

- Rogamos disculpen los errores siguientes que aparecen en el manual de instrucciones. Tenga en cuenta las correcciones proporcionadas tal como se muestran.















Página	Error	Corrección
11	<p>4 Selector giratorio</p> <p>Gire: El cursor en la librería o en el panel [CRATES] se mueve hacia arriba y hacia abajo.</p> <p>Pulse: El cursor se mueve entre el panel [CRATES] y la librería cada vez que se pulsa el selector giratorio. Si hay subcrates en el elemento actualmente seleccionado en el panel [CRATES], ese crate se abre. El cursor del panel [Files] se mueve a una capa inferior. El cursor del panel [Browse] se mueve a la siguiente categoría.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para conocer detalles del panel [CRATES], vea <i>Importación de pistas</i> (pág. 19). <p>[SHIFT] + pulse: La visualización del panel cambia cada vez que se pulsa el botón. Visualización del panel apagada → Files → Browse → PREPARE → History → Visualización del panel apagada.</p>	<p>4 Selector giratorio</p> <p>Gire: El cursor en la librería o en el panel [CRATES] se mueve hacia arriba y hacia abajo.</p> <p>Pulse: El cursor se mueve entre el panel [CRATES] y la librería cada vez que se pulsa el selector giratorio. Si hay subcrates en el elemento actualmente seleccionado en el panel [CRATES], ese crate se abre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La función para expandir y contraer crates con subcrates no puede ser controlada desde esta unidad con Serato DJ versión 1.2. <p>El cursor del panel [Files] se mueve a una capa inferior. El cursor del panel [Browse] se mueve a la siguiente categoría.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para conocer detalles del panel [CRATES], vea <i>Importación de pistas</i> (pág. 19). <p>[SHIFT] + pulse: La visualización del panel cambia cada vez que se pulsa el botón. Visualización del panel apagada → Files → Browse → Prepare → History → Visualización del panel apagada.</p>
12	<p>5 Botón LOOP SELECT (GRID LOCK)</p> <p>Pulse: La ranura de bucle cambia. (Loop Slot) Cuando los bucles se guardan de antemano en ranuras de bucles, luego pueden ser llamados posteriormente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En las ranuras de bucles se pueden establecer hasta ocho bucles. • Cuando selecciona el número de la ranura de bucle en la que quiere guardar el bucle y luego establece un bucle, el bucle se guarda automáticamente. • Cuando se establece un bucle nuevo después de haber guardado un bucle, el bucle nuevo se escribe sobre el antiguo y la ranura se actualiza. • Cuando se selecciona el número de la ranura de bucle cuyo bucle usted desea llamar y se pulsa el botón LOOP OUT (GRID TAP) mientras se pulsa el botón [SHIFT] (rebucle), la reproducción del bucle guardado empieza. <p>[SHIFT] + pulse: Establece que no se pueda editar todo el beatgrid. Para instrucciones de la visualización del beatgrid, vea el manual del software Serato DJ.</p>	<p>5 Botón LOOP SELECT (GRID LOCK)</p> <p>Pulse: La ranura de bucle cambia. (Loop Slot) Cuando los bucles se guardan de antemano en ranuras de bucles, luego pueden ser llamados posteriormente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En las ranuras de bucles se pueden establecer hasta ocho bucles. • Cuando selecciona el número de la ranura de bucle en la que quiere guardar el bucle y luego establece un bucle, el bucle se guarda automáticamente. • Cuando se establece un bucle nuevo después de haber guardado un bucle, el bucle nuevo se escribe sobre el antiguo y la ranura se actualiza. • Cuando se selecciona el número de la ranura de bucle cuyo bucle usted desea llamar y se pulsa el botón [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] (rebucle), comienza la reproducción del bucle guardado. <p>[SHIFT] + pulse: Establece que no se pueda editar todo el beatgrid. Para instrucciones de la visualización del beatgrid, vea el manual del software Serato DJ.</p>
13	<p>22 Botones 1 – 5 HOT CUE/SAMPLER</p> <p>Modo de hot cue Pulse: Use esto para poner hot cues, reproducirlos y llamarlos.</p> <p>[SHIFT] + pulse: Elimina el hot cue establecido para ese botón. ➔ <i>Uso de hot cues</i> (pág.21)</p> <p>Modo de muestreador Pulse: Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 3, la reproducción de la muestra empieza. El banco cambia cada vez que se pulsa el botón [HOT CUE/SAMPLER] 4 ó 5.</p> <p>[SHIFT] + pulse: Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 3, la reproducción de la muestra se detiene. ➔ <i>Uso de la función de muestreador</i> (pág.21)</p>	<p>22 Botones 1 – 5 HOT CUE/SAMPLER</p> <p>Modo de hot cue Pulse: Use esto para poner hot cues, reproducirlos y llamarlos.</p> <p>[SHIFT] + pulse: Elimina el hot cue establecido para ese botón. ➔ <i>Uso de hot cues</i> (pág.21)</p> <p>Modo de muestreador Pulse: Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 5, la reproducción de la muestra empieza. Para cambiar entre diferentes bancos, haga clic en el botón A, B, C o D en el panel del reproductor de muestras SP-6 Sample Player para la aplicación.</p> <p>[SHIFT] + pulse: Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 5, la reproducción de la muestra se detiene. ➔ <i>Uso de la función de muestreador</i> (pág.21)</p>

12

Conmutador selector de curva de crossfader
 Cambia las características de curva de crossfader.
[↗]: Póngalo aquí para una curva que ascienda abruptamente. (Cuando el crossfader se aleje del borde derecho o izquierdo, el sonido saldrá inmediatamente desde el lado opuesto.)
[↘]: Póngalo aquí para una curva que ascienda gradualmente.
 [THRU]: Elija esto cuando no quiera usar el crossfader.

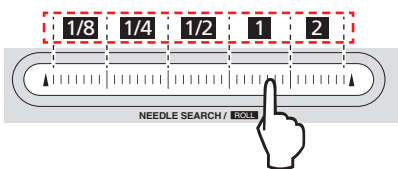
12

Conmutador selector de curva de crossfader
 Cambia las características de curva de crossfader.
[↗] : Se selecciona **[Linear]** para la curva de crossfader.
[↘] : Se selecciona **[Power]** para la curva de crossfader.
 [THRU]: Elija esto cuando no quiera usar el crossfader.
 • También se han de establecer los ajustes de crossfader para la aplicación y se pueden configurar girando los controles para poner lento o rápido y cambiar las curvas en el controlador.
 Por favor, establezca el valor **[Curve]** del menú **[SETUP]** → **[Mixer]** → **[CROSSFADER]**. El valor predeterminado está establecido en **[CENTER]**.

Conmutador selector de curva de crossfader	Ajuste de la aplicación		Curva de fader
 THRU	Linear	FAST 	
		CENTER 	
		SLOW 	
 THRU	Power	FAST 	
		CENTER 	
		SLOW 	

21

Uso de la función Loop Roll
 Esta función reproduce continuamente un bucle con el número de tiempos de compás asignado al pad **[NEEDLE SEARCH (ROLL)]** mientras el pad está siendo pulsado.



Durante la reproducción loop roll, la reproducción normal con el ritmo original continúa en el fondo. Cuando se cancela la reproducción loop roll, la reproducción se reanuda desde la posición alcanzada en el fondo en el punto donde se canceló la reproducción loop roll.

- Esta función no se puede usar con pistas que han sido analizadas con Serato DJ Intro. Para usar esta función con tales pistas, vuelva a analizar las pistas con Serato DJ.

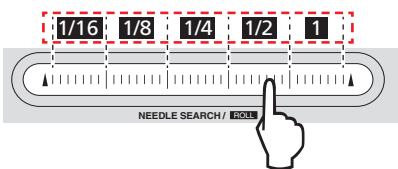
1 Pulse el pad [NEEDLE SEARCH (ROLL)] mientras pulsa el botón [SHIFT].
 Se reproduce un loop roll con el número de tiempos de compás asignado al punto en el que se pulsa el pad. La reproducción continúa en el fondo mientras se reproduce el loop roll.

- Durante la reproducción de loop roll, el número de tiempos de compás del loop roll que está reproduciéndose se pueden cambiar girando el control **[AUTO LOOP(GRID SLIDE)]**.

2 Retire su dedo del pad [NEEDLE SEARCH (ROLL)].
 La reproducción de loop roll se cancela y la reproducción se reanuda desde la posición alcanzada en el fondo.

21

Uso de la función Loop Roll
 Esta función reproduce continuamente un bucle con el número de tiempos de compás asignado al pad **[NEEDLE SEARCH (ROLL)]** mientras el pad está siendo pulsado.



Durante la reproducción loop roll, la reproducción normal con el ritmo original continúa en el fondo. Cuando se cancela la reproducción loop roll, la reproducción se reanuda desde la posición alcanzada en el fondo en el punto donde se canceló la reproducción loop roll.

- Esta función no se puede usar con pistas que han sido analizadas con Serato DJ Intro. Para usar esta función con tales pistas, vuelva a analizar las pistas con Serato DJ.

1 Pulse el pad [NEEDLE SEARCH (ROLL)] mientras pulsa el botón [SHIFT].
 Se reproduce un loop roll con el número de tiempos de compás asignado al punto en el que se pulsa el pad. La reproducción continúa en el fondo mientras se reproduce el loop roll.

- Durante la reproducción de loop roll, el número de tiempos de compás del loop roll que está reproduciéndose se pueden cambiar girando el control **[AUTO LOOP(GRID SLIDE)]**.

2 Retire su dedo del pad [NEEDLE SEARCH (ROLL)].
 La reproducción de loop roll se cancela y la reproducción se reanuda desde la posición alcanzada en el fondo.

- El número de tiempos de compás de loop roll que está reproduciéndose no se puede cambiar usando el deslizamiento de un dedo por el pad **[NEEDLE SEARCH (ROLL)]**.

21

Uso de la función de muestreador
3 Pulse el botón [HOT CUE/SAMPLER] 4 ó 5.
 Cada vez que pulsa el botón, el banco del muestreador (**SP-6**) cambia. El muestreador tiene cuatro bancos, **A, B, C y D**, y cada banco tiene seis ranuras.
 Los botones 4 y 5 del deck 1 están asignados a los bancos A y B, y los botones 4 y 5 del deck 2 a los bancos C y D.

21

Uso de la función de muestreador
3 Pulse los botones del panel del reproductor de muestras SP-6 Sample Player para cambiar entre los bancos
 El muestreador tiene cuatro bancos, **A, B, C y D**, y cada banco tiene seis ranuras.

Página	Error	Corrección
21	<p>Uso de la función de muestreador</p> <p>5 Pulse uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 3 del deck 1 o uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 3 del deck 2.</p> <p>El sonido de la ranura asignada al botón que fue pulsado se reproduce. Cuando se pulsa un botón [HOT CUE/SAMPLER] mientras se reproduce una muestra, la reproducción vuelve al comienzo de la muestra y continúa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 3 mientras se pulsa el botón [SHIFT], el sonido de la ranura que se reproduce actualmente se para. 	<p>Uso de la función de muestreador</p> <p>5 Pulse uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 5 del deck 1 o uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 5 del deck 2.</p> <p>El sonido de la ranura asignada al botón que fue pulsado se reproduce. Cuando se pulsa un botón [HOT CUE/SAMPLER] mientras se reproduce una muestra, la reproducción vuelve al comienzo de la muestra y continúa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se pulsa uno de los botones [HOT CUE/SAMPLER] 1 a 5 mientras se pulsa el botón [SHIFT], el sonido de la ranura que se reproduce actualmente se para.
23	<p>Grabación</p> <p>1 Seleccione el canal que va a grabar.</p> <p>Haga esta operación en la pantalla del ordenador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [MIX]: La salida de sonido de los terminales [MASTER OUT 1] y [MASTER OUT 2] se puede grabar. • [AUX]: El sonido del canal [MIC/AUX] se puede grabar solo. 	<p>Grabación</p> <p>1 Seleccione el canal que va a grabar.</p> <p>Haga esta operación en la pantalla del ordenador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [MIX]: La salida de sonido de los terminales [MASTER OUT 1] y [MASTER OUT 2] se puede grabar.