.

Opmerking: In de modus Afspelen van een individuele track kunt u met de toets CUE uitsluitend binnen een track terugkeren. Bij het bereiken van de volgende track wordt het Cue-punt vervangen door het beginpunt van de volgende track (15 hoofdstuk 5.4.1).

- 1) Schakel tijdens het afspelen van een track met de toets ► (18) in pauze, als de plaats bereikt is, naar welke u later wenst terug te springen. De toetsen ► en CUE (17) knipperen.

- 2) Indien nodig, kunt u met de draaiknop (16) de plaats nauwkeuriger opzoeken (15 hoofdstuk 5.7). De huidige plaats is daarna continu te horen.
- 3) Druk op de toets CUE. Hierdoor wordt de plaats als Cue-punt opgeslagen en het displaybericht "CUE" (J) verschijnt. Indien u de momenteel geselecteerde plaats kunt horen, druk dan nog eens op de toets CUE om het geluid te dempen. De toets CUE licht nu continu op. De toets ► blijft knipperen als teken om het afspelen te starten.
- 4) Herstart het afspelen met de toets ►. Opgelet: Selecteer nu met de knop TRACK/ENTER geen andere track. Anders wordt het Cue-punt door het beginpunt van de geselecteerde track vervangen.
- 5) Met de CUE kunt u nu naar het Cue-punt terugspringen. De afspeleenheid staat dan in de pauze-stand.
- 6) Start het afspelen met de toets ►, of druk opnieuw op de toets CUE en houd deze ingedrukt. Na loslaten van de toets CUE staat de afspeleenheid weer op het Cue-punt in pauze. Door de toets CUE opnieuw ingedrukt te houden, kunt u vanaf het Cue-punt een willekeurig aantal herhalingen maken.

5.9 Snelheid met of zonder verandering van toonhoogte wijzigen

U kunt de snelheid met de schuifregelaar (24) met max. ±16% wijzigen:

- 1) Selecteer het regelbereik met de toets PITCH (13): ±8% of ±16%. De LED's (15) geven het geselecteerde bereik aan. Als de LED "16%" oplicht én u drukt opnieuw op de toets PITCH, wordt de snelheidsregelaar opnieuw uitgeschakeld en speelt de track aan de normale snelheid af. In % tekstregel (N) wordt de geselecteerde instelling kort weergegeven.
- 2) Wijzig de snelheid met de schuifregelaar. Het display geeft rechts bovenaan (G) de procentuele afwijking aan ten opzichte van de normale snelheid. Het aantal beats (Q) verandert overeenkomstig.
- 3) Met het wijzigen van de snelheid wijzigt ook de toonhoogte in verhouding. Als de toonhoogte daarbij echter constant moet blijven, drukt u op de toets MT (11). Het displaybericht "MT" (R) verschijnt. Om de functie uit te schakelen, drukt u opnieuw op de toets MT.

5.10 Pitch Bend – Het ritme van twee muziekfragmenten op elkaar afstemmen

De beats van twee muziekfragmenten met hetzelfde tempo kunnen tijdelijk precies op elkaar worden afgestemd. Op deze manier wordt bij het mengen tussen twee afspeleenheden het ritme tijdens het dansen niet onderbroken.

- 1) Synchroniseer met de snelheidsregelaar (24) eerst het tempo van het muziekfragment dat moet worden ingemengd met het tempo van het huidige muziekfragment. Stel hiervoor met de schuifregelaar hetzelfde aantal beats per minuut in, zie weergave (Q) onderaan rechts op het display.
- 2) Stem de beats van het muziekfragment dat moet worden ingemengd, precies af op deze van het huidige muziekfragment; gebruik hiervoor de toetsen PITCH BEND (12): Zolang de toets + of – wordt ingedrukt, loopt de track sneller of trager, en de LED “16 %” (15) knippert. Op deze manier verschuiven de beats zich ten opzichte van de beats van het huidige muziekfragment.
- 3) De beats kunnen ook door draaien aan de knop (16) worden verschoven.

5.11 Effecten

5.11.1 Liereffecten

Als de functie Master-Tempo (constante toonhoogte) ingeschakeld is [displaybericht “MT” (R)], schakelt u deze uit met de toets MT (11). Door de draaiknop (16) heen en weer te draaien, neemt de afspeelsnelheid afwisselend toe en af. Zo ontstaat een liereffect.

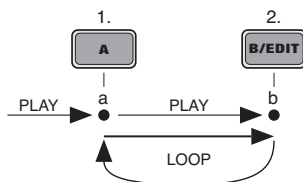
5.11.2 Stottereffecten

Een Cue-punt dat met de toets CUE (17) is opgeslagen (zie hoofdstuk 5.8) kan ook worden gebruikt om interessante stottereffecten te genereren: Door meerdere keren kort op de toets CUE te drukken, ontstaat een stottereffect. Dit effect wordt nog sterker naarmate het Cue-punt hiervoor geschikt is (b.v. inzetten van een instrument, begin van een woord)

5.11.3 Naadloze loop afspelen

U kunt een bepaald fragment continu herhalen zo vaak u wenst.

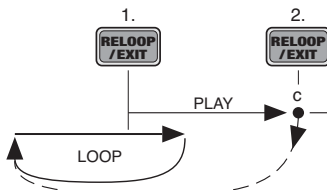
- 1) Start het afspelen met de toets ►|| (18). Als het gewenste beginpunt van de loop is bereikt (punt a in figuur 5), tip dan op de toets A (19).



Figuur 5 Naadloze loop afspelen

Tip: Om het beginpunt op 1 frame nauwkeurig vast te leggen, schakelt u met de toets ►|| eerst naar pauze; met de draaiknop (16) stelt u het punt exact in en vervolgens drukt u op toets A.

- 2) Als bij het verder afspelen het gewenste eindpunt van het fragment is bereikt (punt b in figuur 5), druk dan op toets B/EDIT (20). Het fragment tussen de punten wordt continu herhaald. Zolang een naadloze loop wordt afgespeeld, verschijnt het displaybericht “RELOOP” (P).
- 3) Om het eindpunt te verschuiven of om dit tot op één frame nauwkeurig in te stellen, drukt u tijdens het afspelen van de loop op de toets B/EDIT. De tijdsweergave (M) geeft nu de tijdsindex van het eindpunt weer. Verschuif met de draaiknop (16) het eindpunt en sla het eindpunt op met de toets B/EDIT.
- 4) Om de loop te verlaten en de track verder af te spelen, drukt u opnieuw op de toets RELOOP/EXIT. Door met de knop TRACK/ENTER (7) een andere track te selecteren, wordt de loop eveneens afgebroken. Om de loop te herstarten, drukt u opnieuw op de toets RELOOP/EXIT.



Figuur 6 De naadloze loop beëindigen en opnieuw starten

Fragment met het veelvoud van een beatlengte

De lengte van een fragment voor weergave als naadloze loop kan ook op een veelvoud of een fractie van een beatlengte worden ingesteld: $\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$

- 1) Hou de toets AUTO (22) ingedrukt en stel door draaien met de knop TRACK/ENTER (7) de lengte van de loop in. In de tekstregel (N) wordt de lengte weergegeven, bijvoorbeeld: BEAT: 1/2 = de kabellengte bedraagt een halve beatlengte.

- NL** 2) Tip de toets AUTO aan, zodat deze oplicht.
- B** 3) Bepaal het beginpunt met de toets A (19). Zo wordt tegelijk de naadloze loop gestart.

5.12 Eigen reeks tracks samenstellen

Als van een USB-opslagmedium alleen geselecteerde tracks in een bepaalde volgorde moeten worden afgespeeld, dan kunt u een reeks van max. 99 tracks programmeren.

5.12.1 Een reeks tracks opslaan

- 1) Selecteer of speel de eerste track die moet worden opgeslagen.
- 2) Houd de knop TRACK/ENTER (7) ingedrukt tot het displaybericht (M) *P- 0 1* verschijnt. De track is zodoende als eerste voor de reeks tracks opgeslagen.
- 3) Sla alle andere tracks op dezelfde manier op. Als er 99 tracks zijn opgeslagen en u probeert nog een track op te slaan, verschijnt de melding *FULL*.

Opmerking: Een opgeslagen reeks tracks wordt gewist bij het uitschakelen van het apparaat.

5.12.2 Een reeks tracks afspelen en beëindigen

- 1) Druk op de toets PROG (10). Op het display verschijnt *P- 0 1*.
Als het displaybericht *EMPTY* (= leeg) verschijnt, is er nog geen track opgeslagen. Schakel met de toets BACK (8) terug naar de tijdweergave en sla een reeks tracks op.
- 2) Druk op de knop TRACK/ENTER (7). Het displaybericht "PROG" (O) verschijnt.
- 3) Als de afspeleenheid op pauze staat, start u het afspelen met de toets ► (18).
- 4) Om naar een andere track uit de reeks vooruit of terug te springen, draait u de knop TRACK/ENTER zo ver als nodig.
- 5) Om het afspelen van de reeks tracks te beëindigen, houdt u de toets BACK zo lang als nodig ingedrukt.

5.12.3 Een reeks tracks wissen

- 1) Houd de toets PROG ingedrukt tot het displaybericht *d- RL 1* (delete all = alles wissen) verschijnt.
- 2) Draai de knop TRACK/ENTER (7) een klik verder, zodat in de tekstregel (N) "YES" is geselecteerd (*YES NO*).
- 3) Druk op de knop TRACK/ENTER om te wissen, of druk op de knop BACK (8) om het wissen te onderbreken. Door het uitschakelen van de DMP-240 wordt de reeks tracks ook gewist.

6 Faderstart

De functie Start/Pauze van de toets ► (18) kunt u vanaf een mengpaneel met de faderstartfunctie op afstand bedienen. De aansluiting op het mengpaneel wordt beschreven in hoofdstuk 4, bedieningsstap 3. De DMP-240 moet op de faderstart van het mengpaneel worden ingesteld:

- 1) Druk op de toets MODE (9). De displayberichten *DP 1 00* en *[MODE]* verschijnen.
- 2) Draai met de knop TRACK/ENTER tot displayberichten *DP 1 00* en *[FADER]* worden aangegeven.
- 3) Druk op de knop TRACK/ENTER. Op het display verschijnt *SEL 1 1* en de huidige instelling:

LOCK - - - - Besturing met een in-/uitschakelaar

Voor de meeste mengpanelen uit het gamma van "img Stage Line" moet deze instelling worden geselecteerd. Met het open-schuiven van de regelaar wordt op het mengpaneel een schakelaar gesloten die het afspelen start. Bij het dichtschuiven van de regelaar, gaat de schakelaar open en schakelt de DMP-240 in pauze.

FACT - - - - - Besturing met een drukknop

Als de drukknop door het open-schuiven van de regelaar de eerste keer wordt bediend, start het afspelen. Als de drukknop voor de tweede keer door het dichtschuiven van de regelaar wordt bediend, schakelt de DMP-240 in pauze.

CUE/PLAY Terugkeer naar een Cue-punt door een elektronische impulsregeling

Het apparaat springt bij het dichtschuiven van de schuifregelaar terug naar het begin van de track of naar een Cue-punt dat met de toets CUE (17) is ingesteld, en schakelt dan in pauze.

- 4) Draai met de knop TRACK/ENTER om de nodige instelling te selecteren.
- 5) Om terug te schakelen naar de tijdweergave, drukt u tweemaal op de toets BACK (8).

E Todos los elementos de funcionamiento y las conexiones que se describen pueden encontrarse en la página 3 desplegable.

Contenidos

1	Elementos de Funcionamiento y Conexiones	55
2	Notas de Seguridad	56
3	Aplicaciones	56
4	Colocación y Conexión del Lector	57
5	Funcionamiento	57
5.1	Reproducción de piezas musicales	57
5.2	Cargar una lista de reproducción	58
5.3	Indicación de información de pista y modo Sleep (suspendido)	58
5.3.1	Barra gráfica	58
5.3.2	Contador de pulsaciones	59
5.3.3	Modo Sleep	59
5.4	Selección del modo de funcionamiento	59
5.4.1	Reproducción continua de todas las pistas y reproducción de una sola pista	59
5.4.2	Modo relé – Inicio automático del otro lector al finalizar una pista	59
5.5	Reproducción corta de inicio de pista	59
5.6	Avance/retroceso rápido	59
5.7	Selección precisa de un punto en concreto	60
5.8	Vuelta a un punto previamente definido	60
5.9	Cambiar la velocidad desplazando o sin desplazar el Pitch	60
5.10	Pitch Bend – Sincronización de pulsaciones entre dos piezas de música	60
5.11	Efectos	61
5.11.1	Efectos Droning	61
5.11.2	Efectos Stutter	61
5.11.3	Repetición de un bucle continuo	61
5.12	Creación de una secuencia de pistas personal	62
5.12.1	Guardar una secuencia de pistas	62
5.12.2	Reproducción y finalización de una secuencia de pistas	62
5.12.3	Borrar una secuencia de pistas	62
6	Inicio Fader	62
7	Actualización del Firmware	63
8	Especificaciones	63

1 Elementos de Funcionamiento y Conexiones

- 1 Panel de control del lector 1
Para más detalles, ver fig. 2
- 2 Panel de control del lector 2
Para más detalles, ver fig. 2
- 3 Botón RELAY para el inicio automático del otro lector al finalizar una pista (🔊 apartado 5.4.2)
- 4 Interruptor POWER
- 5 Puerto USB (tipo A) para conectar a un medio de almacenamiento USB
- 6 Botón SEARCH
 - Para activar/desactivar la opción de avance/retroceso rápido con el Jog Wheel (16)
 - Para seleccionar rápidamente las pistas con el Jog Wheel cuando se indica “TRACK” encima de los números (B) y se mantiene el botón pulsado
 - Para seleccionar rápidamente las carpetas con el Jog Wheel cuando se indica “FOLDER” bajo los números (B) y se mantiene el botón pulsado
- 7 Control TRACK/ENTER
 - Si no se ha activado ningún modo de selección, gire el control para seleccionar pistas
 - Si se ha activado uno de los modos de selección, gire el control para seleccionar un ajuste
 - Gire el control para activar un ajuste seleccionado
- 8 Botón BACK para volver a cambiar al siguiente nivel superior de selección cuando se ha activado el modo de selección
- 9 Botón MODE para activar el modo de selección para el modo de funcionamiento (🔊 apartado 5.4.1), para la indicación temporal (🔊 apartado 5.3) o para la indicación del texto MP3 (etiqueta ID3, 🔊 apartado 5.3)
- 10 Botón PROG para activar (🔊 apartado 5.12.2) o borrar (🔊 apartado 5.12.3) una secuencia de pistas programada
- 11 Botón MT (Master Tempo) para activar/desactivar la función para Pitch constante (🔊 apartado 5.9)
- 12 Botones PITCH BEND para igualar el ritmo de la pista en reproducción con el ritmo de una pieza musical en reproducción en el otro lector (🔊 apartado 5.10)
- 13 Botón PITCH para activar/desactivar el control de velocidad (24) y para seleccionar el nivel de ajuste de velocidad (8 % ó 16 %); los LEDs (15) indicarán la selección
- 14 Visualizador, para más detalles, ver fig. 3
 - A** Número de pistas en la carpeta seleccionada
 - B** Si se indica “TRACK” encima del número: número de la pista de música en la carpeta seleccionada
Si se indica “FOLDER” bajo el número: número de la carpeta seleccionada
 - C** Indicación “Auto-CUE”: Para indicar el modo de reproducción de una sola pista
 - D** Indicación “CONTINUE”: Para indicar el modo de funcionamiento para la reproducción continua de todas las pistas
 - E** Indicación “ELAPSED”: Para indicar que se muestra el tiempo reproducido de una pista
 - F** Indicación “REMAIN”: Para indicar que se muestra el tiempo restante de una pista
 - F** Indicación de la desviación de la velocidad estándar
 - H** Símbolo de pausa
 - I** Símbolo de reproducción
 - J** Indicación “CUE”: aparece cuando se ha guardado automáticamente un punto de inicio (🔊 apartado 5.4.1) o con el botón CUE (17)
 - K** Este campo indica si se muestra en la línea de texto (N) el nombre de la pista, del álbum o del artista. Si no aparece ninguna de estas indicaciones, se muestra el nombre del archivo (🔊 apartado 5.3).
 - L** Barra gráfica para indicar el tiempo de pista relativo
 - M** Indicación temporal de pista, ver también E y F
 - N** Línea de texto para indicaciones claras de texto
 - O** Indicación “PROG”: Para indicar que se ha activado una secuencia de pistas programada
 - P** Indicación “RELOOP”: Para indicar la reproducción de un bucle
 - Q** Indicación de pulsaciones por minuto (BPM) de la pista seleccionada
 - R** Indicación “MT” (Master Tempo) para indicar la función para Pitch constante (🔊 apartado 5.9)
- 15 LEDs “8%” y “16%” para indicar el nivel de ajuste de velocidad seleccionado; si uno de los LEDs se ilumina es que se ha activado el control de velocidad (24)
- 16 Jog Wheel REV/FWD
 - Para el avance/retroceso rápido si se ha pulsado el botón SEARCH (6)
 - Para la función “Pitch Bend” durante la reproducción de una pista

- E** – Para la selección precisa de un punto en el modo pausa
- Para desplazar el final de una sección si se pulsó el botón B/EDIT (20) durante la reproducción de un bucle continuo

- 17 Botón CUE para una reproducción breve de inicio de pista ( apartado 5.5) y para la vuelta a un punto previamente definido ( apart. 5.8)
- 18 Botón  para iniciar una pista y para cambiar entre reproducción y pausa
- 19 Botón A para definir el punto de inicio de un bucle
- 20 Botón B/EDIT para definir el fin de una sección para reproducir un bucle y para el inicio simultáneo del bucle;
Para mover el punto de finalización, pulse el botón de nuevo y ajuste el punto con el Jog Wheel (16)
- 21 Botón RELOOP/EXIT para salir del bucle o para reproducir el bucle de nuevo otra vez
- 22 Botón AUTO para un bucle de la distancia de un múltiplo de una pulsación
- 23 Botón TAP para el modo de contador manual del contador de pulsaciones y para volver al modo automático ( apartado 5.3.2)
- 24 Control deslizante para cambiar la velocidad [sin cambiar el Pitch cuando se pulse el botón MT (11)]; el ajuste del control sólo se hará efectivo cuando se pulse el botón PITCH (13)
- 25 Toma 9 V~ para la alimentación mediante el alimentador entregado
- 26 Salida de audio LINE OUT del lector 2 para conectar a la entrada de línea p. ej. de un amplificador o un mezclador
- 27 Jack 3,5 mm FADER START del lector 2 para el control remoto de la función Marcha/Paro desde un mezclador ( apartado 6)
- 28 Salida de audio LINE OUT del lector 1
- 29 Jack 3,5 mm FADER START del lector 1

2 Notas de Seguridad

Los aparatos (lector MP3 y alimentador) cumplen con todas las directivas requeridas por la UE y por lo tanto están marcados con el símbolo **CE**.

ADVERTENCIA



El alimentador utiliza un voltaje de corriente peligroso. Deje el mantenimiento para el personal cualificado; el manejo inexperto puede producir una descarga eléctrica.

Preste atención a los siguientes puntos bajo cualquier circunstancia:

- Los aparatos están adecuados para su utilización sólo en interiores. Proteja los aparatos de goteos y de salpicaduras, de la elevada humedad del aire y del calor (temperatura ambiente admisible: 0–40 °C).
- No coloque ningún recipiente con líquido encima de los aparatos, p. ej. un vaso.
- No utilice el lector MP3 o desconecte inmediatamente el alimentador de la toma de corriente si:
 1. El lector MP3 o el alimentador están visiblemente dañados.
 2. Alguno de los aparatos ha sufrido daños después de una caída o accidente similar.
 3. No funciona correctamente.
 Sólo el personal cualificado puede reparar los aparatos bajo cualquier circunstancia.
- Utilice sólo un paño suave y seco para la limpieza; no utilice nunca ni agua ni productos químicos.
- No podrá reclamarse garantía o responsabilidad alguna por cualquier daño personal o material resultante si los aparatos se utilizan para otros fines diferentes a los originalmente concebidos, si no se conectan correctamente, no se utilizan adecuadamente o no se reparan por expertos. Del mismo modo, no podrá reclamarse ninguna responsabilidad por errores de funcionamiento o por la pérdida de datos causada por un defecto y por el consiguiente daño de esta pérdida de datos.



Si va a poner los aparatos fuera de servicio definitivamente, llévelos a la planta de reciclaje más cercana para que su eliminación no sea perjudicial para el medioambiente.

3 Aplicaciones

El lector MP3 DMP-240 con dos lectores está diseñado especialmente para aplicaciones DJ profesionales. Muchas de las características funcionales se han adaptado especialmente para este nivel de aplicaciones, p. ej. la reproducción de pista individual, el contador automático de pulsaciones, la reproducción de un bucle continuo sin interrupción o el cambio de velocidad sin desplazamiento del Pitch. Están previstos dos puertos para medios de almacenamiento USB (unidades flash USB, discos duros, etc.) para reproducir pistas de música en formato MP3. Los lectores estarán disponibles para acceder a los puertos independientemente, de modo que también es posible el funcionamiento con una sola unidad flash USB.

4 Colocación y Conexión del Lector

Antes de conectar cualquier aparato o cambiar cualquier conexión existente, apague el lector MP3 y los aparatos que hay que conectar.

El lector MP3 está diseñado para su instalación en rack (482 mm/19"); sin embargo, también puede utilizarse como equipo de sobremesa. Para la instalación en rack, se necesitan 2 U de rack (U = 44,45 mm).

- 1) Conecte cada una de las dos salidas de señal LINE OUT (26 y 28) a una entrada con nivel de línea, p. ej. de un mezclador o amplificador (marcas posibles: Line, CD, Aux).
- 2) Conecte los puertos USB (5) a un medio de almacenamiento USB cada uno, p. ej. una unidad USB flash o un disco duro (con una alimentación separada, si es necesario). Si sólo se utiliza un medio de almacenamiento USB para la reproducción, el puerto MASTER de la derecha tendría que ser el elegido ya que este puerto siempre se selecciona automáticamente.
- 3) Mediante un mezclador de inicio Fader, se pueden iniciar los dos lectores y ponerlos en pausa. Para ello, conecte las tomas FADER START (27, 29) mediante dos cables con tomas jack 3,5 mm (2 polos o 3 polos) a las tomas correspondientes del mezclador. Ajuste el DMP-240 al tipo de inicio Fader del mezclador, ver apart. 6.
- 4) Conecte el alimentador entregado a la toma 9 V~ (25); luego conecte la toma de corriente a un enchufe (100 – 240 V~/50 – 60 Hz).

5 Funcionamiento

Conecte el lector con el interruptor POWER (4). El funcionamiento de los dos lectores es idéntico.

Desconecte el lector después del funcionamiento. Siempre se guardarán los siguientes ajustes y se activarán cuando se conecte el lector:

1. El modo de funcionamiento seleccionado (reproducción de una sola pista/repeticón continua,  apartado 5.4.1)
2. La indicación temporal seleccionada (tiempo restante de la pista/tiempo ya transcurrido,  apartado 5.3)
3. El nivel de ajuste de velocidad seleccionado ( apartado 5.9)

5.1 Reproducción de piezas musicales

E

- 1) Después de la conexión, el visualizador (14) muestra **L0 R0** brevemente y luego **5C R0**. Si no se ha conectado ningún medio de almacenamiento USB al puerto USB MASTER (5) de la derecha, mostrará **no USB y Master**.
- 2) Para ambos lectores se seleccionará el puerto USB MASTER de la derecha. Para seleccionar el puerto USB SECOND de la izquierda, gire el control TRACK/ENTER (7). La línea de texto (N) de la parte inferior del visualizador mostrará el puerto seleccionado: **Master** o **Second**.
- 3) Si se ha leído el medio de almacenamiento USB después de la selección, se mostrará **rE R0 Y**. Para otra selección de particiones, carpetas y pistas, pulse el control TRACK/ENTER.
- 4) De acuerdo con la estructura de datos en el medio de almacenamiento USB, en el visualizador se mostrará la siguiente opción:

PR - 5 EL = selección de una partición¹
(**Partition Selection** = selección de partición)

FD - 5 EL = selección de una carpeta²
(**Folder Selection** = selección de carpeta)

FI - 5 EL = selección de un archivo MP3
(**File Selection** = selección de archivo)

¹Sólo si hay varias particiones disponibles

²Sólo si hay varias carpetas disponibles

Gire el control TRACK/ENTER para hacer la selección y pulse el control TRACK/ENTER para confirmar. En el visualizador se mostrará la siguiente opción. Repita el proceso hasta que en el visualizador se muestre el tiempo de pista (M) después de seleccionar el archivo MP3.

- 5) Para volver al siguiente nivel superior, pulse el botón BACK (8)
- 6) Después de confirmar la selección de pista, inicie la reproducción con el botón **►II** (18). Este botón puede interrumpir y continuar la reproducción en cualquier momento. Si se ha seleccionado el modo de reproducción de una sola pista, el lector se pondrá en pausa al inicio de la siguiente pista ( apartado 5.4.1).
Si la reproducción no se inicia con el botón **►II**, compruebe si en el visualizador se muestra el tiempo de la pista (M). Si no, pulse el control TRACK/ENTER repetidamente.
- 7) Para pasar a otra pista, gire el control TRACK/ENTER. El aparato irá directamente a esta pista. Para seleccionar otra carpeta, pulse el botón BACK hasta que se muestre **FD - 5 EL** en el visualizador.

E 5.2 Cargar una lista de reproducción

Para reproducir una cierta selección de pistas, cree listas de reproducción con la extensión “.wpl”, “.xml” o “.m3u” en un ordenador y luego cárguelas en el DMP-240.

Importante: La lista de reproducción y los correspondientes archivos MP3 tienen que estar en el mismo medio de almacenamiento. Las listas de reproducción tienen que almacenarse en el directorio raíz.

- 1) Pulse el botón **MODE** (9). En el visualizador se muestra **OP t i ON y [MODE]**.
- 2) Gire el control **TRACK/ENTER** (7) un paso en sentido contrario a las agujas del reloj para que se visualice **OP t i ON y [SCAN]**.
- 3) Pulse el control **TRACK/ENTER**. En el visualizador se muestra **SE LE t y y NORMAL**.
- 4) Gire el control **TRACK/ENTER** para conmutar entre selección de listas de reproducción (indicación **LIST**) y selección de archivos MP3 (indicación **NORMAL**). Para las listas de reproducción, seleccione **LIST**.
- 5) Pulse el botón **BACK** (8) una vez. En el visualizador se muestra **re Ad y y Master**.
- 6) Gire el control **TRACK/ENTER** para seleccionar el puerto USB que desea y pulse el control para confirmar.
- 7) Si hay varias particiones en el medio de almacenamiento USB seleccionado, elija la partición deseada con el control **TRACK/ENTER**. Si no, continúe con el siguiente paso de funcionamiento.
- 8) Si en el visualizador se muestra **F i - 5 E t** y en el campo “**TOTAL TRACK**” (A) se muestra el número de listas de reproducción disponibles, gire el control **TRACK/ENTER** para seleccionar una lista de reproducción. En la línea de texto (N) se mostrará el nombre de la lista de reproducción. Si se muestra **EMPTY** (= vacío), es que no hay ninguna lista de reproducción en el medio de almacenamiento USB seleccionado.
- 9) Gire el control **TRACK/ENTER** para cargar la lista de reproducción y utilice el control **TRACK/ENTER** para seleccionar la pista de la lista que hay que reproducir.

5.3 Indicación de información de pista y modo Sleep (suspendido)

El visualizador (14) ofrece una gran variedad de información:

1. Número de pistas (A) en la carpeta seleccionada
2. Número de la pista seleccionada (B) si se indica “**TRACK**” encima del número
3. Tiempo de reproducción relativo (L) y absoluto (M) de la pista seleccionada; los segundos se dividen en 75 frames

Para cambiar la indicación temporal de reproducción entre tiempo remanente “**REMAIN**” (F) y tiempo transcurrido “**ELAPSED**” (E):

- a) Pulse el botón **MODE** (9). En el visualizador se muestra **OP t i ON y [MODE]**.
 - b) Gire el control **TRACK/ENTER** (7) un paso en el sentido de las agujas del reloj para que se visualice **OP t i ON y [TIME]**.
 - c) Pulse el control **TRACK/ENTER**. En el visualizador se muestra **SE LE t y y [TIME]**.
 - d) Gire el control **TRACK/ENTER** para conmutar entre “**REMAIN**” (F) y “**ELAPSED**” (E).
 - e) Pulse dos veces el botón **BACK** (8) para volver a la indicación de tiempo.
4. Línea de texto (N) para ofrecer la siguiente información (etiqueta ID3):
nombre de la pista*, indicación <**TITLE**> (K)
nombre del álbum*, indicación <**ALBUM**>
nombre del artista*, indicación <**ARTIST**>
nombre de archivo, sin indicación en el campo (K)
*Si cierta información no se ha guardado en el archivo MP3, aparecerá un signo de interrogación en la línea de texto correspondiente.
 - a) Pulse el botón **MODE**. En el visualizador se muestra **OP t i ON y [MODE]**.
 - b) Gire el control **TRACK/ENTER** hasta que se visualice **OP t i ON y [ID--TAG]**.
 - c) Pulse el control **TRACK/ENTER**. En el visualizador se muestra **SE LE t y y [ID--TAG]**.
 - d) Gire el control **TRACK/ENTER** para cambiar entre las posibilidades de indicación mencionadas anteriormente.
 - e) Pulse dos veces el botón **BACK** para volver a la indicación temporal.

5.3.1 Barra gráfica

Además de la indicación temporal numérica (M), la barra gráfica (L) indica el tiempo de reproducción de la pista gráficamente mediante su longitud (indicación temporal relativa). Para los últimos 30 segundos de una pista, la barra gráfica entera parpadea; los últimos 15 segundos parpadea más rápidamente.

5.3.2 Contador de pulsaciones

Después de seleccionar una pista, el contador de pulsaciones determina automáticamente el número de pulsaciones por minuto. Pasado un rato, el número aparecerá en la esquina inferior derecha del visualizador (Q). Si el contador de pulsaciones no es capaz de determinar un valor útil (p. ej. en pistas de música calmada), pase al modo manual:

- 1) Mantenga pulsado el botón TAP (23) hasta que la indicación "AUTO" del borde inferior derecho del visualizador desaparezca.
- 2) Pulse brevemente el botón TAP varias veces al ritmo de la música de modo que el número de pulsaciones se indique.
- 3) Para volver al modo automático, mantenga pulsado el botón TAP hasta que vuelva a aparecer la indicación "AUTO".

5.3.3 Modo Sleep

Si se deja el lector en pausa durante más de 20 minutos, pasa a modo Sleep. En el visualizador aparece 5L EE P y se apagan todos los botones iluminados. Pulse cualquier botón para volver a los modos de funcionamiento previos.

5.4 Selección del modo de funcionamiento

5.4.1 Reproducción continua de todas las pistas y reproducción de una sola pista

En el modo de repetición continua, se muestra "CONTINUE" (D) en el visualizador y "Auto-CUE" (C) en el modo de reproducción de una sola pista. La reproducción de una sola pista se incluye especialmente para aplicaciones DJ:

1. Después de seleccionar una pista, el lector se pone en pausa en el punto preciso en el que inicia la música (no en el índice temporal 0:00:00). Este punto se guarda automáticamente como punto de inicio. En el visualizador se muestra "CUE" (J). Para volver a este punto de inicio, pulse el botón CUE (17) después de iniciar la pista.
2. Después de reproducir una pista, el lector se coloca en pausa en el punto preciso donde se inicia la música de la siguiente pista. Este punto se guarda automáticamente como nuevo punto de inicio.

Para cambiar entre reproducción continua y reproducción de una sola pista:

- 1) Pulse el botón MODE (9). En el visualizador se muestra $\text{OP t | ON y [MODE]}$.

- 2) Pulse el control TRACK/ENTER (7). En el visualizador se muestra 5E LE [t y [MODE] .
- 3) Gire el control TRACK/ENTER para cambiar entre reproducción continua "CONTINUE" (D) y reproducción de una sola pista "Auto-CUE" (C).
- 4) Pulse el botón BACK (8) para volver a la indicación temporal.

5.4.2 Modo relé – Inicio automático del otro lector al finalizar una pista

Para iniciar el otro lector automáticamente al final de una pista:

- 1) Ajuste los dos lectores en reproducción de una sola pista (E apartado 5.4.1); ambos visualizadores (14) tienen que mostrar "Auto-CUE" (C).
- 2) Seleccione una pista en cada lector.
- 3) Pulse el botón RELAY (3). Se ilumina el botón.
- 4) Inicie la reproducción en uno de los lectores con el botón ▶II (18). El otro lector tiene que colocarse en pausa [indicación II (H)]. Al final de una pista, el lector se coloca en pausa y el otro lector empieza la reproducción. Este procedimiento se repite hasta que se desactiva el modo relé. (Para desactivar el modo relé, pulse de nuevo el botón RELAY.)
- 5) Durante el modo relé, también se puede cambiar en cualquier momento la reproducción de un lector a otro con el botón ▶II .

Nota: Si pulsa el botón CUE (17) en este modo en el lector en reproducción, la reproducción cambia al otro lector. Si se mantiene pulsado el botón CUE del lector en pausa, la reproducción desde este lector continúa hasta que se suelta el botón.

5.5 Reproducción corta de inicio de pista

Para la repetición breve del inicio de una pista, mantenga pulsado el botón CUE (17). Después de soltar el botón, el lector vuelve al inicio de la pista y se pone en pausa.

- 1) Ponga el lector en pausa con el botón ▶II (18).
- 2) Seleccione la pista con el control TRACK/ENTER (7).
- 3) Mantenga pulsado el botón CUE para la reproducción breve del inicio de una pista.
- 4) Para reproducir la pista, pulse el botón ▶II .

5.6 Avance/retroceso rápido

Para el avance/retroceso rápido de una pista, pulse primero el botón SEARCH (6). En la línea de texto (N) se muestra SEARCH. Gire el Jog Wheel REV/FWD (16) en la dirección correspondiente. La velocidad de avance/retroceso depende de la velocidad con la que se gire la rueda.

1. En el modo pausa, el punto actual se repite constantemente después un avance/retroceso rápido. Para parar la repetición, pulse brevemente dos veces el botón CUE (17) [se ajusta un nuevo punto Cue, (13) apartado 5.8] o bien empiece la reproducción con el botón ►II (18).
2. Si el Jog Wheel no se gira durante 8 segundos en el modo reproducción, desaparece la indicación SEARCH y el Jog Wheel se utiliza de nuevo para la función "Pitch Bend" (apartado 5.10).

5.7 Selección precisa de un punto en concreto

Puede seleccionarse con precisión de un frame ($\frac{1}{75}$ segundo) un punto de una pista, p.ej. para empezar la reproducción de un punto en concreto en vez de empezar desde el principio de la pista.

- 1) Cuando se alcanza el punto deseado aproximadamente mediante la reproducción de la pista o utilizando el avance/retroceso rápido (13) apartado 5.6), ponga el aparato en pausa con el botón ►II (18).
- 2) Seleccione con precisión el punto girando el jog wheel (16) en el sentido de las agujas del reloj y en sentido inverso. El punto actual se repetirá constantemente.
- 3) Cuando se ha ajustado el punto deseado, pulse brevemente dos veces el botón CUE (17). De este modo, se guarda el punto y finaliza la repetición. La reproducción se iniciará desde este punto con el botón ►II.

5.8 Vuelta a un punto previamente definido

Para volver a un punto rápidamente, guarde un punto de inicio (punto Cue) con el botón CUE (17):

Notas: En el modo de reproducción de una sola pista, el retorno con el botón CUE sólo es posible en una pista. Cuando se llega a la siguiente pista, el punto Cue se cambia por el punto de inicio de la siguiente pista (13) apartado 5.4.1).

- 1) Mientras se reproduce una pista, ponga el lector en pausa con el botón ►II (18) cuando se llega al punto al que el aparato tiene que volver más tarde. Los botones ►II y CUE (17) parpadearán.
- 2) Si es necesario, el punto puede seleccionarse de un modo más preciso con el Jog Wheel (16) (13) apartado 5.7). Este punto se repetirá entonces de modo continuo.
- 3) Pulse brevemente el botón CUE. De este modo, el punto se guarda como punto Cue. En el visualizador se muestra "CUE" (J). Si se reproduce el punto actual, pulse brevemente el botón

CUE de nuevo para silenciar el sonido. El botón CUE se ilumina continuamente. El botón ►II continúa parpadeando como petición para iniciar la reproducción.

- 4) Reinicie la reproducción con el botón ►II. Precaución: Ahora no seleccione otra pista con el control TRACK/ENTER; de lo contrario, el punto Cue se cambiará por el punto de inicio de la pista seleccionada.
- 5) Ahora se puede volver al punto Cue con el botón CUE: El lector se pondrá en pausa.
- 6) Empiece la reproducción con el botón ►II o pulse de nuevo el botón CUE y manténgalo pulsado. Cuando se deja de pulsar el botón CUE, el lector se pone en pausa de nuevo en el punto Cue. Cuando el botón CUE se mantiene pulsado de nuevo, se puede hacer una repetición desde el punto Cue las veces que quiera.

5.9 Cambiar la velocidad desplazando o sin desplazar el Pitch

Para cambiar la velocidad con el control deslizante (24) en $\pm 16\%$ máx.:

- 1) Seleccione el nivel de ajuste con el botón PITCH (13): $\pm 8\%$ ó $\pm 16\%$. Los LEDs (15) indicarán el nivel seleccionado. Si se ilumina el LED "16%" y se pulsa de nuevo el botón PITCH, se desactiva el control de velocidad y la pista se reproduce a velocidad normal. En la línea de texto (N) se muestra brevemente el ajuste seleccionado.
- 2) Ajuste la velocidad con el control deslizante. El visualizador muestra el porcentaje de desviación de la velocidad estándar en la esquina superior derecha (G). El número de pulsaciones (Q) cambia de modo acorde.
- 3) Si cambia la velocidad, el Pitch también cambia proporcionalmente. Para mantener un Pitch constante, pulse el botón MT (11). En el visualizador se muestra "MT" (R). Para desactivar la función, pulse de nuevo el botón MT.

5.10 Pitch Bend Sincronización de pulsaciones entre dos piezas de música

Se pueden sincronizar con precisión los ritmos de dos piezas musicales con la misma velocidad. De este modo, el ritmo de baile no se interrumpe cuando se hace el crossfading de un aparato al otro.

- 1) Primero utilice el control de velocidad (24) para igualar la velocidad de la pieza musical de la que quiere hacerse el crossfading a la veloci-

dad de la pieza musical actual. Para ello, ajuste el mismo número de pulsaciones por minuto (BPM) con el control deslizante, ver indicación (Q) en la esquina inferior derecha del visualizador.

- 2) Sincronice las pulsaciones de la pieza musical de la que quiere hacerse el crossfading a las de la pieza musical actual con los botones PITCH BEND (12): Mientras se pulse el botón + o -, la reproducción de la pista se reproducirá más rápidamente o más lentamente y parpadeará el LED "16 %" (15). De este modo, las pulsaciones se desplazan en relación con las pulsaciones de la pieza musical actual.
- 3) Las pulsaciones también se desplazan cuando se gira el Jog Wheel (16).

5.11 Efectos

5.11.1 Efectos Droning

Si se ha activado la función Master Tempo (Pitch constante) [indicación "MT" (R) en el visualizador], desactívela con el botón MT (11). Gire el Jog Wheel (16) hacia adelante y hacia atrás para aumentar o reducir la velocidad de reproducción. Esto creará un efecto droning.

5.11.2 Efectos Stutter

Para crear interesantes efectos Stutter, utilice un punto Cue (📌 apartado 5.8) guardado con el botón CUE (17): Cuando se pulsa brevemente y varias veces el botón CUE, se creará un efecto Stutter. Cuanto más adecuado sea el punto Cue (p. ej. el inicio de un instrumento o el principio de una palabra), más impresionante será el efecto.

5.11.3 Repetición de un bucle continuo

Para repetir cierta sección como bucle sin interrupciones las veces que se quiera:

- 1) Cambie a reproducción con el botón ►II (18). Cuando se llega al punto de inicio del bucle que desea (punto a en la fig. 5), pulse brevemente el botón A (19).

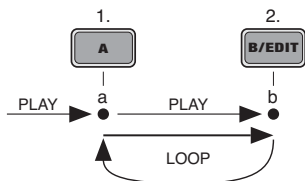


Fig. 5 Reproducción de un bucle continuo

Consejo: Para definir el punto de inicio con la precisión de un frame, ajuste primero el lector en pausa con

el botón ►II, seleccione con precisión el punto con el Jog Wheel (16), luego pulse el botón A.

- 2) Cuando se llega al final elegido de la sección (punto b en la fig. 5) mientras continúa la reproducción, pulse el botón B/EDIT (20). La sección entre los dos puntos se repetirá continuamente. Mientras se reproduce un bucle, en el visualizador se muestra "RELOOP" (P).
- 3) Para desplazar el punto de finalización o para definirlo con la precisión de un frame, pulse el botón B/EDIT durante la reproducción del bucle. La indicación temporal (M) mostrará el índice temporal del punto de finalización. Desplace el punto de finalización con el jog wheel (16) y guarde el punto de finalización con el botón B/EDIT.
- 4) Para salir del bucle y continuar la reproducción de la pista, pulse el botón RELOOP/EXIT (21). El bucle se desactiva también cuando se selecciona otra pista con el control TRACK/ENTER (7). Para reiniciar el bucle, pulse de nuevo el botón RELOOP/EXIT.

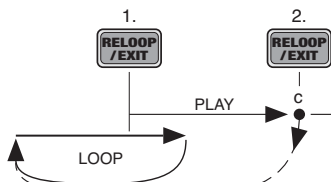


Fig. 6 Salir y reiniciar un bucle continuo

Sección con una duración múltiple de una pulsación

Para ajustar la duración de una sección para la reproducción de un bucle como múltiple o fracción de una pulsación ($\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$):

- 1) Mantenga pulsado el botón AUTO (22) y gire el control TRACK/ENTER (7) para ajustar la duración del bucle. En la línea de texto (N) se muestra su duración, p. ej. BERT: $1 \div 2$ = la duración del bucle equivale a media pulsación.
- 2) Pulse brevemente el botón AUTO de modo que se ilumine.
- 3) Defina el punto de inicio con el botón A (19). Esto iniciará el bucle al mismo tiempo.

5.12 Creación de una secuencia de pistas personal

Para reproducir sólo pistas concretas en un orden definido desde un medio de almacenamiento USB, se puede programar una secuencia con un máximo de 99 pistas.

5.12.1 Guardar una secuencia de pistas

- 1) Seleccione o reproduzca la primera pista que hay que guardar.
- 2) Mantenga pulsado el control TRACK/ENTER (7) hasta que aparezca *P- 01* en la indicación temporal de pista (M). De este modo, se memoriza la pista como la primera de la secuencia de pistas.
- 3) Memorice las demás pistas del mismo modo. Si intenta memorizar alguna pista más después de haber memorizado 99, aparecerá el mensaje *Full*.

Nota: Cuando se desconecta el lector, se borra la secuencia de pistas guardada.

5.12.2 Reproducción y finalización de una secuencia de pistas

- 1) Pulse el botón PROG (10). En el visualizador se muestra *P- 01*.
Si se muestra *EMPTY* (= vacío), es que no se ha guardado ninguna pista. Vuelva a la indicación temporal con el botón BACK (8) y memorice una secuencia de pistas.
- 2) Pulse el control TRACK/ENTER (7). En el visualizador se muestra "PROG" (O).
- 3) Si se ha puesto el lector en pausa, inicie la reproducción con el botón **▶** (18).
- 4) Para ir a otras pistas, gire el control TRACK/ENTER hacia delante o hacia atrás como sea necesario.
- 5) Para finalizar la reproducción de la secuencia de pistas, pulse el botón BACK el tiempo necesario.

5.12.3 Borrar una secuencia de pistas

- 1) Pulse el botón PROG hasta que se muestre *d- All* (delete all = borrar todo) en el visualizador.
- 2) Gire el control TRACK/ENTER (7) un paso de modo que se seleccione "YES" en la línea de texto (N) (*YES* NO).
- 3) Para borrar, pulse el control TRACK/ENTER o para abortar el proceso de borrado, pulse el botón BACK (8). La secuencia de pistas también se borra cuando se desconecta el DMP-240.

6 Inicio Fader

Desde un mezclador con función de inicio Fader, puede controlarse remotamente la función Marcha/Paro del botón **▶** (18). La conexión al mezclador se describe en el apartado 4, paso 3. Ajuste el DMP-240 al tipo de inicio Fader del mezclador:

- 1) Pulse el botón MODE (9). En el visualizador se muestra *0P t 1 00* y [*MODE*].
- 2) Gire el control TRACK/ENTER (7) hasta que se visualice *0P t 1 00* y [*FADER*].
- 3) Pulse el control TRACK/ENTER. En el visualizador se muestra *5E tE t* y el ajuste actual:

LOCK - - - - Control con un interruptor on/off
Este ajuste tiene que seleccionarse con la mayoría de mezcladores de la gama "img Stage Line". Cuando el Fader está avanzado, se cierra en el mezclador un interruptor que inicia la reproducción. Cuando se cierra el Fader, se abre el interruptor y se pone el DMP-240 en pausa.

TACT - - - - Control con interruptor pulsador
Cuando el interruptor pulsador se utiliza por primera vez avanzando el Fader correspondiente, se inicia la reproducción. Cuando el interruptor pulsador se utiliza por segunda vez cerrando el Fader, el DMP-240 se pone en pausa.

CUE/PLAY Volver a un punto Cue mediante un control electrónico de pulsaciones
Cuando el Fader está cerrado, el lector vuelve al inicio de la pista o a un punto Cue ajustado con el botón CUE (17) y luego se pone en pausa.

- 4) Gire el control TRACK/ENTER para seleccionar el siguiente ajuste.
- 5) Pulse dos veces el botón BACK (8) para volver a la indicación de tiempo.

7 Actualización del Firmware

Para actualizar la versión de firmware de su lector cuando esté disponible una nueva versión en Internet:

- 1) Vaya a la web de "img Stage Line" (www.imgstageline.com) y haga clic en "Software Updates", en "SUPPORT". Baje hasta "FIRMWARE-DOWNLOADS".
Para la descarga, haga clic en el icono frente a "DMP-240".
Copie el software descargado en una unidad USB flash.
- 2) Desconecte el DMP-240 con el interruptor POWER (4).
- 3) Inserte la unidad USB flash con el nuevo firmware en el puerto USB MASTER (5) de la **derecha**.
- 4) Conecte de nuevo el lector mientras mantiene pulsado el botón PROG (10). En el visualizador de la izquierda se muestra **LOAD** primero. Cuando se muestra **UPDATE**, libere el botón PROG. En el campo PITCH (G), aparecerá el número de la versión del firmware del lector, luego el número de la versión del firmware de la unidad USB flash.
- 5) Después de la lectura, cuando en la línea de texto (N) se muestra **Ready**, pulse el botón ► (18) para iniciar la actualización de firmware. Aparecerán los siguientes mensajes en el visualizador, uno detrás del otro:

 DSP Erase
 DSP Write
 MCU Write

 Cuando aparezca **Finish**, se habrá actualizado el firmware.
- 6) Desconecte el lector y conéctelo de nuevo.

8 Especificaciones

Banda pasante: 20–20 000 Hz
 THD: < 0,03 %
 Separación de canal: . . . > 80 dB
 Rango dinámico: > 80 dB
 Relación sonido/ruido: . . > 80 dB
 Salida: 1,8 V (nivel de línea),
 tomas RCA
 Alimentación: 9 V~ mediante alimen-
 tador entregado
 Temperatura ambiente: . 0–40 °C
 Dimensiones: 482 × 88 × 85 mm, 2 U
 Peso: 2 kg

Sujeto a modificaciones técnicas.

Spis treści

1	Elementy operacyjne i złącza	65	5.11.2	Efekt Stutter	70
2	Środki bezpieczeństwa	66	5.11.3	Odtwarzanie pętli ciągłej	70
3	Zastosowanie	66	5.12	Układanie własnej sekwencji odtworzenia	71
4	Przygotowanie do pracy i podłączanie urządzenia	66	5.12.1	Zapisywanie sekwencji utworów	71
5	Obsługa	67	5.12.2	Odtwarzanie i edytowanie sekwencji utworów	71
5.1	Odtwarzanie utworów	67	5.12.3	Kasowanie sekwencji utworów	71
5.2	Wczytywanie playlist	67	6	Uruchamianie odtwarzacza z poziomu miksera z funkcją Fader Start	72
5.3	Wyświetlanie informacji o utworze oraz trybu uśpienia	68	7	Aktualizowanie oprogramowania	72
5.3.1	Wskaźnik paskowy	68	8	Specyfikacja	73
5.3.2	Licznik bitów	68			
5.3.3	Tryb uśpienia	68			
5.4	Wybór trybu pracy	68			
5.4.1	Odtwarzanie ciągle wszystkich utworów oraz odtwarzanie pojedynczego utworu	68			
5.4.2	Tryb połączeniowy – Automatyczny start z drugiego odtworacza po zakończeniu utworu	69			
5.5	Krótkie odtwarzanie początku utworów	69			
5.6	Szybkie przewijanie w przód/w tył	69			
5.7	Precyzyjny wybór punktu	69			
5.8	Powrót do poprzednio ustawionego punktu	70			
5.9	Zmiana prędkości odtwarzania bez lub ze zmianą wysokości dźwięku	70			
5.10	Pitch Bend – synchronizacja bitów pomiedzy dwoma utworami muzycznymi	70			
5.11	Efekty	70			
5.11.1	Efekt brzęczenia (Droning)	70			

1 Elementy operacyjne i złącza

- 1 Panel sterujący odtwarzaczem 1
Szczegóły patrz rys. 2
- 2 Panel sterujący odtwarzaczem 2
Szczegóły patrz rys. 2
- 3 Przycisk RELAY do automatycznego startu odtwarzania z drugiego odtwarzacza po zakończeniu utworu (🔊 rozdz. 5.4.2)
- 4 Włącznik POWER
- 5 Port USB (typ A) do podłączania nośnika USB
- 6 Przycisk SEARCH
 - do włączania/wyłączania funkcji szybkiego przewijania za pomocą pokrętki jog (16)
 - do szybkiego wyboru utworu, za pomocą pokrętki jog, jeżeli wskazanie “TRACK” wyświetlone jest powyżej numerów (B) oraz przycisk jest wciśnięty
 - do szybkiego wyboru folderu, za pomocą pokrętki jog, jeżeli wskazanie “FOLDER” wyświetlone jest poniżej numerów (B) oraz przycisk jest wciśnięty
- 7 Pokrętło TRACK/ENTER
 - jeżeli nie włączono trybu wyboru, do wyboru utworów
 - jeżeli włączono jeden z trybów wyboru, do wyboru ustawienia
 - do aktywacji wybranego ustawienia
- 8 Przycisk BACK do powrotu do wyższego poziomu wyboru, jeżeli włączony został tryb wyboru
- 9 Przycisk MODE do włączania trybu wyboru dla trybu pracy (🔊 rozdz. 5.4.1), do wskazania czasu (🔊 rozdz. 5.3) lub do wyświetlania informacji o pliku MP3 (ID3 tag, 🔊 rozdz. 5.3)
- 10 Przycisk PROG do włączania (🔊 rozdz. 5.12.2) lub kasowania (🔊 rozdz. 5.12.3) zaprogramowanej sekwencji odtwarzania
- 11 Przycisk MT (Master Tempo) do włączania/wyłączania funkcji stałej wysokości dźwięku pitch (🔊 rozdz. 5.9)
- 12 Przyciski PITCH BEND do dostosowywania bitów odtwarzanego utworu do bitów utworu odtwarzanego z drugiego odtwarzacza (🔊 rozdz. 5.10)
- 13 Przycisk PITCH do włączania/wyłączania regulatora prędkości (24) oraz do wyboru zakresu regulacji prędkości (8 % lub 16 %): wybór pokazany jest na diodach (15)
- 14 Wyświetlacz, szczegóły patrz rys. 3
 - A liczba utworów w bieżącym folderze

- B jeżeli wskazanie “TRACK” wyświetlone jest powyżej numeru: numer wybranego utworu w bieżącym folderze;
jeżeli wskazanie “FOLDER” wyświetlone jest poniżej numeru: numer wybranego folderu
- C wskazanie “Auto-CUE”: dla trybu odtwarzania pojedynczego utworu
- D wskazanie “CONTINUE”: dla trybu odtwarzania ciągłego wszystkich utworów
- E wskazanie “ELAPSED”: w przypadku wyświetlania czasu do końca bieżącego utworu
- F wskazanie “REMAIN”: w przypadku wyświetlania minionego czasu odtwarzania bieżącego utworu
- G wskazanie odchylenia od standardowej prędkości odtwarzania
- H symbol pauzy
- I symbol odtwarzania
- J wskazanie CUE: pojawia się po zapamiętaniu punktu startowego automatycznie (🔊 rozdz. 5.4.1) lub za pomocą przycisku CUE (17)
- K pole to pokazuje jaka informacja: tytuł utworu, album lub wykonawca, jest pokazywana w linii tekstowej (N); jeżeli nie ma żadnego wskazania, pokazywana jest nazwa pliku (🔊 rozdz. 5.3).
- L wskaźnik paskowy: do graficznego oznaczania czasu za pomocą długości
- M wskaźnik czasu, patrz również E oraz F
- N linia tekstowa
- O wskazanie “PROG”: sygnalizuje włączenie zaprogramowanej sekwencji odtwarzania
- P wskazanie “RELOOP”: sygnalizuje włączenie odtwarzania pętli ciągłej
- Q licznik bitów na minutę (BPM)
- R wskazanie “MT” (Master Tempo): sygnalizuje włączenie funkcji stałej wysokości dźwięku (🔊 rozdz. 5.9)
- 15 Diody “8%” oraz “16%” do wskazania wybranego zakresu regulacji prędkości; jeżeli świeci jedna z nich, regulator prędkości (24) został włączony
- 16 Pokrętło Jog REV/FWD
 - do szybkiego przewijania jeżeli przycisk SEARCH (6) jest wciśnięty
 - dla funkcji “Pitch Bend” podczas odtwarzania
 - do precyzyjnego wyboru punktu w trybie pauzy
 - do przesuwania końca pętli jeżeli wciśnięto przycisk B/EDIT (20)
- 17 Przycisk CUE do krótkiego odtwarzania początku utworu (🔊 rozdz. 5.5) oraz do powrotu do zdefiniowanego wcześniej punktu (🔊 rozdz. 5.8)

- 18 Przycisk ► do rozpoczynania odtwarzania utworu oraz do przełączania pomiędzy trybem odtwarzania i pauzy
- 19 Przycisk A do definiowania punktu startowego pętli
- 20 Przycisk B/EDIT do definiowania punktu końcowego pętli;
do przesuwania punktu końcowego pętli, wcisnąć przycisk ponownie i przesunąć punkt pokrętlą jog (16)
- 21 Przycisk RELOOP/EXIT do wyłączania odtwarzania pętli i do jej ponownego włączenia
- 22 Przycisk AUTO dla pętli ciągłej o długości równej wielokrotności długości bitu
- 23 Przycisk TAP do przełączania licznika bitów na tryb manualny i ponownie na automatyczny (🔊 rozdz. 5.3.2)
- 24 Regulator suwakowy do zmiany prędkości odtwarzania [bez zmiany wysokości dźwięku jeżeli przycisk MT (11) jest wciśnięty]; aktywny jest tylko przy wciśniętym przycisku PITCH (13)
- 25 Gniazdo zasilania 9 V~ do podłączania zasilacza
- 26 Wyjście audio LINE OUT odtwarzacza 2, dołączenia z wejściem liniowym np. miksera lub wzmacniacza
- 27 Gniazdo 3,5 mm FADER START odtwarzacza 2, do zdalnego sterowania funkcją Startu/Pauzy z poziomy miksera (🔊 rozdz. 6)
- 28 Wyjście audio LINE OUT odtwarzacza 1
- 29 Gniazdo 3,5 mm FADER START odtwarzacza 1

2 Środki bezpieczeństwa

Urządzenia (odtwarzacz MP3 oraz zasilacz) spełniają wszystkie wymagania norm UE dlatego zostały oznaczone symbolem CE.

UWAGA



Urządzenie pracuje na niebezpiecznym napięciu. Wszelkie naprawy należy zlecić osobie przeszkolonej; nieprawidłowa obsługa może spowodować porażenie prądem elektrycznym.

Należy przestrzegać następujących zasad:

- Urządzenie przeznaczone jest wyłącznie do użytku wewnątrz pomieszczeń. Należy chronić je przed wodą, dużą wilgotnością oraz wysoką temperaturą (dopuszczalny zakres wynosi 0–40 °C).
- Na urządzeniu nie należy stawiać żadnych pojemników z cieczą np. szklanek.
- Nie wolno używać odtwarzacza lub natychmiast odłączyć zasilacz z gniazdka

1. jeżeli stwierdzono istnienie widocznego uszkodzenia odtwarzacza, zasilacza lub kabla zasilającego,
 2. jeżeli uszkodzenie urządzenia mogło nastąpić w wyniku upadku lub innego podobnego zdarzenia,
 3. jeżeli urządzenie działa nieprawidłowo.
- W każdym przypadku, naprawę należy zlecić specjalście.

- Do czyszczenia należy używać suchej, miękkiej tkaniny. Nie stosować wody ani środków chemicznych.
- Producent ani dostawca nie ponoszą odpowiedzialności za wyniki szkody: uszkodzenie sprzętu lub obrażenia użytkownika, jeśli urządzenie było używane niezgodnie z ich przeznaczeniem, nieprawidłowo zamontowane, podłączone lub obsługiwane bądź poddane nieautoryzowanej naprawie. Nie ponosi się także odpowiedzialności za utratę danych.



Po całkowitym zakończeniu eksploatacji, urządzenie należy oddać do punktu recyklingu, aby nie zanieczyszczać środowiska.

3 Zastosowanie

DMP-240 jest połączeniem dwóch odtwarzaczy MP3, przystosowanych do profesjonalnych zastosowań DJ, dzięki wielu funkcjom, takim jak: odtwarzanie pojedynczego utworu, automatyczny licznik bitów, odtwarzanie pętli czy zmiana prędkości odtwarzania bez zmiany wysokości dźwięku. Ponadto, wyposażony jest w dwa porty USB do podłączania nośników (pamięci USB, twardych dysków itp.) zawierających pliki MP3. Oba odtwarzacze mają niezależny dostęp do obu portów, dzięki czemu możliwa jest praca z jednym nośnikiem USB.

4 Przygotowanie do pracy i podłączanie urządzenia

Przed przystąpieniem do podłączania lub zmiany połączeń, należy bezwzględnie wyłączyć odtwarzacz MP3 oraz wszystkie podłączone urządzenia.

Urządzenie przystosowane jest do montażu w racku (482 mm/19"), ale może pracować także jako wolnostojące. Do instalacji w racku wymagana jest przestrzeń montażowa 2 U (1 U = 44,5 mm).

- 1) Połączyć wyjścia audio LINE OUT (26 i 28) obu odtwarzaczy z wejściami liniowymi miksera lub wzmacniacza (możliwe oznaczenia: Line, CD, Aux).
- 2) Podłączyć nośniki USB np. pamięć przenośną USB lub twardy dysk (z niezależnym zasilaniem).

niem) do portów USB (5). Jeżeli podłączany jest tylko jeden nośnik USB, należy wybrać port MASTER po prawej stronie.

- 3) Za pomocą miksera z funkcją fader start, możliwe jest uruchamianie odtwarzania oraz zatrzymywanie, za pomocą odpowiedniego fadera. W tym celu, połączyć gniazda FADER START (27, 29), za pomocą dwóch kabli ze złączami 3,5 mm (2- lub 3-polowymi) z odpowiednimi gniazdami w mikserze. Ustawić DMP-240 w tryb fader start z miksera, patrz rozdz. 6.
- 4) Podłączyć zasilacz do gniazda 9 V~ (25), a następnie do gniazdka sieciowego (100 – 240 V~/50 – 60 Hz).

5 Obsługa

Włączyć odtwarzacz przełącznikiem POWER (4). Obsługa obu odtwarzaczy jest identyczna.

Pod zakończeniu pracy wyłączyć urządzenie. Następujące ustawienia zostaną zapamiętane i wczytane po ponownym uruchomieniu:

1. wybrany tryb pracy (odtwarzanie pojedynczego utworu/odtwarzanie ciągłe,  rozdz. 5.4.1)
2. typ wskazania czasu (pozostały do końca utworu/miniony czas odtwarzania,  rozdz. 5.3)
3. zakres regulacji prędkości ( rozdz. 5.9)

5.1 Odtwarzanie utworów

- 1) Po włączeniu, wyświetlacz (14) pokaże na krótko **LD Rd**, a następnie **5L Rn**. Jeżeli nie podłączono nośnika USB do portu MASTER (5) po prawej stronie, pojawi się **no USB**, a następnie **Master**.
- 2) Dla obu odtwarzaczy zostanie wybrany port USB MASTER po prawej stronie. Aby przełączyć się na drugi port USB SECOND po lewej stronie, przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7). W linii tekstowej (N) na górze wyświetlacza pokazany zostanie wybrany port: **Master** lub **Second**.
- 3) Podczas wczytywania danych z nośnika USB, pojawi się **rE Rd Y**. Do wyboru partycji, folderów oraz utworów należy wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER.
- 4) Zależnie od struktury danych na nośniku USB, wyświetlacz pokaże następujące opcje:

PR - 5 EL = wybór partycji¹
(Partition Selection)

FD - 5 EL = wybór folderu²
(Folder Selection)

FI - 5 EL = wybór pliku MP3
(File Selection)

¹tylko jeżeli jest kilka partycji

²tylko jeżeli jest kilka folderów

Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER, aby dokonać wyboru a następnie wcisnąć je aby zatwierdzić. Wyświetlacz pokaże następną opcję. Powtórzyć czynności aż na wyświetlaczu pokazany zostanie czas utworu (M) po wyborze pliku MP3.

- 5) Aby powrócić do wcześniejszego poziomu wcisnąć przycisk BACK (8)
- 6) Po potwierdzeniu wyboru pliku, rozpocząć odtwarzanie przyciskiem  (18). Przycisk ten służy także do przerywania i dalszego kontynuowania odtwarzania. Jeżeli odtwarzacz ustawiono w tryb odtwarzania pojedynczego utworu, po zakończeniu utworu ustawiony zostanie tryb pauzy na początku kolejnego utworu ( rozdz. 5.4.1).

Jeżeli przycisk  nie powoduje uruchomienia odtwarzania, sprawdzić czy na wyświetlaczu pokazany jest czas trwania utworu (M). Jeżeli nie, wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER.

- 7) Aby przejść do kolejnego utworu, przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER. Przejście nastąpi natychmiast. Aby przejść do innego folderu, wcisnąć kilka razy przycisk BACK aż wyświetlacz pokaże **FD - 5 EL**.

5.2 Wczytywanie playlist

Możliwe jest wczytywanie gotowych list odtwarzania, utworzonych w komputerze i zapisanych z rozszerzeniami „.wpl”, „.xml” lub „.m3u”.

Ważne: Lista odtwarzania musi znajdować się na tym samym nośniku co pliki MP3 i być zapisana poza wszystkimi folderami (root).

- 1) Wcisnąć przycisk MODE (9). Wyświetlacz pokaże **OP E I Rn** oraz **[MODE]**.
- 2) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7) o jeden krok przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aż wyświetlone zostanie **OP E I Rn** oraz **[SCAN]**.
- 3) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER. Wyświetlacz pokaże **5E LE EL** oraz **NORMAL**.
- 4) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER, aby przełączyć się z wyboru playlisty (wskazanie **LIST**) na wybór pliku MP3 (wskazanie **NORMAL**). Dla playlist wybrać **LIST**.
- 5) Wcisnąć przycisk BACK (8) jeden raz. Wyświetlacz pokaże **rE Rd Y** oraz **Master**.
- 6) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER, aby wybrać żądany port USB (5) i zatwierdzić wciskając je.
- 7) Jeżeli nośnik USB posiada kilka partycji, wybrać jedną z nich pokrętką TRACK/ENTER. Jeżeli nie ma podziału na partycje, kontynuować od kolejnego punktu.

- 8) Jeżeli wyświetlacz pokazuje `F 1 - 5 E` oraz w polu "TOTAL TRACK" (A) liczbę dostępnych playlist, obrócić pokrętkę TRACK/ENTER aby wybrać jedną z nich. W linii tekstowej (N) pokazana zostanie nazwa playlisty. Jeżeli pojawi się `EMPTY`, na nośniku USB nie ma żadnych list odtwarzania.
- 9) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER, aby wczytać playlistę, a następnie utwór z listy.

5.3 Wyświetlanie informacji o utworze oraz trybu uśpienia

Wyświetlacz (14) pokazuje wiele informacji:

1. liczbę utworów (A) w wybranym folderze
2. numer wybranego utworu (B) wraz ze wskazaniem "TRACK" powyżej
3. czas odtwarzania utworu graficznie (L) oraz liczbowo (M); każda sekunda podzielona jest na 75 ramek

Możliwe jest przełączenie wskazywanego czasu pomiędzy pozostałym do końca utworu "REMAIN" (F) a minionym czasem odtwarzania "ELAPSED" (E):

- a) Wcisnąć przycisk MODE (9). Wyświetlacz pokaże `0P 1 1 00` oraz `[MODE]`.
 - b) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7) o jeden krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż wyświetlone zostanie `0P 1 1 00` oraz `[TIME]`.
 - c) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER. Wyświetlacz pokaże `5E 1E 1E` oraz `[TIME]`.
 - d) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER aby przełączyć pomiędzy "REMAIN" (F) a "ELAPSED" (E).
 - e) Aby powrócić do wskazania czasu, wcisnąć dwa razy przycisk BACK (8).
4. linię tekstową (N) dla następujących informacji (ID3 tag):

Tytuł*: <TITLE> (K)

Album*: <ALBUM>

Artysta*: <ARTIST>

nazwa pliku, bez wskazania w polu (K)

* Jeżeli dana informacja nie jest dostępna w pliku MP3, w odpowiedniej linii tekstowej pojawi się znak zapytania.

- a) Wcisnąć przycisk MODE. Wyświetlacz pokaże `0P 1 1 00` oraz `[MODE]`.
- b) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER aż wyświetlacz pokaże `0P 1 1 00` oraz `[ID-TAG]`.

- c) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER. Wyświetlacz pokaże `5E 1E 1E` oraz `[ID-TAG]`.
- d) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER aby przełączyć pomiędzy poszczególnymi informacjami.
- e) Aby powrócić do wskazania czasu, wcisnąć dwa razy przycisk BACK.

5.3.1 Wskaźnik paskowy

Oprócz numerycznego wskazania czasu (M), dostępne jest również graficzne w postaci paska (L) o zmiennej długości. Ostatnie 30 sekund utworu jest sygnalizowane przez migający pasek pełnej długości, natomiast przez ostatnie 15 sekund miganie jest szybsze.

5.3.2 Licznik bitów

Po wybraniu utworu, licznik bitów automatycznie określi liczbę bitów na minutę. Po krótkim czasie, liczba ta pojawi się w prawym dolnym rogu wyświetlacza (Q). Jeżeli licznik nie będzie mógł określić liczby bitów (np. w przypadku zbyt wolnej muzyki), można go przełączyć w tryb manualny:

- 1) Przytrzymać wciśnięty przycisk TAP (23) aż w prawym górnym rogu wyświetlacza zniknie wskazanie "AUTO".
- 2) Wcisnąć kilka razy na krótko przycisk TAP w rytm muzyki, aby w ten sposób licznik mógł określić liczbę bitów na minutę.
- 3) Aby powrócić do trybu automatycznego licznika, przytrzymać wciśnięty przycisk TAP aż ponownie pojawi się wskazanie "AUTO".

5.3.3 Tryb uśpienia

Jeżeli urządzenie zostanie ustawione w tryb pauzy na dłużej niż 20 minut, przejdzie w tryb uśpienia. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat `5L EE P` i wygaszone zostanie podświetlenie przycisków. Powrót do normalnego trybu pracy nastąpi po naciśnięciu dowolnego przycisku.

5.4 Wybór trybu pracy

5.4.1 Odtwarzanie ciągle wszystkich utworów oraz odtwarzanie pojedynczego utworu

W trybie ciągłego odtwarzania wyświetlacz pokazuje "CONTINUE" (D), natomiast w trybie odtwarzania pojedynczego utworu "Auto-CUE" (C). Tryb odtwarzania pojedynczego utworu jest szczególnie przydatny w aplikacjach DJ:

1. Po wybraniu utworu, odtwarzacz ustawi się w trybie pauzy, precyzyjnie w punkcie rozpoczęcia

muzyki (nie zawsze przy czasie 0:00:00). Punkt ten jest automatycznie zapamiętywany jako punkt startowy. Jest to oznaczane na wyświetlaczu "CUE" (J). Po uruchomieniu odtwarzania utworu możliwy jest powrót do punktu startowego za pomocą przycisku CUE (17).

2. Po odtworzeniu utworu urządzenie ustawia się w tryb pauzy, precyzyjnie w punkcie rozpoczęcia muzyki następnego utworu. Punkt ten jest zapamiętywany jako nowy punkt startowy.

Aby przełączyć się między trybami odtwarzania:

- 1) Wcisnąć przycisk MODE (9). Wyświetlacz pokaże $\text{BP} \text{ L} \text{ I} \text{ BP}$ oraz [MODE].
- 2) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER (7). Wyświetlacz pokaże $5\text{E} \text{ L} \text{ E} \text{ L} \text{ E}$ oraz [MODE].
- 3) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER aby przełączyć pomiędzy trybami "CONTINUE" (D) a "Auto-CUE"(C).
- 4) Aby powrócić do wskazania czasu, wcisnąć przycisk BACK (8).

5.4.2 Tryb połączeniowy – Automatyczny start z drugiego odtwarzacza po zakończeniu utworu

Aby po zakończeniu utworu automatycznie rozpocząć odtwarzanie z drugiego odtwarzacza należy:

- 1) Ustawić oba odtwarzacze na tryb odtwarzania pojedynczego utworu (L rozdz. 5.4.1); oba wyświetlacze (14) muszą pokazywać "Auto-CUE" (C).
- 2) Wybrać utwory na obu odtwarzaczach.
- 3) Wcisnąć przycisk RELAY (3). Zapali się podświetlenie przycisku.
- 4) Uruchomić odtwarzanie na jednym z napędów przyciskiem L (18). Drugi odtwarzacz musi być w trybie pauzy [wskazanie H (H)]. Po zakończeniu utworu, odtwarzacz ustawi się w tryb pauzy, natomiast wystartuje drugi napęd. Procedura ta jest kontynuowana aż do wyłączenia trybu połączeniowego (wcisnąć ponownie przycisk RELAY).
- 5) W trakcie odtwarzania, możliwe jest w dowolnej chwili przełączenie się na drugi odtwarzacz, za pomocą przycisku L .

Uwaga: Jeżeli wciśnięty zostanie przycisk CUE (17) na odtwarzającym napędzie, nastąpi przełączenie na drugi napęd. Jeżeli wciśnięty zostanie przycisk CUE na napędzie ustawionym w tryb pauzy, odtwarzanie z tego napędu będzie kontynuowane dopiero po zwolnieniu przycisku.

5.5 Krótkie odtwarzanie początku utworów

Aby uruchomić krótkie odtwarzanie początku utworu, należy przytrzymać wciśnięty przycisk CUE (17). Po zwolnieniu przycisku, urządzenie powróci do początku utworu i ustawi się w tryb pauzy.

- 1) Ustawić urządzenie w tryb pauzy przyciskiem L (18).
- 2) Wybrać utwór za pomocą pokrętła TRACK/ENTER (7).
- 3) Wcisnąć i przytrzymać przycisk CUE dla krótkiego odtwarzania początku utworu.
- 4) Wcisnąć przycisk L aby powrócić do normalnego odtwarzania.

5.6 Szybkie przewijanie w przód/w tył

Do szybkiego przewijania w przód/tył należy najpierw wcisnąć przycisk SEARCH (6). W linii tekstowej (N) pojawi się SEARCH. Przekręcić pokrętkę jog REV/FWD (16) w odpowiednią stronę. Szybkość przewijania zależy od szybkości kręcenia pokrętką jog.

Uwagi

1. W trybie pauzy, po szybkim przewinięciu, bieżący punkt będzie ciągle powtarzany. Aby to zatrzymać, należy dwukrotnie wcisnąć na krótko przycisk CUE (17) [ustawiony zostanie nowy punkt Cue, rozdz. 5.8] lub rozpocząć odtwarzanie przyciskiem L (18).
2. Jeżeli pokrętkę nie zostanie przekręcone przez 8 sekund w trybie odtwarzania, wskazanie SEARCH zniknie, a pokrętkę będzie ponownie służyła do funkcji "Pitch Bend" (rozdz. 5.10).

5.7 Precyzyjny wybór punktu

Punkt w utworze można wybrać z dokładnością do 1 ramki ($\frac{1}{75}$ sekundy), np. dla odtwarzania od pewnego punktu zamiast od początku utworu.

- 1) Jeżeli wybrany punkt jest zbyt szybko osiągnąć przy powtarzaniu utworu lub przewijaniu (L rozdz. 5.6), należy ustawić urządzenie w tryb pauzy przyciskiem L (18).
- 2) Precyzyjnie wybrać punkt przy użyciu pokrętła jog (16). Odtwarzanie wybranego punktu będzie ciągłe.
- 3) Po wybraniu punktu, dwukrotnie wcisnąć na krótko przycisk CUE (17). Dzięki temu, punkt zostanie zapamiętany i powtarzanie zostanie zakończone. Odtwarzanie od tego punktu odbywać się będzie po wciśnięciu przycisku L .

5.8 Powrót do poprzednio ustawionego punktu

Aby móc szybko powrócić do danego punktu, należy zapamiętać go (punkt Cue) za pomocą przycisku CUE (17):

Uwagi: W trybie odtwarzania pojedynczego utworu, powrót do punktu za pomocą przycisku CUE możliwy jest tylko w obrębie utworu. Po osiągnięciu kolejnego utworu, zapamiętywany jest nowy punkt Cue na początku nowego utworu (☞ rozdz. 5.4.1).

- 1) Podczas odtwarzania, przełączyć urządzenie w tryb pauzy w wybranym punkcie przyciskiem ►|| (18). Przyciski ►|| oraz CUE (17) zaczną migać.
- 2) Jeżeli trzeba, ustawić dokładnie żądany punkt, za pomocą pokrętła (16) (☞ rozdz. 5.7). Odtwarzanie wybranego punktu będzie ciągłe.
- 3) Wcisnąć na krótko przycisk CUE. Punkt zostanie zapamiętany jako punkt Cue. Wyświetlacz pokaże "CUE" (J). Jeżeli bieżący punkt jest odtwarzany, wcisnąć na krótko przycisk CUE ponownie aby wyciszyć dźwięk. Przycisk CUE zacznie świecić ciągle. Przycisk ►|| zacznie migać jako sygnał dla rozpoczęcia odtwarzania.
- 4) Rozpocząć odtwarzanie przyciskiem ►||. Uwaga: Nie wybierać teraz innego utworu pokrętkiem TRACK/ENTER; w przeciwnym razie punkt Cue zostanie zastąpiony przez punkt początkowy nowego utworu.
- 5) Aby powrócić do zapisanego punktu Cue, wcisnąć przycisk CUE: odtwarzacz ustawi się w tryb pauzy.
- 6) Uruchomić odtwarzanie przyciskiem ►|| lub ponownie wcisnąć przycisk CUE i przytrzymać go. Po zwolnieniu przycisku CUE, odtwarzacz ustawi się w tryb pauzy w punkcie Cue. Jeżeli przycisk CUE zostanie ponownie wcisnięty, powtarzanie od punktu Cue jest możliwe wiele razy.

5.9 Zmiana prędkości odtwarzania bez lub ze zmianą wysokości dźwięku

Możliwa jest zmiana prędkości odtwarzania, za pomocą regulatora suwakowego (24), o max $\pm 16\%$:

- 1) Wybrać zakres regulacji przyciskiem PITCH (13): $\pm 8\%$ lub $\pm 16\%$. Wybrany zakres zostanie pokazany na diodach (15). Jeżeli świeci się dioda "16%" i przycisk PITCH zostanie ponownie wcisnięty, regulacja prędkości zostanie wyłączona a odtwarzanie będzie się odbywać z normalną prędkością. Linia tekstowa (N) pokaże na krótko wybrane ustawienie.
- 2) Zmiana prędkości odtwarzania następuje poprzez przesuwanie suwaka. Na wyświetlaczu pokazywane jest procentowe odchylenie od

prędkości standardowej (G). Liczba bitów (Q) również się zmienia.

- 3) Podczas zmiany prędkości, zmienia się również wysokość dźwięku. Aby utrzymać stałą wysokość dźwięku, wcisnąć przycisk MT (11). Na wyświetlaczu pojawi się "MT" (R). Wyłączenie stałej wysokości dźwięku następuje po ponownym wcisnięciu przycisku MT.

5.10 Pitch Bend synchronizacja bitów pomiędzy dwoma utworami muzycznymi

Istnieje możliwość zsynchronizowania bitów z dwóch utworów muzycznych o tej samej prędkości. Dzięki temu, możliwe jest przechodzenie pomiędzy utworami bez utraty rytmu np. podczas tańca.

- 1) W pierwszej kolejności należy zsynchronizować prędkość odtwarzanego utworu z prędkością drugiego utworu, za pomocą regulatora suwakowego (24). W tym celu, ustawić jednakową liczbę bitów na minutę (BPM), patrząc na wskazanie (Q) w prawym górnym rogu wyświetlacza.
- 2) Zsynchronizować bity obu utworów, za pomocą przycisków PITCH BEND (12): Tak długo, jak przycisk + lub - jest wcisnięty, utwór jest odtwarzany szybciej lub wolniej. Dioda "16%" (15) miga. Pozwala to na dokładne dostrojenie rytmu utworu następnego i bieżącego.
- 3) Dostrojenie bitów można również przeprowadzić za pomocą pokrętła jog (16).

5.11 Efekty

5.11.1 Efekt brzęczenia (Droning)

Jeżeli funkcja Master Tempo (stała wysokość dźwięku) została aktywowana [wskazanie "MT" (R) na wyświetlaczu], należy ją wyłączyć przyciskiem MT (11). Podczas przekręcania pokrętła jog (16) w przód i w tył, prędkość odtwarzania będzie zwiększana i zmniejszana, powodując efekt brzęczenia.

5.11.2 Efekt Stutter

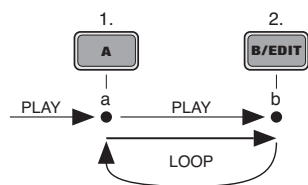
Do wytwarzania efektów dźwiękowych można również wykorzystać punkt Cue (☞ rozdz. 5.8), zapamiętany przyciskiem CUE (17): Przyciśnięcie kilka razy na krótko przycisku CUE powoduje powstanie efektu wycinania. Im precyzyjniej wybrany został punkt Cue (np. przy starcie instrumentu lub wokal), tym ciekawsze efekty można uzyskać.

5.11.3 Odtwarzanie pętli ciągłej

Wybrany fragment muzyki może być odtwarzany wielokrotnie w formie pętli:

- 1) Włączyć tryb odtwarzania przyciskiem ►|| (18). Po osiągnięciużądanego punktu startowego

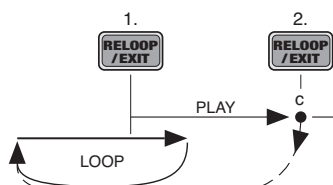
pętli (punkt a na rys. 5), wcisnąć na krótko przycisk A (19).



Rys. 5 Odtwarzanie pętli ciągłej

Wskazówka: Aby zdefiniować punkt startowy bardziej precyzyjnie, z dokładnością do jednej ramki, włączyć tryb pauzy przyciskiem **PAUSE**, wybrać precyzyjnie punkt pokręteł jog (16), a następnie wcisnąć przycisk A.

- 2) Po osiągnięciu żadanego punktu końcowego pętli (punkt b na rys. 5) wcisnąć przycisk B/EXIT (20). Fragment pomiędzy zaznaczonymi punktami będzie odtwarzany w formie pętli. Na wyświetlaczu pojawi się symbol "RELOOP" (P).
- 3) Aby przesunąć punkt końcowy lub zdefiniować go z dokładnością do jednej ramki, wcisnąć przycisk B/EDIT podczas odtwarzania pętli. Wskazanie czasu (M) pokaże indeks czasowy punktu końcowego. Przesunąć położenie punktu za pomocą pokręteł jog (16) i zapamiętać przyciskiem B/EDIT.
- 4) Aby wyjść z pętli i kontynuować odtwarzanie kolejnych fragmentów muzyki, należy wcisnąć przycisk RELOOP/EXIT (21). Możliwe to jest również poprzez wybranie innego utworu pokręteł TRACK/ENTER (7). Aby ponownie uruchomić odtwarzanie pętli, wcisnąć przycisk RELOOP/EXIT.



Rys. 6 Wychodzenie i restart pętli ciągłej

Sekcja o długości równej wielokrotności długości bitu

Możliwe jest takie ustawienie sekcji do odtwarzania w pętli, aby jej długość była równa wielokrotności długości bitu ($\times \frac{1}{16}$, $\times \frac{1}{8}$, $\times \frac{1}{4}$, $\times \frac{1}{2}$, $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, $\times 8$, $\times 16$):

- 1) Przytrzymać wciśnięty przycisk AUTO (22) i przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7) aby ustawić długość pętli. W linii tekstowej (N) pokazana zostanie długość np. **BEAT: 1/2** = długość pętli równa połowie długości bitu.

- 2) Wcisnąć na krótko przycisk AUTO, zapali się jego podświetlenie.
- 3) Zdefiniować punkt startowy przyciskiem A (19). Rozpocznie się odtwarzanie pętli.

5.12 Układanie własnej sekwencji odtwarzania

Możliwe jest stworzenie własnej sekwencji odtwarzania z nośnika USB. Długość tej listy może wynosić do 99 utworów.

5.12.1 Zapisywanie sekwencji utworów

- 1) Wybrać lub odtworzyć pierwszy utwór do sekwencji.
- 2) Przytrzymać wciśnięte pokrętkę TRACK/ENTER (7) aż **P- 01** pojawi się zamiast wskaźnika czasu (M). Wybrany utwór zostanie zapamiętany jako pierwszy w sekwencji.
- 3) Pozostałe utwory zapisać w analogiczny sposób. Po zapisaniu dopuszczalnej liczby 99 utworów pojawi się komunikat **Full**.

Uwaga: Zapisana sekwencja utworów zostaje skasowana po wyłączeniu urządzenia.

5.12.2 Odtwarzanie i edytowanie sekwencji utworów

- 1) Wcisnąć przycisk PROG (10). Wyświetlacz pokaże **P- 01**.
Jeżeli pojawi się **EMPTY**, oznacza to, że nie ma żadnych zapisanych utworów. Należy wówczas powrócić do wskazania czasu przyciskiem BACK (8) i stworzyć sekwencję utworów.
- 2) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER (7). Wyświetlacz pokaże "PROG" (O).
- 3) Jeżeli odtwarzacz jest w trybie pauzy, rozpocząć odtwarzanie przyciskiem **PAUSE** (18).
- 4) Do przechodzenia do innego utworu służy pokrętkę TRACK/ENTER.
- 5) Aby zakończyć odtwarzanie sekwencji utworów, wcisnąć przycisk BACK.

5.12.3 Kasowanie sekwencji utworów

- 1) Wcisnąć przycisk PROG, aż na wyświetlaczu pojawi się **delete all**.
- 2) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7) o jeden krok aż w linii tekstu (N) pojawi się "YES" (**[YES] NO**).
- 3) Aby skasować sekwencję, wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER lub wcisnąć przycisk BACK (8) aby zaniechać skasowania. Zapisana sekwencja utworów zostaje skasowana także po wyłączeniu odtwarzacza DMP-240.

6 Uruchamianie odtwarzacza z poziomu miksera z funkcją Fader Start

Funkcja Start/Pause przycisku ► (18) może być również aktywowana zdalnie z poziomu miksera z funkcją fader start. Sposób podłączania takiego miksera do odtwarzacza opisano w rozdz. 4, krok 3). Konieczne jest również wybranie typu funkcji fader start w menu DMP-240:

- 1) Wcisnąć przycisk MODE (9). Wyświetlacz pokaże *DP t i 0n* oraz [MODE].
- 2) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER (7) aż wyświetlone zostanie *DP t i 0n* oraz [FADER].
- 3) Wcisnąć pokrętkę TRACK/ENTER. Wyświetlacz pokaże *5E tE t t* oraz bieżące ustawienie:

LOCK - - - - - sterowanie przełącznikiem on/off
To ustawienie musi zostać wybrane dla większości mikserów marki "img Stage Line". Otwarcie fadera powoduje zamknięcie przełącznika w mikserze. Zamknięcie fadera powoduje otwarcie przełącznika i przełączenie odtwarzacza DMP-240 w tryb pauzy.

TACT - - - - - sterowanie przez chwilowy przełącznik przyciskowy
Pierwsze zwarcie przełącznika wywołane otwarciem fadera powoduje start odtwarzania, kolejne zwarcie wywołane zamknięciem fadera – odtwarzacz DMP-240 ustawia się w tryb pauzy.

CUE/PLAY powrót do punktu Cue poprzez sterowanie impulsowe
Po zamknięciu fadera miksera, impuls ustawia urządzenie w tryb pauzy na początku utworu lub w punkcie Cue, zapamiętanym za pomocą przycisku CUE (17).

- 4) Przekręcić pokrętkę TRACK/ENTER aby wybrać odpowiednie ustawienie.
- 5) Aby powrócić do wskazania czasu, wcisnąć dwa razy przycisk BACK (8).

7 Aktualizowanie oprogramowania

Istnieje możliwość aktualizacji oprogramowania, poprzez stronę internetową:

- 1) Na stronie producenta "img Stage Line" (www.imgstageline.com), kliknąć na zakładkę "Software Updates" w dziale "SUPPORT". Wyszukać na stronie "FIRMWARE-DOWNLOADS".

Aby ściągnąć plik, kliknąć na ikonę obok "DMP-240".

Ściągnięty plik przegrać na pamięć przenośną USB.

- 2) Wyłączyć DMP-240 przełącznikiem POWER (4).
- 3) Podłączyć pamięć przenośną USB do portu USB MASTER (5) **po prawej stronie**.
- 4) Włączyć urządzenie trzymając wciśnięty przycisk PROG (10). Na lewym wyświetlaczu pojawi się najpierw komunikat *L0 Rd*. Po pojawieniu się *UP dR tE*, zwolnić przycisk PROG. W polu PITCH (G), pojawi się najpierw numer starej wersji firmware'a, a następnie numer nowej wersji z pamięci USB.
- 5) Po wgraniu, w linii tekstowej (N) pojawi się *Ready*, wcisnąć wówczas przycisk ► (18) aby rozpocząć aktualizację. Na wyświetlaczu pojawią się kolejno następujące komunikaty:
DSP Erase
DSP Write
MCU Write
Zakończenie aktualizacji sygnalizowane jest komunikatem *Finish*.
- 6) Wyłączyć i włączyć ponownie urządzenie.

8 Specyfikacja

Pasma przenoszenia: . . . 20 – 20 000 Hz

THD: < 0,03 %

Separacja kanałów: > 80 dB

Zakres dynamiki: > 80 dB

Stosunek S/N: > 80 dB

Wyjście: 1,8 V
(poziom liniowy),
gniazda RCA

Zasilanie: 9 V~ z dołączonego
zasilacza

Zakres temperatur: 0 – 40 °C

Wymiary: 482 × 88 × 85 mm, 2 U

Waga: 2 kg

Z zastrzeżeniem możliwości zmian.

DK Professionel dobbelt MP3-afspiller

Læs nedenstående sikkerhedsoplysninger opmærksomt igennem før ibrugtagning af enheden. Bortset fra sikkerhedsoplysningerne henvises til den engelske tekst.

Vigtige sikkerhedsoplysninger

Enhederne (MP3-afspillere og strømforsyningsenhed) overholder alle påkrævede EU regulativer og er derfor mærket med **CE**.

ADVARSEL Strømforsyningsenheden benytter livsfarlig netspænding (230 V~). Overlad servicering til autoriseret personel. Forkert håndtering kan forårsage fare for elektrisk stød.



Vær altid opmærksom på følgende:

- Mixeren og strømforsyningsenheden er kun beregnet til indendørs brug. Beskyt enhederne mod vanddråber og -stænk, høj luftfugtighed og varme (tilladt omgivelsestemperatur 0–40 °C).
- Undgå at placere væskefyldte genstande, som f. eks. glas, ovenpå enhederne.
- Tag ikke MP3-afspilleren i brug og tag straks strømforsyningsenheden ud af stikkontakten i følgende tilfælde:
 1. hvis der er synlig skade på MP3-afspilleren eller strømforsyningsenheden.
 2. hvis der kan være opstået skade, efter at enheden er tabt eller lignende.
 3. hvis der forekommer fejlfunktion.Enhederne skal altid repareres af autoriseret personel.
- Til rengøring må kun benyttes en tør, blød klud; der må under ingen omstændigheder benyttes kemikalier eller vand.
- Hvis MP3-afspilleren eller strømforsyningsenheden benyttes til andre formål, end den oprindeligt er beregnet til, hvis den ikke er tilsluttet korrekt, hvis den betjenes forkert, eller hvis den ikke repareres af autoriseret personel, omfattes eventuelle skader ikke af garantien. Der ydes ingen garanti ved betjeningsfejl eller tab af data som følge af en defekt i MP3-afspilleren og for den skade dette datatab vil udgøre.



Hvis enhederne skal tages ud af drift for bestandigt, skal de bringes til en lokal genbrugsstation for bortskaffelse.

S Professionell Dubbel DJ MP3 Spelare

Ge akt på säkerhetsinformationen innan enheten tas i bruk. Skulle ytterliggare information behövas kan den återfinnas i Manualen för andra språk.

Säkerhetsföreskrifter

Enheterna (MP3 Spelare och nätdel) uppfyller EU direktiven och är därför märkta med symbolen **CE**.

VARNING Nätdelen använder livsfarligt hög spänning internt (230 V~). För att undvika en elektrisk stöt, öppna aldrig chassiet på egen hand utan överlåt all service till auktoriserad verkstad.



Ge ovillkorligen även akt på följande:

- Enheterna är endast avsedda för inomhusbruk. Skydda de mot vätskor, hög luftfuktighet och hög värme (tillåten omgivningstemperatur 0–40 °C).
- Placera inte föremål innehållande vätskor, t. ex. dricksglas, på enheterna.
- Använd inte MP3 Spelaren och ta omedelbart ut nätdelen ur eluttaget om något av följande fel uppstår:
 1. Om det finns synliga skador på MP3 Spelaren eller nätdelen.
 2. Om någon av enheterna skadats av fall ed.
 3. Om enheterna har andra felfunktioner.Enheterna skall alltid lagas på verkstad av utbildad personal.
- Rengör endast med en mjuk och torr trasa, använd aldrig kemikalier eller vatten vid rengöring.
- Om MP3 Spelaren eller nätdelen används för andra ändamål än avsett, om den kopplas in felaktigt eller används på fel sätt eller inte repareras av auktoriserad personal upphör alla garantier att gälla. I dessa fall tas inget ansvar för uppkommen skada på person eller materiel. Likaså accepteras inget ansvar för driftsfel eller för dataförlust orsakad av en defekt och för följdskador av denna dataförlust.



Om MP3 Spelaren och nätdelen skall kasseras bör de lämnas in till återvinning.

FIN DJ MP3 -tuplasoitin ammattikäyttöön

Ole hyvä ja huomioi joka tapauksessa seuraavat turvallisuuteen liittyvät seikat ennen laitteen käyttöä. Laitteen toiminnasta saa lisätietoa tarvittaessa tämän laitteen muunkielisistä käyttöohjeista.

Turvallisuudesta

Nämä laitteet (MP3 -soitin ja virtalähde) täyttävät kaikki niihin kohdistuvat EU-direktiivit ja niille on myönnetty **CE** hyväksyntä.

VAROITUS



Liitettävä virtalähde toimii hengen-
vaarallisella 230 V~ jännitteellä.
Jätä huoltotoimet valtuutetulle
huoltoliikkeelle. Epäpätevä huolto
ja käsittely saattavat aiheuttaa
sähköiskun vaaran.

Huomioi seuraavat seikat:

- Nämä laitteet soveltuvat käytettäväksi ainoastaan sisätiloissa. Suojaa laite kosteudelta, vedeltä ja kuumuudelta (sallittu ympäröivä lämpötila 0–40 °C).
- Ole hyvä äläkä laita laitteen päälle mitään nestettä sisältävää astiaa esim. juomalasia.
- Älä ota laitetta käyttöön tai välittömästi irrota virtalähde pistokkeesta jos
 1. laitteessa tai virtalähteessä on näkyvä vaurio,
 2. putoaminen tai muu vastaava vahinko on saat-
tanut aiheuttaa vaurion,
 3. laitteessa esiintyy toimintahäiriötä.Kaikissa näissä tapauksissa laite tulee toimittaa valtuutettuun huoltoliikkeeseen.
- Käytä puhdistamiseen pelkästään kuivaa, pehmeää kangasta. Älä käytä kemikaaleja tai vettä.
- Laitteen takuu raukeaa, eikä valmistaja, maahantuoja tai myyjä ota vastuuta mahdollisista välittömistä tai välillisistä vahingoista, jos laitetta (tai sen virtalähdettä) on käytetty muuhun kuin alkuperäiseen käyttötarkoitukseen, laitetta on tai-
tamattomasti käytetty tai kytketty, tai laitetta on huollettu muussa kuin valtuutetussa huollossa. Myöskään mitään vastuuta mahdollisista käyttö-
virheiden, tai muun vian aiheuttamista tietohävi-
keistä tai välillisistä vahingoista ei oteta.



Kun laite joskus poistetaan lopullisesti
käytöstä, huolehdi, että laite hävitetään
asianmukaisesti jätteen käsittelylaitok-
sessa.

