

Numark®

NS7 V7 NSFX

NUMARK PERFORMANCE CONTROLLERS WITH SERATO™ ITCH

REFERENCE MANUAL

(ENGLISH) :::: 1 – 36

MANUAL DE REFERENCIA

(ESPAÑOL) :::: 37 – 74

GUIDE D'UTILISATION

(FRANÇAIS) :::: 75 – 113

MANUALE DI RIFERIMENTO

(ITALIANO) :::: 114 – 152

BEDIENUNGSANLEITUNG

(DEUTSCH) :::: 153 – 193

TABLE OF CONTENTS

REGISTRATION.....	1
GROUND RULES	1
NS7 / V7 PLATTER ASSEMBLY	1
SOFTWARE INSTALLATION.....	2
CONNECTING THE NS7 / V7	2
NS7	3
REAR PANEL OVERVIEW	3
FRONT PANEL OVERVIEW	3
TOP PANEL OVERVIEW	4
CONNECTION DIAGRAM	7
V7	8
REAR PANEL FEATURES	8
TOP PANEL FEATURES.....	8
IMPORTANT!!!	11
SETTING UP ONE V7.....	11
ADDING A SECOND V7	12
NSFX.....	13
ASSEMBLY INSTRUCTIONS	13
FEATURES	13
USING SERATO ITCH WITH THE NS7 / V7	14
IMPORTANT!.....	14
GETTING STARTED.....	14
STARTING THE SOFTWARE	14
IMPORTING MUSIC.....	14
PREPARING YOUR FILES.....	15
SOFTWARE OVERVIEW	16
SOFTWARE SETUP.....	18
HARDWARE	18
PLAYBACK.....	18
LIBRARY	19
DISPLAY	19
MIXER (NS7).....	19
THE LIBRARY	20
CRATES & SUB-CRATES.....	20
SEARCHING & BROWSING	20
COLUMNS.....	21
ICONS	21
TAGGING.....	21
PREPARING & REVIEWING TRACKS.....	22
LIBRARY ZOOM.....	22
SCRATCH LIVE COMPATIBILITY	22
USING EXTERNAL DRIVES	22

MIXING WITH THE NS7 / V7S	23
PLAYING YOUR FIRST TRACK	23
RESETTING THE MIXER	23
NAVIGATING THE LIBRARY	23
LOADING A TRACK TO THE DECK	23
STARTING PLAYBACK	23
ADJUSTING GAIN	24
EQUALIZATION.....	24
MIXING IN THE NEXT TRACK	24
FINDING THE NEXT SONG	24
LOADING IT TO THE DECK	24
PREVIEWING IT IN THE HEADPHONES	24
FINDING THE RIGHT PART OF THE SONG.....	24
GETTING THE TRACKS IN TIME	25
DROPPING A TRACK IN.....	26
ADVANCED FEATURES	26
MIC & AUX MIXING	26
USING PITCH / TEMPO CONTROLS	27
USING CUE POINTS	27
LOOPING	28
BLEEP / REVERSE	28
RECORDING.....	29
SERATO ITCH EFFECTS PANEL OVERVIEW	29
TRANSITIONING BETWEEN DJS	30
NS7.....	30
V7	30
USING THE NS7 / V7 AS A SOUND CARD	31
UPDATING THE FIRMWARE	32
NS7 / V7 CALIBRATION	33
TROUBLESHOOTING	36
TECHNICAL SPECIFICATIONS	194
NS7	194
V7	194

REGISTRATION

Please go to <http://www.numark.com> to register your NS7 / V7 / NSFX. Registering your product ensures that we can keep you up-to-date with any last-minute product developments and provide you with world-class technical support, should you run into any problems.

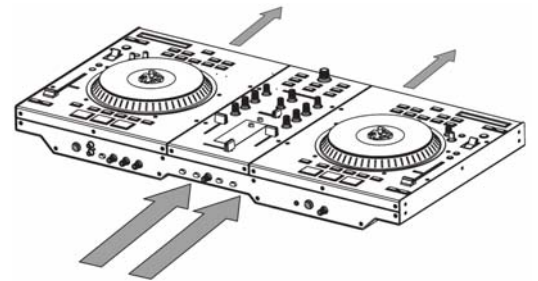
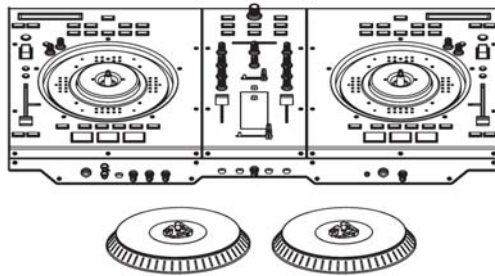
GROUND RULES

- **READ SAFETY INSTRUCTIONS & WARRANTY INFORMATION BEFORE USING THE PRODUCT.**
- Make sure all items listed in BOX CONTENTS are included.
- Before getting started and connecting devices to NS7 / V7 or turning NS7 / V7 on/off, make sure all devices are off and all faders and gain knobs are set to "zero."
- **READ AND FOLLOW THE SOFTWARE & DRIVER INSTALLATION INSTRUCTIONS.**

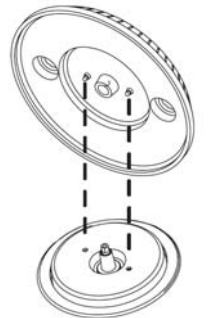
NS7 / V7 PLATTER ASSEMBLY

1. Remove NS7 / V7 from the packaging. Remove the platter assembly/assemblies from package.

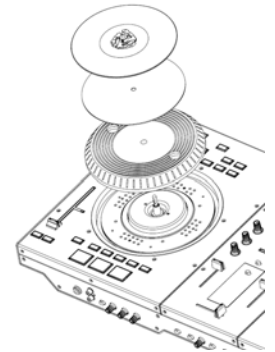
Place NS7 / V7 on a flat, stable surface for operation. Ensure unit has adequate air flow to all ventilation ports (especially if installed in a case).



2. Place the platter onto NS7 / V7 by aligning the pins in the bottom of the platter with the holes in NS7's / V7's motor.



3. Place the slipmat onto the platter, then place the vinyl over the slipmat.



4. Line up the notch in the spindle with the screw in the vinyl's 45 RPM adapter. Use the allen wrench (included) to tighten the screw, locking the platter assembly to the spindle.



SOFTWARE INSTALLATION

Free updates to the Serato ITCH software are available online at <http://www.serato.com/itch>. We recommend checking the website for the latest update of Serato ITCH before installing it on your computer.

WINDOWS (XP & VISTA)

1. **IMPORTANT:** Do **NOT** connect the NS7 / V7 to your PC before you are prompted to do so. The installer will prompt you to connect it at the appropriate time.
2. Insert the included software CD into your computer's CD-ROM drive. An installation "wizard" will appear. (If it does not appear, open the contents of the software CD and double-click the "ITCH_Installer.exe" file.)
3. Follow the instructions on the screen to begin the installation process. During this process, you will be prompted to connect the NS7 / V7 to your computer. Throughout the installation:
 - if Windows warns you that any of the drivers' certificates cannot be verified, approve them anyway.
 - if Windows warns you that the hardware installation was not successful or may not work properly, ignore it.
 - if you see any dialog boxes flash briefly on the screen before disappearing, ignore them.

These warnings are normal and are simply Windows' reaction to the cancellation of its own hardware installer. (NS7 / V7 and Serato ITCH use their own installation processes.)

If you selected the default location during the installation process, you can find the program in the following location:

- XP: **Start Menu ► Programs ► ITCH**
- Vista: **Windows Menu ► All Programs ► Serato ► ITCH**

MAC

1. Insert the software CD (included) into your computer's CD-ROM drive.
2. Open the contents of the software CD in your computer.
3. Double-click the ITCH Installer file.
4. Follow the instructions on the screen to begin the installation process. During this process, you will be prompted to connect the NS7 / V7 to your computer.

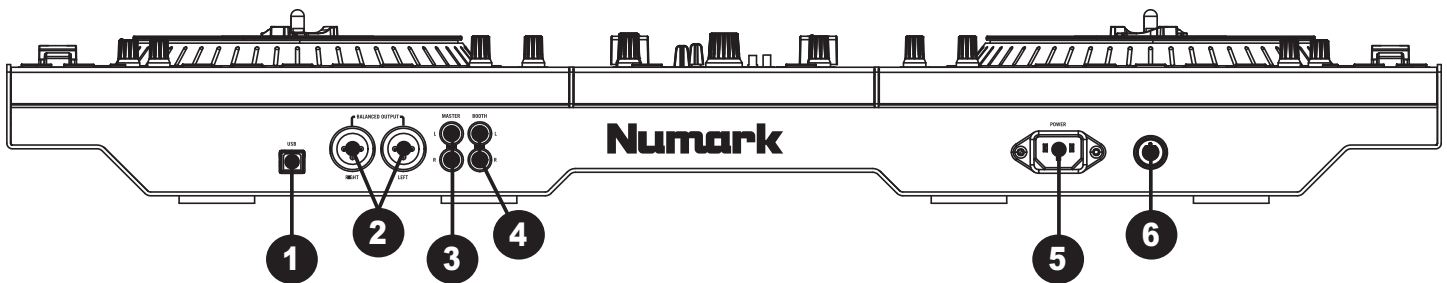
If you selected the default location during the installation process, you can find the program in your **Applications** folder.

CONNECTING THE NS7 / V7

1. NS7: Connect any optional input sources (microphones, turntables, CD players, etc.) to NS7.
2. Connect output devices (power amplifiers, sub-mixer, recorders, etc.) to NS7 / V7.
3. Plug all devices into power supply, and turn on devices in proper order:
 - a. When **starting** a session, turn devices on in this order: (1) auxiliary input sources, (2) NS7 / V7, (3) output devices
 - b. When **ending** a session, reverse this operation by turning off: (1) output devices, (2) NS7 / V7, (3) auxiliary input sources
4. Connect NS7 / V7 to your computer with the USB cable (included) and to your headphones.
5. Start Serato ITCH and go!

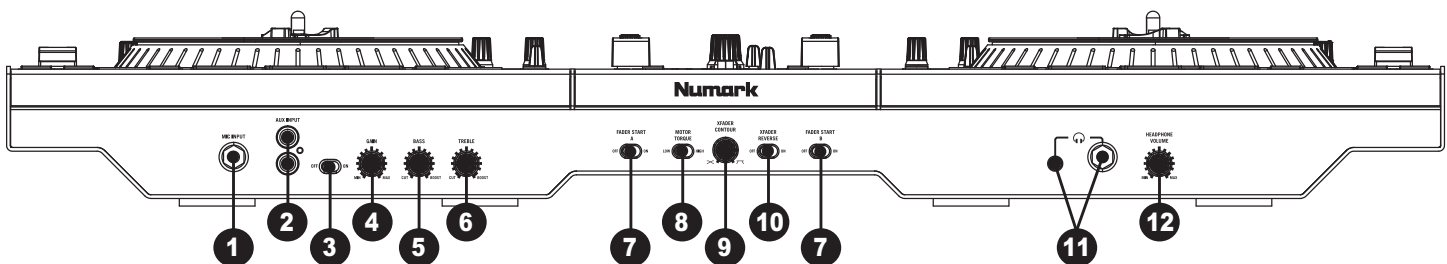
NS7

REAR PANEL OVERVIEW



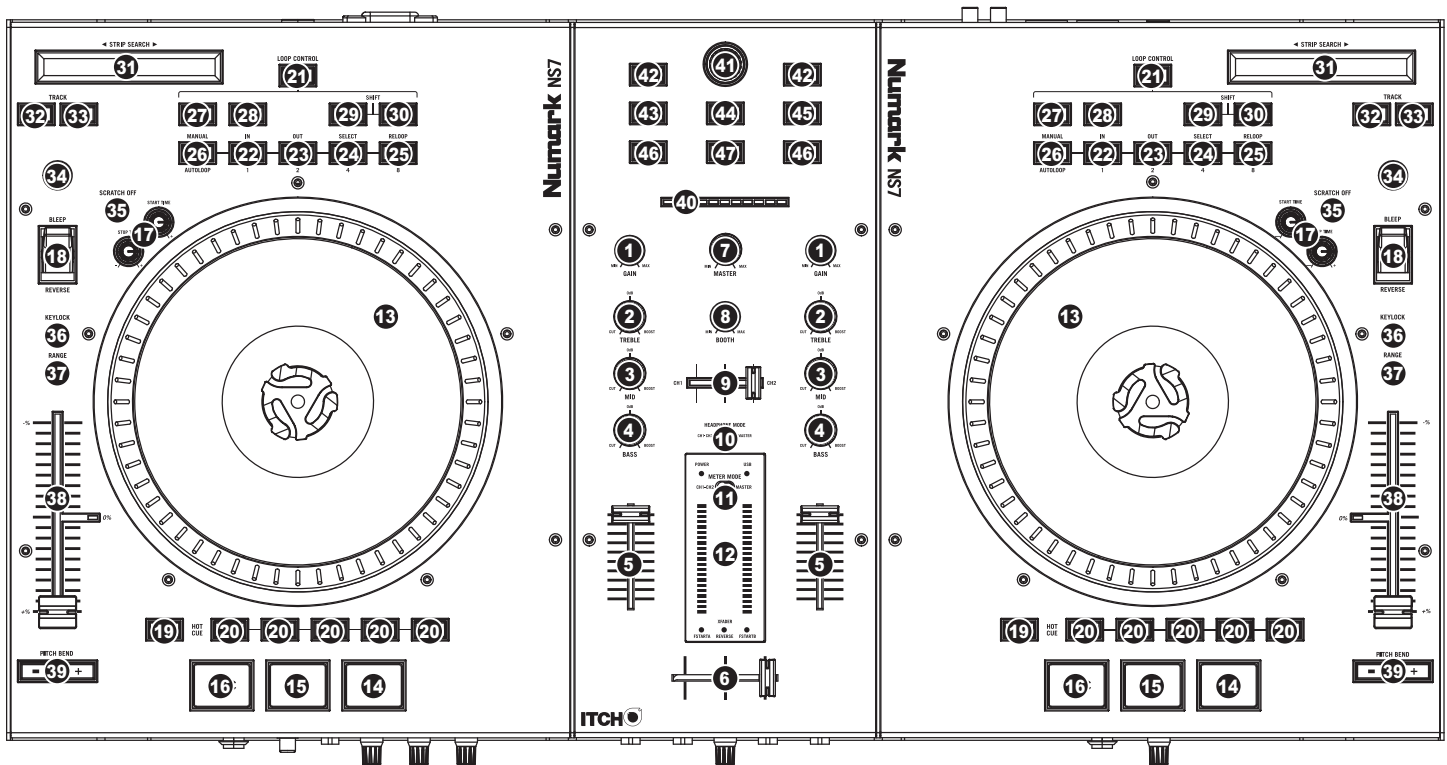
1. **USB** – This USB connection sends and receives audio and control information from a connected computer.
2. **MASTER OUTPUT (BALANCED)** – Connect this low-impedance XLR output to a PA system or powered monitors. The level of this output is controlled with the MASTER knob on the top panel.
3. **MASTER OUTPUT (RCA)** – Use standard RCA cables to connect this output to a speaker or amplifier system. The level of this output is controlled by the MASTER knob on the top panel.
4. **BOOTH OUTPUT (RCA)** – Use standard RCA cables to connect this output to a booth monitoring system. The level of this output is controlled by the BOOTH knob on the top panel.
5. **POWER IN** – Use the included power cable to connect NS7 to a power outlet. While the power is switched off, plug the cable into NS7 first, then plug the cable into a power outlet.
6. **POWER SWITCH** – Turns NS7 on and off. Turn on NS7 after all input devices have been connected and before you turn on amplifiers. Turn off amplifiers before you turn off NS7.

FRONT PANEL OVERVIEW



1. **MIC INPUT** – Connect a 1/4" microphone to this input.
2. **AUX INPUT (RCA)** – Use standard RCA cables to connect a line-level device, such as a CD player, sampler or audio interface, to this input.
3. **MIC / AUX SWITCH** – Activates or deactivates the MIC INPUT and AUX INPUT. For best signal-to-noise performance, turn this switch off when not in use.
4. **MIC / AUX GAIN** – Adjusts the pre-fader, pre-EQ audio level of the MIC INPUT and AUX INPUT.
5. **MIC / AUX BASS** – Adjusts the low (bass) frequencies of the MIC INPUT and AUX INPUT.
6. **MIC / AUX TREBLE** – Adjusts the high (treble) frequencies of the MIC INPUT and AUX INPUT.
7. **FADER START** – Enables or disables Fader Start on the corresponding side of the crossfader. When Fader Start is enabled on one side, moving the CROSSFADER toward that side will cause that channel to start playing. Moving the CROSSFADER away from that side will cause that channel to stop, and the audio will return to the beginning of the track.
8. **MOTOR TORQUE** – Flip this switch to adjust the torque of the PLATTERS. At the high setting, the PLATTERS will have the heavier, stronger feel of "modern" turntables. At the lower setting, they are lighter and more graceful – the feel of a "classic" turntable.
9. **CROSSFADER (XFADER) CONTOUR** – Adjusts the slope of the crossfader curve. Turn the knob to the left for a smooth fade (mixing) or to the right for a sharp cut (scratching).
10. **CROSSFADER (XFADER) REVERSE** – Reverses the assignment of Channels 1 and 2 on the CROSSFADER. (An LED on the top panel labeled "XFADER REVERSE" will illuminate when activated.)
11. **HEADPHONES** – Connect your 1/4" or 1/8" headphones to this output for cueing and mix monitoring.
12. **HEADPHONE VOLUME** – Adjusts the level of the headphone audio.

TOP PANEL OVERVIEW



MIXER CONTROLS

1. **GAIN TRIM** – Adjusts the pre-fader, pre-EQ audio level of the corresponding channel in the software.
2. **CHANNEL TREBLE** – Adjusts the high (treble) frequencies.
3. **CHANNEL MID** – Adjusts the mid-range frequencies.
4. **CHANNEL BASS** – Adjusts the low (bass) frequencies.
5. **CHANNEL FADER** – Adjusts the audio level on the corresponding channel in the software.
6. **CROSSFADER** – Blends audio between the channels assigned to the left and right side of the crossfader.
Note: The crossfader is user-replaceable if it should ever wear out. Simply remove the facepanel, then remove the screws holding it in position. Replace the fader with a quality authorized replacement from your local Numark retailer only.
7. **MASTER VOLUME** – Adjusts the output volume of the Program Mix.
8. **BOOTH VOLUME** – Adjusts the output volume of the BOOTH OUTPUT mix.
9. **HEADPHONE MIX** – Blends the pre-fader audio playing on Channels 1 and 2. Sliding this to the left plays Channel 1. Sliding to the right plays Channel 2.
10. **HEADPHONE MODE** – Selects the audio that is sent to the headphones. Switch it to "MASTER" to hear the Program Mix. Switch it to "CH1 CH2" to hear a mix of Channels 1 and 2 in the headphones.
11. **METER MODE** – Determines whether audio from the Program Mix or the Cue Channel is sent to the LED METERS. When set to "CH1-CH2," the Cue Channel will be monitored (Channel 1 in the left meter, Channel 2 in the right meter). When set to "MASTER," the Program Mix will be monitored in stereo.
12. **LED METERS** – Monitors the audio levels of the Program Mix or Cue Channel, depending on the position of the METER MODE switch.

TRANSPORT CONTROLS

USEFUL TERMS:

- **Audio Pointer:** The current position in a track from where audio will play. When you select a track and begin playing, the Audio Pointer will usually start from the beginning and stop at the end.
- **Cue Point:** A marked position in a track, which will be permanently stored by the software. You can set, return to, or delete Cue Points with the CUE CONTROLS.
- **Temporary Cue Point:** A marked position in a track, which will only remain while that track is still loaded in the Deck. You can set and return to the Temporary Cue Point with the CUE button.

PLAYBACK CONTROLS

13. **PLATTER / SLIPMAT / VINYL** – This motorized platter (with slipmat and vinyl) controls the Audio Pointer in the software.
14. **PLAY / PAUSE** – Starts or resumes playback if the Deck is paused. Pauses playback if the Deck is playing. (The rate at which the playback shifts from "play" to "pause" and from "pause" to "play" is controlled by the START TIME and STOP TIME knobs.)
15. **CUE** – If no Temporary Cue Point is assigned, or if the Deck is paused, press CUE to set a Temporary Cue Point. While the track is playing, press it again to return to the Temporary Cue Point and pause playback.
 You can hold down CUE to start playback from the Temporary Cue Point. Release it to return to the Temporary Cue Point and pause playback.
 You can hold down CUE and PLAY / PAUSE simultaneously to start playback from the Temporary Cue Point. Release both buttons to allow playback to continue.
16. **SYNC** – Automatically matches the corresponding Deck's tempo with the other Deck's tempo.
17. **START TIME / STOP TIME** – Control the rate at which the playback shifts from "play" to "pause" and from "pause" to "play."
18. **BLEEP / REVERSE** – Reverses audio playback of the track on the corresponding deck.
 - When the switch is in the REVERSE position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from wherever the Audio Pointer stops.
 - When the switch is held in the BLEEP position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from where it would have been if you had never engaged the BLEEP function (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

CUE CONTROLS

19. **DELETE CUE** – Press or hold this to enable Delete Cue Mode, so you can erase assigned Cue Points from the HOT CUE BUTTONS. When the DELETE CUE button is lit bright red, it is in Delete Cue Mode. You can then press a red HOT CUE BUTTON to delete its assigned Cue Point. (Pressing the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete one Cue Point at a time. Holding the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete multiple Cue Points.)
20. **HOT CUE BUTTONS (1-5)** – Assigns a Cue Point or returns the track to that Cue Point. When a HOT CUE BUTTON is unlit, you can assign a Cue Point by pressing it at the desired point in your track. Once it is assigned, the HOT CUE BUTTON will light up white. To return to that Cue Point, simply press it.
Tip: If the Deck is paused, holding a lit HOT CUE BUTTON will start playback from that Cue Point. Releasing it will return the track to that Cue Point and pause playback.
Note: Cue Points cannot be overwritten. You must first erase a Cue Point by pressing or holding the DELETE CUE button while pressing the appropriate HOT CUE BUTTON.

LOOP CONTROLS

21. **ON / OFF** – Press this to turn a loop on or off. If the Deck is already looping, it will exit the loop. If the Deck is not looping, the currently selected loop will be enabled (once the Audio Pointer enters the loop region). If no loop is set, nothing will happen.
22. **IN** – Press this to set a "Loop In" point where your loop will begin. If you are already in a loop when you press it, you can "fine tune" the placement of the "Loop In" point by moving the PLATTER. (Be sure the SCRATCH OFF button is lit so the PLATTER's motor is not running.) If no track is assigned to the Deck, nothing will happen.
23. **OUT** – Press this to set a "Loop Out" point where your loop will end. If you are already in a loop when you press it, you can "fine tune" the placement of the "Loop Out" point by moving the PLATTER. (Be sure the SCRATCH OFF button is lit so the PLATTER's motor is not running.) If no track is assigned to the Deck, nothing will happen.
24. **SELECT** – Press this to rotate through the loops set in the track. From here, you can edit, reloop, or enable the loop you have selected. (Also, if you pressed LOOP IN but want to cancel the loop before completing it, press SELECT, which will toggle out of it.)
25. **RELOOP** – Press this to jump to the start of the loop and enable it. If the Deck is already looping when you press it, the Audio Pointer will jump to the start of the loop and continue. If no loop is set, nothing will happen.

26. **MODE** – Press this to switch between Manual Mode and Autoloop Mode, which changes the functions of the bottom four LOOP CONTROL buttons. In Manual Mode, the LOOP CONTROL buttons function as IN, OUT, SELECT, and RELOOP (explained above). In Autoloop Mode, the LOOP CONTROL buttons will set 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops, respectively. Each loop will start at the Audio Pointer's location when the button is pressed.

Note: Due to the way the software analyzes beats per minute (BPM), the length of 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops will vary between tracks with different BPM readings.

27. **1/2 X** – Press this to halve the length of the selected loop.
28. **2 X** – Press this to double the length of the selected loop.
29. **SHIFT LEFT (◀)** – Press this to shift the selected loop to the left. It will move left the same distance as the length of the loop itself.
30. **SHIFT RIGHT (▶)** – Press this to shift the selected loop to the right. It will move right the same distance as the length of the loop itself.

TRACK CONTROLS

31. **STRIP SEARCH** – The length of this strip represents the length of the entire track. Place your finger on a point along this sensor to jump to that point in the track. (If you want to scroll through a track, we recommend using your computer rather than running your finger along the strip.)
32. **TRACK FORWARD (▶▶)** – Press this to skip to the next track.
33. **TRACK BACK (◀◀)** – Press this to skip to the beginning of the current track. If the Audio Pointer is within the first few seconds of the current track, pressing it will skip to the previous track.

PITCH CONTROLS

34. **TAP** – Tap this button at the same tempo as the track to help the software detect a more accurate BPM reading.
35. **SCRATCH OFF** – Press this to disable the PLATTER's motor and bring it to a stop.
36. **KEYLOCK** – If you have changed the pitch of the track, you can press the KEYLOCK button to return the track's pitch to its original key. The track's tempo will remain at the speed designated by the PITCH FADER.
37. **PITCH RANGE** – Press this to adjust the range of the PITCH FADER to $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, and $\pm 50\%$.
38. **PITCH FADER** – Controls the track's playback speed. An LED next to the fader will light up when set at 0%.
39. **PITCH BEND (+ / -)** – Press or hold down either of these buttons to temporarily adjust the track's playback speed. When released, the track playback will return to the speed designated by the PITCH FADER.
40. **BPM METER** – This meter is an aid for matching the tempo of both decks. When the white center LED is lit, the BPMs are matched. Otherwise, the meter will tend towards the faster deck. The further from center, the greater the difference between the two BPMs.

The meter is also an aid while adjusting Loop In or Loop Out points. If you are making fine adjustments to your Loop In or Loop Out points using the PLATTERS, the lit LED will "wrap around" the meter. It will rest on the white center LED whenever the loop's length has been doubled or halved exactly.

Note: The BPM METER will aid in loop adjustments only if (1) a BPM reading has been entered for that track and (2) the two Decks' tempos have been synchronized.

NAVIGATION CONTROLS

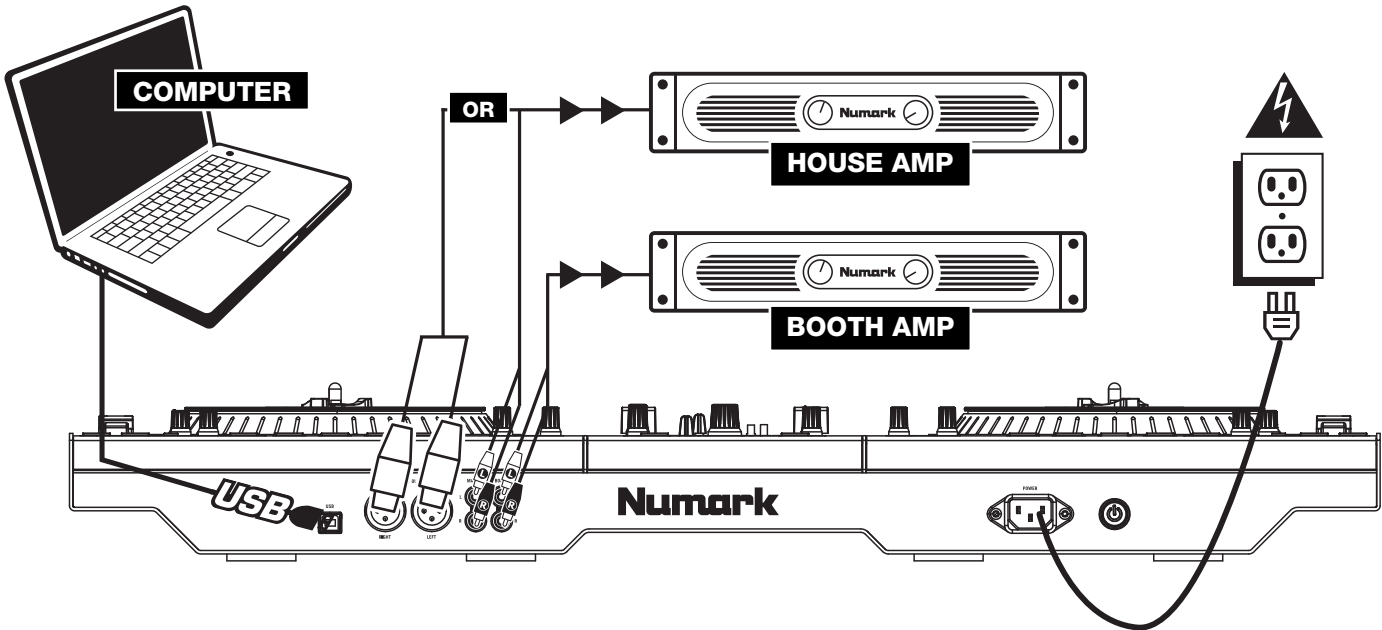
41. **SCROLL KNOB** – Use this knob to scroll through lists of tracks, Crates, etc. in the software. You can also press it to move between the panels shown in the software.
42. **FWD / BACK** – These buttons move the selector between various panels in the software.
43. **CRATES** – Press this to move the selector to the Crates Panel in the software.
44. **PREPARE** – Press this to move the selector to the Prepare Panel in the software.
45. **FILES** – Press this to move the selector to the Files Panel in the software.
46. **LOAD A / LOAD B** – Press one of these buttons while a track is selected to assign it to Deck A or Deck B, respectively.

Tip: Pressing the LOAD A or LOAD B button twice quickly will load the opposite Deck's track to that Deck as well, with its Audio Pointer in the same position. For more information, see "Instant Doubles" under "Playback" in the SOFTWARE SETUP section.

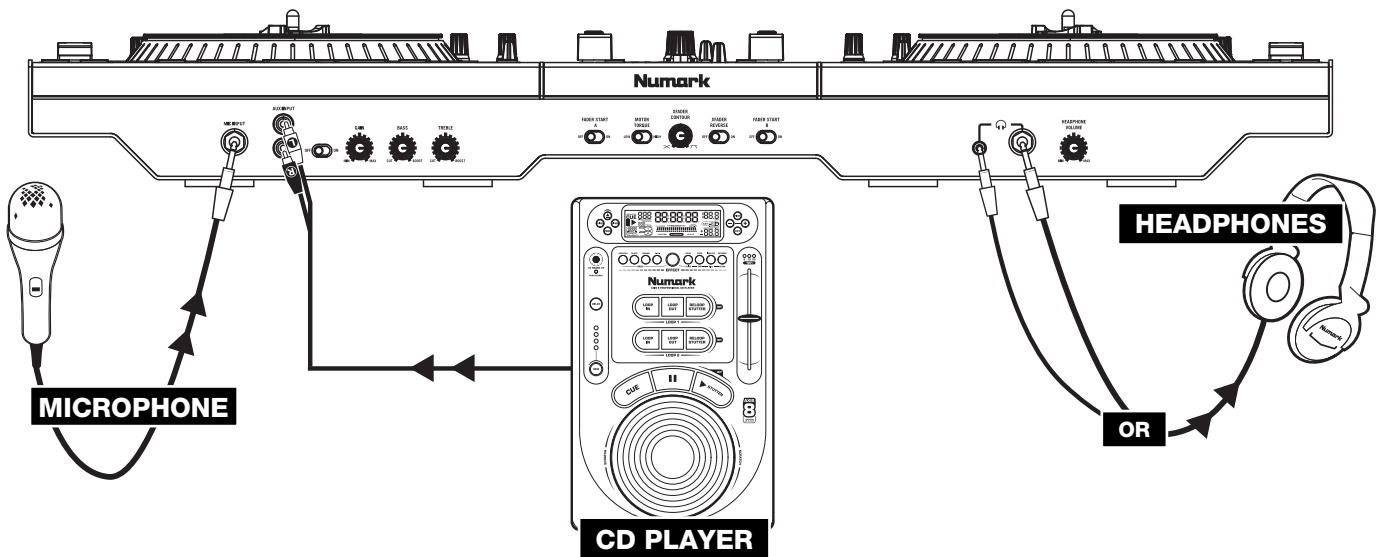
47. **LOAD PREPARE** – Press this to add a selected track to the list of tracks in the Prepare Panel in the software.

CONNECTION DIAGRAM

BACK

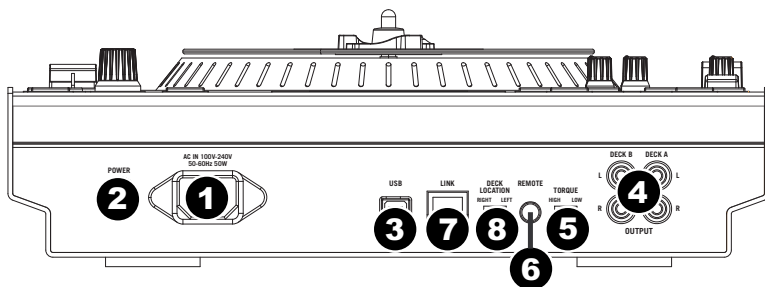


FRONT

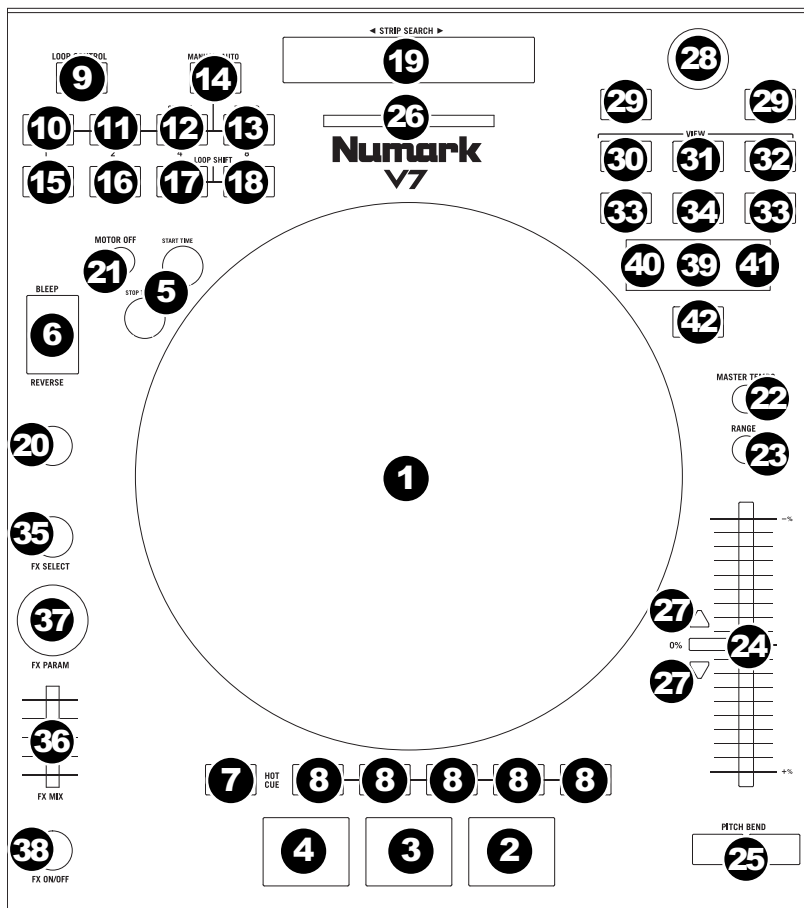


REAR PANEL FEATURES

- POWER IN** – Use the included power cable to connect V7 to a power outlet. While the power is switched off, plug the cable into V7 first, then plug the cable into a power outlet.
- POWER SWITCH** – Turns V7 on and off. Turn on V7 after all input devices have been connected and before you turn on amplifiers. Turn off amplifiers before you turn off V7.
- USB** – This USB connection sends and receives audio and control information from a connected computer. Refer to the USB OPERATION section for more information.
- DECK A / DECK B OUTPUT (RCA)** – Use standard RCA cables to connect these outputs for Deck A and Deck B to the left and right channels (respectively) of your mixer.
- MOTOR TORQUE** – Flip this switch to adjust the torque of the PLATTERS. At the high setting, the PLATTERS will have the heavier, stronger feel of "modern" turntables. At the lower setting, they are lighter and more graceful – the feel of a "classic" turntable.
- REMOTE** – If you are using a "fader start"-compatible mixer, you can start and cue music automatically on the V7 by moving the mixer's crossfader towards it. To use fader start, connect the V7's REMOTE output to your fader start-compatible mixer with standard 1/8" cables.
- LINK CONNECTION** – If you are using two V7s, connect their LINK CONNECTIONS with the included link cable.
- DECK LOCATION SWITCH** – Reserved for future use.



TOP PANEL FEATURES



USEFUL TERMS:

- Audio Pointer:** The current position in a track from where audio will play. When you select a track and begin playing, the Audio Pointer will usually start from the beginning and stop at the end.
- Cue Point:** A marked position in a track, which will be permanently stored by the software. You can set, return to, or delete Cue Points with the CUE CONTROLS.
- Temporary Cue Point:** A marked position in a track, which will only remain while that track is still loaded in the Deck. You can set and return to the Temporary Cue Point with the CUE button.

PLAYBACK CONTROLS

1. **PLATTER / SLIPMAT / VINYL** – This motorized platter (with slipmat and vinyl) controls the Audio Pointer in the software.
2. **PLAY / PAUSE** – Starts or resumes playback if the Deck is paused. Pauses playback if the Deck is playing. (The rate at which the playback shifts from "play" to "pause" and from "pause" to "play" is controlled by the START TIME and STOP TIME knobs.)
3. **CUE** – If no Temporary Cue Point is assigned, or if the Deck is paused, press CUE to set a Temporary Cue Point. While the track is playing, press it again to return to the Temporary Cue Point and pause playback.
You can hold down CUE to start playback from the Temporary Cue Point. Release it to return to the Temporary Cue Point and pause playback.
You can hold down CUE and PLAY / PAUSE simultaneously to start playback from the Temporary Cue Point. Release both buttons to allow playback to continue.
4. **SYNC** – Automatically matches the corresponding Deck's tempo with the other Deck's tempo.
5. **START TIME / STOP TIME** – Control the rate at which the playback shifts from "play" to "pause" and from "pause" to "play."
6. **BLEEP / REVERSE** – Reverses audio playback of the track on the corresponding deck.
 - When the switch is in the REVERSE position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from wherever the Audio Pointer stops.
 - When the switch is held in the BLEEP position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from where it would have been if you had never engaged the BLEEP function (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

CUE CONTROLS

7. **DELETE CUE** – Press or hold this to enable Delete Cue Mode, so you can erase assigned Cue Points from the HOT CUE BUTTONS. When the DELETE CUE button is lit bright red, it is in Delete Cue Mode. You can then press a red HOT CUE BUTTON to delete its assigned Cue Point. (Pressing the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete one Cue Point at a time. Holding the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete multiple Cue Points.)
8. **HOT CUE BUTTONS (1-5)** – Assigns a Cue Point or returns the track to that Cue Point. When a HOT CUE BUTTON is unlit, you can assign a Cue Point by pressing it at the desired point in your track. Once it is assigned, the HOT CUE BUTTON will light up white. To return to that Cue Point, simply press it.
Tip: If the Deck is paused, holding a lit HOT CUE BUTTON will start playback from that Cue Point. Releasing it will return the track to that Cue Point and pause playback.
Note: Cue Points cannot be overwritten. You must first erase a Cue Point by pressing or holding the DELETE CUE button while pressing the appropriate HOT CUE BUTTON.

LOOP CONTROLS

9. **ON / OFF** – Press this to turn a loop on or off. If the Deck is already looping, it will exit the loop. If the Deck is not looping, the currently selected loop will be enabled (once the Audio Pointer enters the loop region). If no loop is set, nothing will happen.
10. **IN** – Press this to set a "Loop In" point where your loop will begin. If you are already in a loop when you press it, you can "fine tune" the placement of the "Loop In" point by moving the PLATTER. (Be sure the SCRATCH OFF button is lit so the PLATTER's motor is not running.) If no track is assigned to the Deck, nothing will happen.
11. **OUT** – Press this to set a "Loop Out" point where your loop will end. If you are already in a loop when you press it, you can "fine tune" the placement of the "Loop Out" point by moving the PLATTER. (Be sure the SCRATCH OFF button is lit so the PLATTER's motor is not running.) If no track is assigned to the Deck, nothing will happen.
12. **SELECT** – Press this to rotate through the loops set in the track. From here, you can edit, reloop, or enable the loop you have selected. (Also, if you pressed LOOP IN but want to cancel the loop before completing it, press SELECT, which will toggle out of it.)
13. **RELOOP** – Press this to jump to the start of the loop and enable it. If the Deck is already looping when you press it, the Audio Pointer will jump to the start of the loop and continue. If no loop is set, nothing will happen.
14. **MODE** – Press this to switch between Manual Mode and Autoloop Mode, which changes the functions of the bottom four LOOP CONTROL buttons. In Manual Mode, the LOOP CONTROL buttons function as IN, OUT, SELECT, and RELOOP (explained above). In Autoloop Mode, the LOOP CONTROL buttons will set 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops, respectively. Each loop will start at the Audio Pointer's location when the button is pressed.
Note: Due to the way the software analyzes beats per minute (BPM), the length of 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops will vary between tracks with different BPM readings.
15. **1/2 X** – Press this to halve the length of the selected loop.
16. **2 X** – Press this to double the length of the selected loop.
17. **SHIFT LEFT (◀)** – Press this to shift the selected loop to the left. It will move left the same distance as the length of the loop itself.
18. **SHIFT RIGHT (▶)** – Press this to shift the selected loop to the right. It will move right the same distance as the length of the loop itself.

TRACK CONTROLS

19. **STRIP SEARCH** – The length of this strip represents the length of the entire track. Place your finger on a point along this sensor to jump to that point in the track. (If you want to scroll through a track, we recommend using your computer rather than running your finger along the strip.)

PITCH CONTROLS

20. **TAP** – Tap this button at the same tempo as the track to help the software detect a more accurate BPM reading.
21. **SCRATCH OFF** – Press this to disable the PLATTER's motor and bring it to a stop.
22. **MASTER TEMPO** – If you have changed the pitch of the track, you can press the MASTER TEMPO button to return the track's pitch to its original key. The track's tempo will remain at the speed designated by the PITCH FADER.
23. **PITCH RANGE** – Press this to adjust the range of the PITCH FADER to $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, and $\pm 50\%$.
24. **PITCH FADER** – Controls the track's playback speed. An LED next to the fader will light up when set at 0%.
25. **PITCH BEND (+ / -)** – Press or hold down either of these buttons to temporarily adjust the track's playback speed. When released, the track playback will return to the speed designated by the PITCH FADER.
26. **BPM METER** – This meter is an aid for matching the tempo of both decks. When the white center LED is lit, the BPMs are matched. Otherwise, the meter will tend towards the faster deck. The further from center, the greater the difference between the two BPMs.
The meter is also an aid while adjusting Loop In or Loop Out points. If you are making fine adjustments to your Loop In or Loop Out points using the PLATTERS, the lit LED will "wrap around" the meter. It will rest on the white center LED whenever the loop's length has been doubled or halved exactly.
Note: The BPM METER will aid in loop adjustments only if (1) a BPM reading has been entered for that track and (2) the two Decks' tempos have been synchronized.
27. **TAKEOVER LEDs** – When you select the other Deck with the DECK SELECT switch, the position of the V7's PITCH FADER may not match the Pitch setting for that Deck in the software. Slowly move the PITCH FADER in the direction indicated by the TAKEOVER LED arrow until it turns off. At this point, the PITCH FADER matches the Pitch setting in the software and can control it again.

NAVIGATION CONTROLS

28. **SCROLL KNOB** – Use this knob to scroll through lists of tracks, Crates, etc. in the software. You can also press it to move between the panels shown in the software.
29. **FWD / BACK** – These buttons move the selector between various panels in the software.
30. **CRATES** – Press this to move the selector to the Crates Panel in the software.
31. **PREPARE** – Press this to move the selector to the Prepare Panel in the software.
32. **FILES** – Press this to move the selector to the Files Panel in the software.
33. **LOAD A / LOAD B** – Press one of these buttons while a track is selected to assign it to Deck A or Deck B, respectively.
Tip: Pressing the LOAD A or LOAD B button twice quickly will load the opposite Deck's track to that Deck as well, with its Audio Pointer in the same position. For more information, see "Instant Doubles" under "Playback" in the SOFTWARE SETUP section.
34. **LOAD PREPARE** – Press this to add a selected track to the list of tracks in the Prepare Panel in the software.

EFFECTS CONTROLS

35. **FX SELECT** – Turn this knob to select an effect to apply to the channel, which will be displayed in the software. You can also press the knob to move automatically to the next effect.
36. **FX MIX** – Adjusts the amount of the effect, which will be displayed the software. To hear less of the effect (a "dry" mix), move this fader to the left. To hear more of the effect (a "wet" sound), move this fader to the right.
37. **FX PARAM** – Turn this knob to adjust the parameter of the effect, which will be displayed in the software.
38. **FX ON / OFF** – Press this button to activate or deactivate the effect. The button's LED will illuminate when the effect is on.

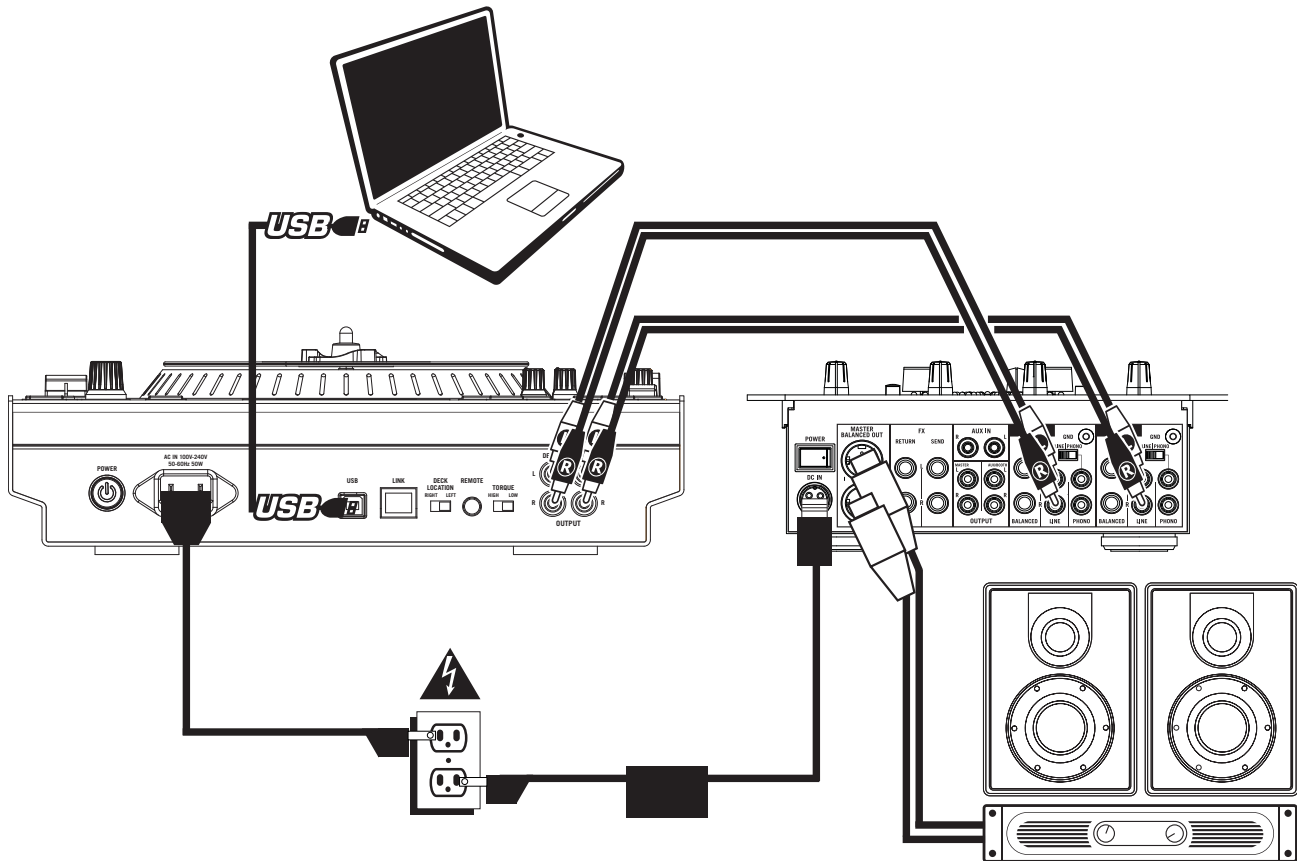
USB CONTROLS

39. **DECK SELECT** – Set this switch to assign the software Deck which the V7 will control. The left position is Deck A; the right position is Deck B.
40. **USB LED** – This LED will illuminate when the V7 can communicate with a computer connected to the USB port on the rear panel.
41. **LINK LED** – This LED will illuminate when the V7 can communicate with another V7 connected to the LINK CONNECTION on the rear panel.
42. **MASTER BUTTON** – This button determines which computer the V7 is controlling:
 - When the MASTER BUTTON is lit, the V7 is controlling the computer it is connected to via USB.
 - When the MASTER BUTTON is unlit, the V7 is controlling the computer connected to a V7 it is connected to via the LINK CONNECTION on the rear panel.

IMPORTANT!!!

- Before connecting the V7 to your computer, insert the included CD to install the latest drivers as well Serato ITCH. (Visit www.serato.com/itch to check for available software updates.)
- When reconnecting the V7 to your computer, the V7 will recall the previous positions of the software (e.g., Pitch, effects parameters, etc.). Be mindful of this before playing a track.

SETTING UP ONE V7



1. Connect the V7's DECK A OUTPUT to your mixer's left channel (line-level) input.
2. Connect the V7's DECK B OUTPUT to your mixer's right channel (line-level) input.
3. Connect the V7 to a USB port on your computer then open Serato ITCH. It will automatically detect the V7.
4. Check V7 for the following:
 - a. The MASTER BUTTON should be lit. (If not, then press it.)
 - b. The USB LED should be lit.

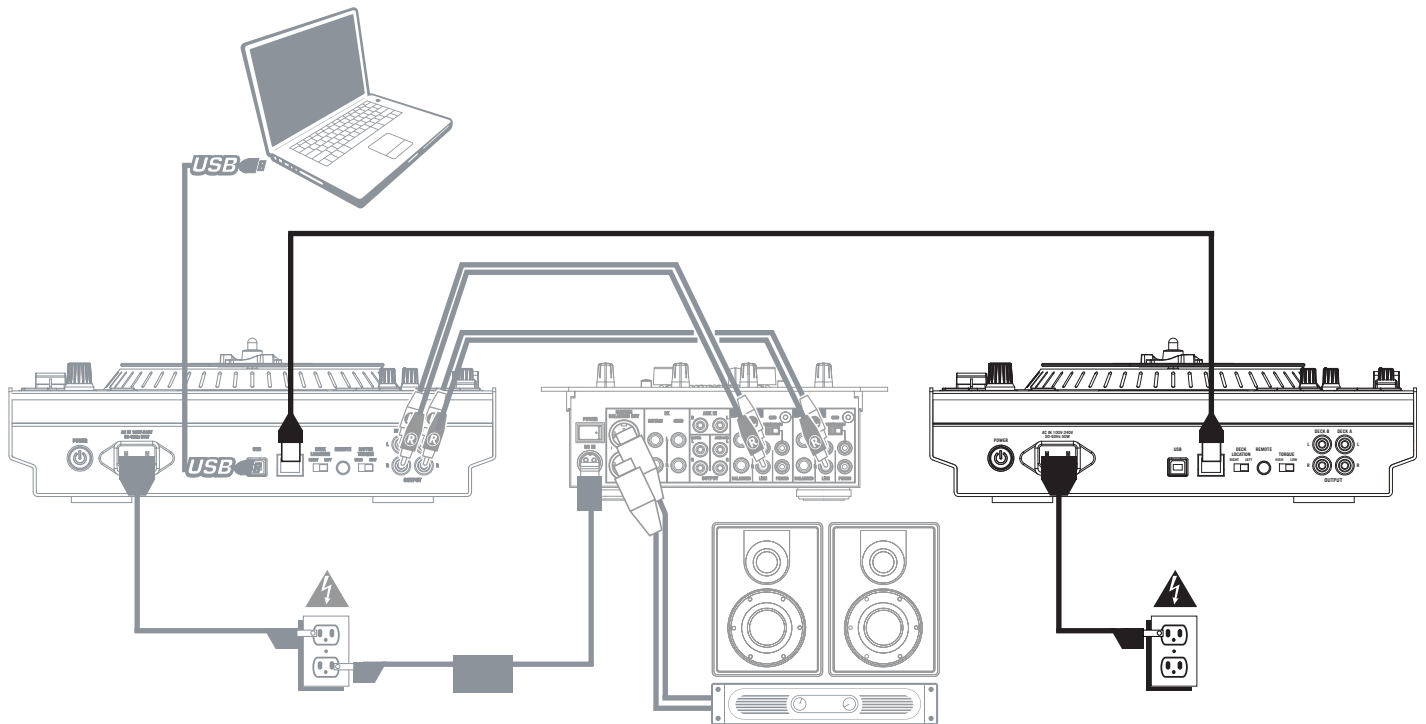
Notes:

- You can select Deck A or Deck B in the software with the V7's DECK SELECT switch.
- The LOAD A and LOAD B buttons will always load the selected track to their respective Decks in the software (regardless of the DECK SELECT switch position).
- If you adjust a Deck's pitch with the PITCH FADER, when you switch to the other Deck, the V7's PITCH FADER may not match that Deck's Pitch position in the software. When this happens, one of the TAKEOVER LEDs will illuminate (and the PITCH FADER will become inactive). Slowly move the PITCH FADER in the direction indicated until the light goes out. At that point, the PITCH FADER is in the correct software position and can now be used to adjust the track's Pitch.
- Except for the PITCH FADER, Deck-specific controls (whose positions may change when switching between decks) will cause the software's positions to "snap" automatically to match the hardware's positions. Be mindful of this as you switch between Decks.

ADDING A SECOND V7

To complete a dual-V7 setup, set up one V7 (as described above) then follow these steps:

Warning: Do NOT connect two V7s to the same computer via USB!



1. Connect the V7s' LINK CONNECTIONS to each other with the included link cable.
2. Use the DECK SELECT switches to set the left V7 as "Deck A" and the right as "Deck B."
Note: Do not change the switches during your session.
3. Make sure your first V7 is connected a USB port on your computer then open Serato ITCH. It will automatically detect the V7s.
4. Check for the following:
 - a. On the V7 connected to your computer, the MASTER BUTTON should be lit. (If not, then press it.)
 - b. On the V7 connected to your computer, the USB LED should be lit.
 - c. On the V7 that is not directly connected to your computer, the MASTER BUTTON should be unlit. (If not, then press it.)
 - d. On the V7 that is not directly connected to your computer, the USB LED should be unlit.
 - e. Both V7s' LINK LEDs should be lit. (If not, then reconnect them securely with the link cable.)

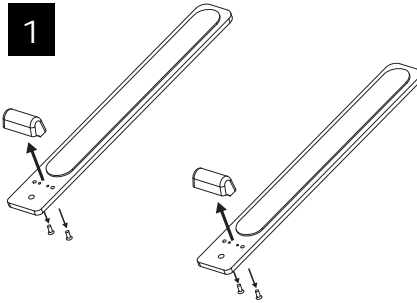
NSFX

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

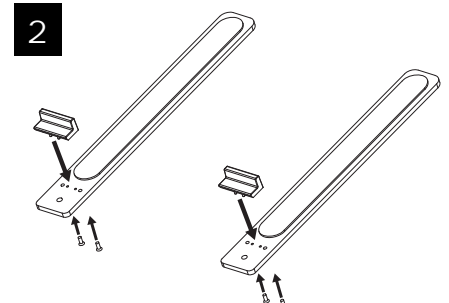
IMPORTANT:

Before connecting NSFX to your computer, visit www.serato.com/itch to download the latest version of Serato ITCH.

1. With the prongs of your NS7's laptop stand removed from the main piece, use a Phillips-head screwdriver to remove the two large screws and bumpers from each prong.

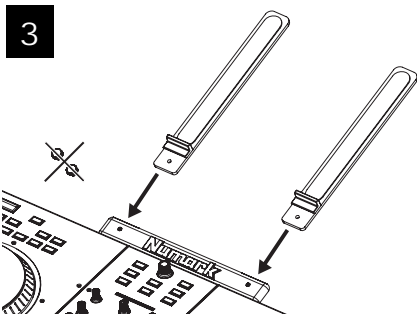


2. Replace the original bumpers and screws with the new ones included with the NSFX.

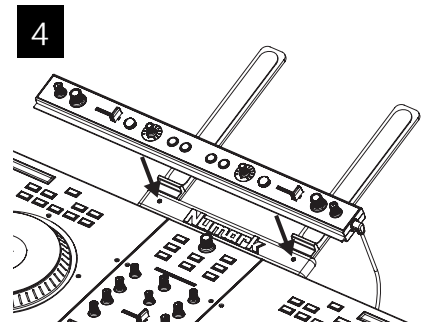


Note: Use only the screws included with the NSFX to secure the new bumpers. (They are smaller than the original ones.)

3. Insert the prongs into the slots of the main bracket of the laptop stand. Do not use the original thumb screws that were included with the laptop stand.



4. Place NSFX on top of the main bracket of the laptop stand, inserting the thumb screws of the NSFX into the holes in the bracket. Tighten the screws to secure NSFX to the laptop stand.



5. Connect the NSFX's attached USB cable to a free USB port on your computer.

FEATURES



1. **USB CONNECTION** – Attach this cable to a free USB port on your computer. NSFX's LEDs will illuminate when the connection is made.
2. **SOURCE** – Selects the channel that will be sent through the effect. You can select one of the following (which will be displayed in the software):
 - **DECK A** – The effect will be heard on Deck A.
 - **DECK B** – The effect will be heard on Deck B.
 - **AUX** – The effect will be heard on the MIC / AUX channel.
 - **MIX** – The effect will be heard on the entire (Master) mix.
3. **FX SELECT** – Turn this knob to select an effect to apply to the channel, which will be displayed in the software. You can also press the knob to move automatically to the next effect.
4. **FX MIX** – Adjusts the amount of the effect, which will be displayed the software. To hear less of the effect (a "dry" mix), move this fader to the left. To hear more of the effect (a "wet" sound), move this fader to the right.
5. **FX PARAM** – Turn this knob to adjust the parameter of the effect, which will be displayed in the software.
6. **FX ON / OFF** – Press this button to activate or deactivate the effect. The button's LED will illuminate when the effect is on.
7. **TAP TEMPO** – Tap this button at the desired tempo to enter a BPM manually, which will help determine the speed of rate-based effects. This BPM reading will be shown in the software. You can tap this button to enter a new tempo at any time, or you can return to the track's auto-BPM by holding the button down (see TEMPO SOURCE for more information).

Note: In order to use your NSFX, you will need two free USB ports on your computer – one for NS7, one for NSFX.

USING SERATO ITCH WITH THE NS7 / V7

IMPORTANT!

If you are using an NSFX with your NS7, please make sure you have downloaded the latest version of Serato ITCH from <http://www.serato.com/itch> to take advantage of the built-in effects. For more information on using NSFX with Serato ITCH, see the EFFECTS section of this manual.

GETTING STARTED

STARTING THE SOFTWARE

Serato ITCH will be installed to the following locations:

- Windows XP: **Start ► Programs ► ITCH**
- Windows Vista: **Windows Menu ► All Programs ► Serato ► ITCH**
- Mac OSX: **Applications** (on your hard drive)

Connect NS7 / V7 / NSFX before opening Serato ITCH. When the software launches, it will automatically detect the NS7 / V7 / NSFX.

IMPORTING MUSIC

■ Supported File Types

Serato ITCH supports the following file types: mp3, AAC, WAV, AIFF and Ogg Vorbis.

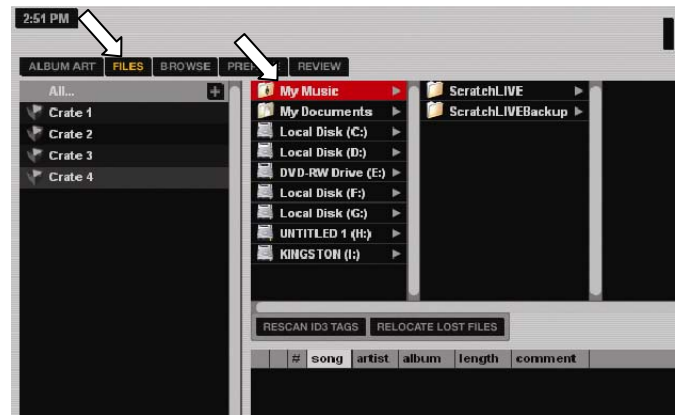
Fixed and variable bitrate files are both supported.

Note: Serato ITCH will load and play the 32kbps mono preview portion of Serato Whitelabel files (wl.mp3). Full quality Whitelabel playback requires Rane hardware and Serato Scratch LIVE software.

■ Adding Files to the Library

There are several ways to add files to your Serato ITCH library.

1. To show a view of your file system where you can browse your hard disk for music to load you can:
 - Click the **Files** button in the upper-left hand corner of the software window
 - Push the FILES button on the NS7 / V7
2. To navigate your files or Library, you can use:
 - NS7's / V7's Navigation Controls (the SCROLL KNOB or FWD and BACK buttons)
 - the cursor keys on your keyboard
 - the mouse
3. To load files into Serato ITCH, you can:
 - Click on files (or folders containing files) in the software's file browser and drag them onto the "All" heading in the Crate column, or into a specific Crate or Sub-Crate
 - Drag files (or folders containing files) directly from Windows Explorer (PC) or Finder (Mac) into the Serato ITCH Library
 - Load a file to either Deck, which automatically adds it to your Library



■ Deleting Files

To delete a track from a Crate, Sub-Crate, or the Library, select it in the software, then press CTRL + Delete (Windows) or CMND + Delete (Mac).

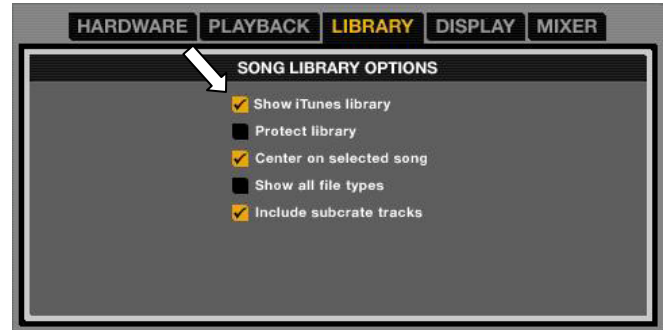
■ Importing Music from Audio CDs

Serato ITCH does not support CD ripping. We suggest you use a third party application like iTunes to convert your audio CDs into a suitable file type for Serato ITCH. We recommend importing songs as 320kbps mp3 files for high sound quality and low CPU load. Audio CDs can be played directly from the computer's CD-ROM or DVD-ROM drive.

Please visit <http://www.serato.com> for articles and information on file conversion.

■ Showing Your iTunes™ Library:

Serato ITCH can read your iTunes library and show it while browsing in ITCH. To enable this feature, click **Setup** to go to the Setup screen, then under the **Library** tab, select "Show iTunes Library." You will be able to access your iTunes Library.



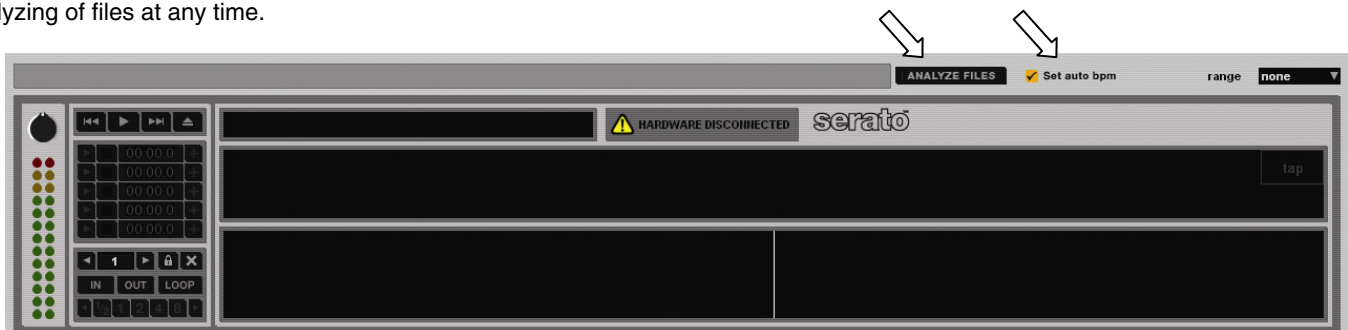
PREPARING YOUR FILES

Before you play your music in Serato ITCH, it is important to prepare your files by analyzing them. The software can scan the songs in your library to detect file corruption, save the waveform overview to an ID3 tag*, and calculate auto-gain and -BPM values.

* **ID3 tags** contain data about your tracks and are saved inside the files themselves. "Genre," "Track Name," and "Artist" are examples of common tag information.

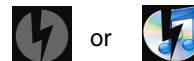
■ How to Analyze Files

To analyze files, start the software with the NS7 / V7 disconnected. On the right side of the main screen, you will notice a button labeled "Analyze Files." Click this to analyze all the tracks in your library. You can drag and drop individual folders, Crates, or files onto this button to force the analyzing of files at any time.



■ About Corrupt Files

If the software detects a corrupt file, it will tag it with one of two corrupt file icons:



It is very important that you delete any corrupt files from your library as they can cause the software to crash whether or not you play the file.

■ Auto-BPM

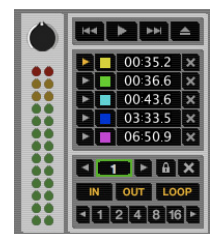
If this option is checked while analyzing files, Serato ITCH will calculate the estimated tempos of your files. If it is confident that the auto BPM estimate for a file is accurate, it will be written to an ID3 tag* in the file.

The auto-BPM function will not be applied if the track already contains BPM information. To reanalyze files and use auto-BPM or auto gain on those files, drag them onto the "Analyze Files" button. If you know your files BPM will fall within a certain range, use the "Range" drop-down menu (on the right-hand side) to avoid double or half value BPMs being calculated.

■ Offline Player

The Offline Player is available whenever the NS7 / V7 is disconnected from your computer. The Offline Player's sound will be sent through your computer's default audio device (e.g., your computer's soundcard). This player is a useful tool for auditioning tracks and preparing your Crates. You can also use it to set, edit, or delete Cue Points and Loop Points without the NS7 / V7.

Load a track to the player by dragging it from your Library and dropping it onto the Deck. You can also select it in your library and press SHIFT + left arrow. You can use the control panel to the left of the waveform to set Cue Points and loops. Cue Points can be set by clicking on any one of the five slots. The lower part of the panel represents a combination of the software loop controls and the NS7's / V7's loop controls, which you can use to set your Loop In and Loop Out points or Autoloops.



When the track being played ends, the next track in the current playlist will load and play automatically.

SOFTWARE OVERVIEW



More complete descriptions of these features are given in later sections of this manual, but this is a brief overview of the key features in Serato ITCH:

1. **Album Art:** Displays the cover art for the album selected.
2. **Files:** Displays the Files Panel, which enables you to search for tracks on your hard drive.
3. **Browse:** Displays the Browse Panel, which enables you to browse for tracks by genre, BPM, etc.
4. **Prepare:** Displays the Prepare Panel containing tracks you have pre-selected for your set.
5. **Review:** Displays the Review Panel containing tracks that have already been played.
6. **Tool Tips:** Enables or disables Tool Tip Display, which provides a dialog box with a description of a software feature when you place your mouse over it.
7. **Setup:** Shows the software Setup screen.
8. **Search:** Searches your Library for the text entered in this field.
9. **Crates:** Displays the list of Crates and Sub-Crates available.
10. **Library:** Displays the songs available in your current selection.
11. **Mic / Aux:** Displays the channel or mix to which the NS7 MIC / AUX INPUT signal is sent.
12. **Cue:** Sends the NS7 MIC / AUX INPUT signal to the Cue Channel to be monitored through the headphones.

13. **Record:** Starts or stops recording.
14. **Record Source Selector:** Select a recording source from this drop-down menu.
15. **Recording Meter:** Indicates the peak levels of the audio being recorded.
16. **Recording Timer:** Timer for current recording.
17. **Recording Filename:** Enter the name of the file you are currently recording here.
18. **Save:** Saves the current recording to the "Recordings" folder inside your Main Library folder.
19. **Status Bar:** Displays the status of the currently selected item.
20. **Virtual Deck:** Rotates during playback.
21. **Beat-Matching Display:** Shows "transients" (usually the drum hits) to aid beat-matching.
22. **Tempo-Matching Display:** Displays tempos of both Decks to help the mixing process.
23. **Waveform:** Waveform of the currently loaded track. The top waveform is Deck A; the bottom is Deck B.
24. **Track Overview:** An overview of the currently loaded track's entire waveform.
25. **Track Name:** "Title" tag for the current track.
26. **Artist Name:** "Artist" tag for the current track.
27. **BPM Field / Tap:** Displays track's BPM. You can click this field to "tap" out a time, from which the software will approximate and save a new BPM. If there is no BPM for the track, it will display "Tap" to prompt you to tap out a suggested tempo.
28. **Track Time Display:** Displays the current position of the Audio Pointer in the track.
29. **Pitch:** Applied pitch offset as a percentage (%) (determined by the position of the PITCH FADER).
30. **Pitch Range:** Current range of the PITCH FADER.
31. **Playback Mode:** Toggles between "Single" and "Continuous" Playback Modes. Single Playback Mode plays only one track, stopping when it is finished. Continuous Playback Mode will automatically play the next track in the Crate when one track ends. Whenever a new track is loaded, this setting will remain the same.
32. **Repeat Mode:** Toggles Repeat Mode "On" or "Off" for the track (when **Playback Mode** is set to "Single") or Crate (when **Playback Mode** is set to "Continuous"). Whenever a new track is loaded, this will default to "Off."
33. **Loop Number:** Displays the number of the currently selected loop. Clicking the "lock" icon next to it will disable any changes to the current loop. Clicking the "X" icon next to it will delete the current loop.
34. **Rescan ID3 Tags:** Re-reads file tags for the entire Library. Use this function if you have edited or modified file tags in other software.
*Tip: Rescanning the tags is a handy way to identify any files that can not be found (for instance, if the files have been re-named or moved). These tracks are shown red in the Library pane, with a "?" icon in the **Status** column.*
35. **Relocate Lost Files:** If you have moved files which are already in your Library, they will show up as not found (denoted by a "?" icon in the **Status** column) and be displayed in red. Drag and drop a folder from Finder (Mac) or Explorer (Windows) onto this button to search it, and any sub-folders, for these files. Doing this will update the Library with their new location. You can also click this button to scan your whole file system, including external drives connected to your computer, for missing files.
36. **Next Effect:** The next effect in the sequence of available effects. Press the NSFX's / V7's FX SELECT knob to select this effect.
37. **Current Effect:** The currently selected effect applied to the channel (if the NSFX's / V7's FX ON / OFF button is set to "on"). When the effect is on, the CURRENT EFFECT and NEXT EFFECT windows will light up.
38. **FX Mix:** The amount of CURRENT EFFECT, which can be adjusted with the NSFX's / V7's FX MIX fader.
39. **Parameter:** The parameter for the CURRENT EFFECT, which can be adjusted with the NSFX's / V7's FX PARAM knob. Generally, this is the intensity of the effect but may vary between effects.
40. **Source:** The channel to which the CURRENT EFFECT is being applied. You can select the channel with the NSFX's / V7's SOURCE knob.
Note: When both SOURCE fields are set to the same channel, that channel will pass through the left effect then the right effect.
41. **Tempo Source:** The current BPM for the track, which helps determine the speed of the CURRENT EFFECT (if it is rate-based). When this field reads "AUTO A" or "AUTO B," the effect will automatically follow the BPM of the track on Deck A or Deck B, respectively. If "MANUAL" is shown, it means neither Deck's track has a BPM. You can set the BPM (and change it at any time) by using the NSFX's TAP TEMPO button. You can also return to the track's auto-BPM by holding down TAP TEMPO.

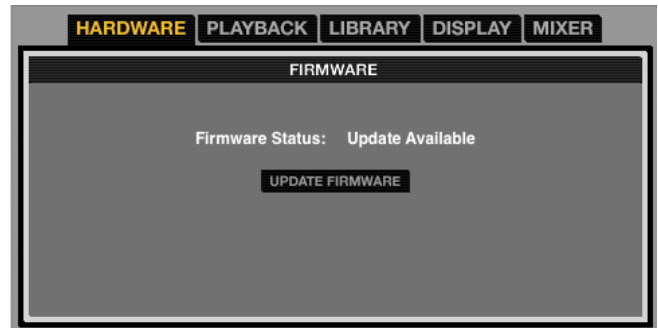
SOFTWARE SETUP

The Setup screen has controls to personalize and maintain your Serato ITCH system. Click the "Setup" button to enter the Setup screen. From here, you can click to enter any of the following tabs: **Hardware**, **Playback**, **Library**, **Display** or **Mixer**.

SOFTWARE VERSION & UPDATES: The version of Serato ITCH software is displayed in the bottom left corner of the **Setup** screen. The **Check for Updates** button will open <http://www.serato.com> in your web browser to tell you if there are available updates for your version of the ITCH software.

HARDWARE

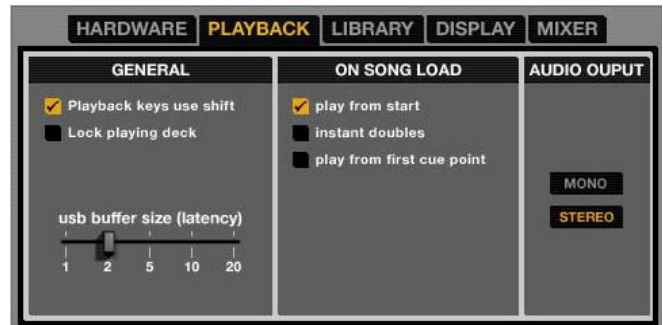
- **Firmware Status / Updater:** When the NS7 / V7 is connected to your computer and your computer is online, this window indicates whether or not your firmware is current. If there is an available update, you will be able to click the "Update Firmware" button to update it. (See the UPDATING THE FIRMWARE section for more information.)



PLAYBACK

GENERAL:

- **Playback Keys Use Shift:** When checked, all Cue Point, Loop, and Playback keys on the computer keyboard require Shift or Caps Lock to function.
- **Lock Playing Deck:** When checked, you can only load a track to a Deck if it is paused.
- **USB Buffer Size (Latency):** Adjust this virtual fader to set the buffer size of the USB connection between the hardware (NS7 / V7 / NSFX) and the software (Serato ITCH). If you are using a slower computer, increase the buffer size. At a larger buffer size, you should no longer experience any problems with your audio, but there may be a slight delay when the software responds to the hardware.



ON SONG LOAD: These options affect the state of tracks when first loaded to the Deck.

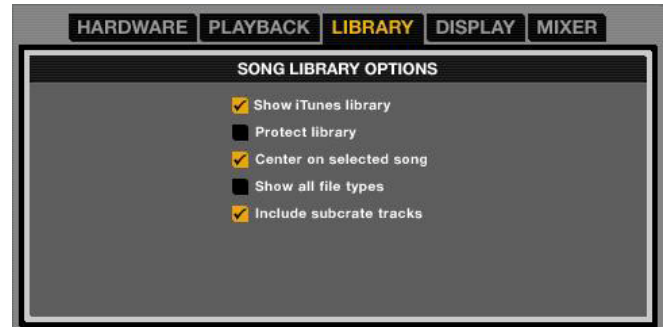
- **Play from Start:** When checked, a newly loaded track will start from the beginning. If this box is unchecked, a newly loaded track will start from wherever the Audio Pointer was located in the previously loaded track.
- **Instant Doubles:** When checked, this allows you to match the Audio Pointer position of the same track loaded onto both decks. When you have a track loaded on one Deck, then load the same track on the other Deck, the Audio Pointer will jump to the same position as the track that was loaded first (its Keylock and Loop settings will also be copied). This setting overrides the "Play from First Cue Point" option.
Tip: Even if this option is unchecked, pressing the NS7's / V7's LOAD A or LOAD B button twice quickly will load the opposite Deck's track to that Deck as well, with the Audio Pointer in the same position (the same as "Instant Doubles").
- **Play from First Cue Point:** When checked, all tracks will start from their first Cue Point when loaded.

AUDIO OUTPUT:

- **Mono / Stereo:** Sets the audio output to Stereo or Mono.

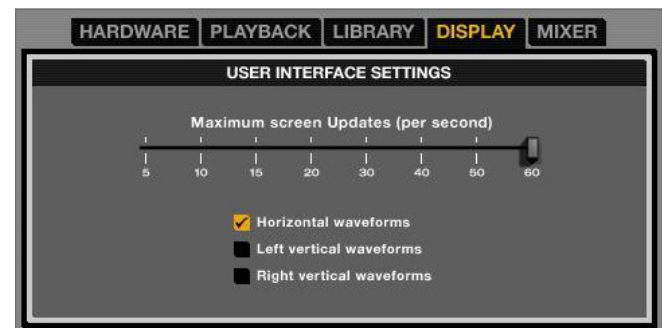
LIBRARY

- **Show iTunes Library:** When checked, the current default iTunes library and iTunes playlists will be shown in Serato ITCH. (See the IMPORTING MUSIC section for more information.)
- **Protect Library:** When checked, your Library will be locked to prevent accidental deletion of tracks or Crates, and you will be unable to change file tags or Crate names.
- **Center on Selected Song:** When checked, scrolling up and down in your Library will hold the selected track in the middle of the Library panel.
- **Show All File Types:** When checked, you will be able to see all files when importing tracks into your Library. If this option is not checked, only files that Serato ITCH can play will be displayed. (See the IMPORTING MUSIC section for more information.)
- **Include Sub-Crate Tracks:** When checked, the tracks from any Sub-Crate will be displayed in their "parent" Crate. When this option is unchecked, browsing a Crate will not show tracks that are in any of its Sub-Crates.



DISPLAY

- **Maximum Screen Updates:** This slider allows you to adjust the rate at which the software screen refreshes. A lower setting will potentially use less CPU. Users with slower computers or those running a recording program at the same time may want to do this if they are experiencing CPU performance issues. The default setting is 60 Hz, or refreshed 60 times per second. This setting applies to the entire Serato ITCH user interface: the **Virtual Decks**, the **Waveforms**, the **Library**, and the **Setup** screen.
- **Horizontal Waveforms:** When checked, main waveforms will be displayed horizontally across the bottom of the screen.
- **Left Vertical Waveforms:** When checked, main waveforms will be displayed vertically on the left side of the screen.
- **Right Vertical Waveforms:** When checked, main waveforms will be displayed vertically on the right side of the screen.



MIXER (NS7)

GENERAL:

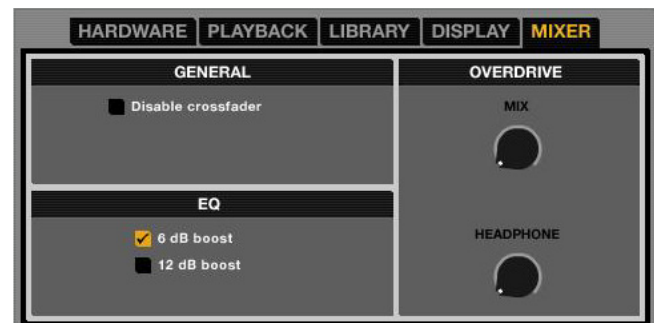
- **Disable Crossfader:** When this box is checked, both decks will be heard in the Program Mix (as though the crossfader were halfway between them) regardless of the crossfader's position.

EQ:

- **EQ:** When the NS7's EQ knobs are in their maximum (right-most) position, they will boost that frequency range by the number of decibels specified here. Select either 6 dB or 12 dB.

OVERDRIVE: "Turn" these virtual knobs by clicking on them and dragging up (to increase) or down (to decrease) with the mouse.

- **Mix:** Increase the setting on this knob to give the gain of the Program Mix an extra boost. This also includes the BOOTH OUTPUT signal and the MIC / AUX signal.
- **Headphone:** Increase the setting on this knob to give the gain of the headphones an extra boost. To prevent hearing damage, be careful not to set this level too high.



THE LIBRARY

Serato ITCH can support an unlimited number of tracks, so the only limitation is the size of your computer's hard drive. A number of features are included to help keep your music organized and find your songs quickly and easily.

CRATES & SUB-CRATES

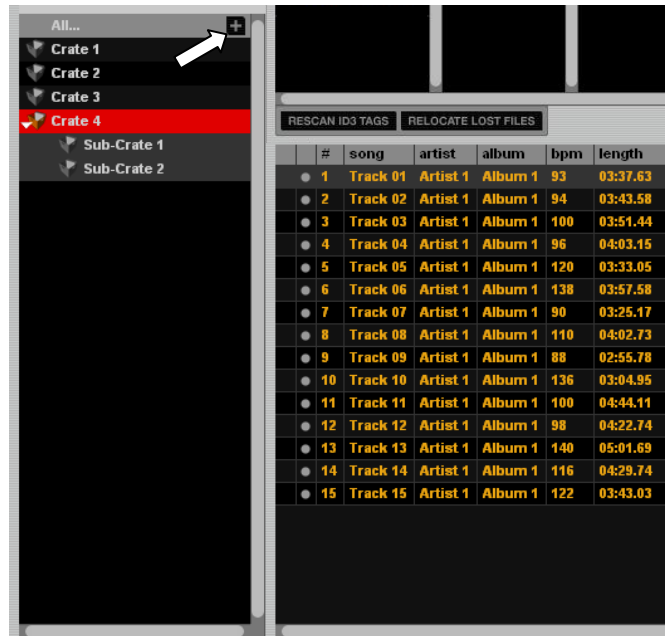
Crates and Sub-Crates are a way to organize your music into groups for quick access. This can be by genre, mood, or whatever suits your DJing style. The Crates area can be accessed by pressing the CRATES button on the NS7 / V7 or by clicking inside the Crates area with the mouse. The "+" button on the software allows you to create a new Crate. To add files to a Crate, drag and drop the track(s) from the library into the Crate. Crates can be nested inside each other to create Sub-Crates for more detailed sorting.

■ Crates

Serato ITCH uses digital "Crates" for quick access to your favorite collections. There is no limit to the number of Crates you can create, and any given track can be placed in multiple Crates. The Crate area is on the left hand side of the library.

For example, you could organize your files into the following Crates, where any one track would be filed in more than one Crate.

- Hip-Hop
- French Hip-Hop
- UK Hip-Hop
- Instrumental Hip-Hop
- Old School Hip-Hop
- Hip-Hop LPs



To make a new Crate, click the "+" button on the upper-right hand corner of the Crates area. To rename a Crate, double-click the Crate name. You can change the order of tracks within a Crate by dragging them up or down in the Library window.

Tip: The "Protect Library" option in the **Setup** screen applies to removing, editing and renaming Crates. Check this option to prevent unintentional changes to your Crates.

■ Sub-Crates

You can drag and drop Crates into other Crates to make Sub-Crates. If you drag a Crate to the very left of the Crate panel, it will stay in the top level of the Crate structure. If you drag the Crate a little to the right, onto the name of another crate, it will make the Crate you are dragging a Sub-Crate of the first Crate. Sub-Crates can be opened and collapsed. This way you can have a large number of Crates but still keep them easy to browse.

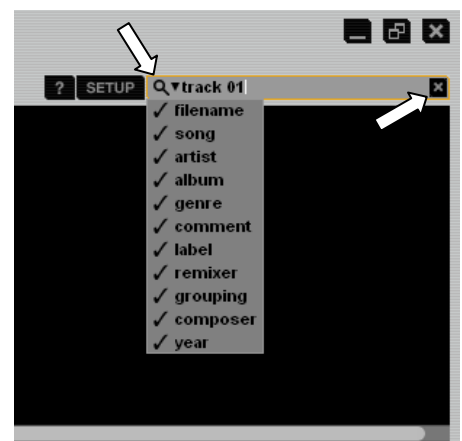
SEARCHING & BROWSING

■ Search

Serato ITCH includes a **Search** function to help you find files quickly and easily. Just enter text into the **Search** field in the upper-right hand corner of the screen. As you type, ITCH will automatically display files containing that text.

To select which fields the **Search** function will look through (i.e. Artist, Album, etc.), click on the icon on left side of the **Search** field. A drop-down menu will show which fields are currently being used. Press "Escape" on your keyboard or the "X" button on the right side of the **Search** field to clear it.

Tip: Press "Control" and "F" on your keyboard to jump to the **Search** field. This keyboard shortcut will also display the Main Library – taking you out of any Crate or Playlist you might be in – so you can find any track in your collection. If you then click on a Crate or Playlist, the **Search** field will be cleared.



■ Browse

To browse through your files, just scroll up or down with the SCROLL KNOB or FWD and BACK buttons on the NS7 / V7.

Clicking **Browse** in the software will open the **Browse** panel above the Main Library. The filters are GENRE, BPM, ARTIST, and ALBUM. You can narrow your search by selecting the specific genre, BPM, artist, or album title you're looking for, and the software will show the results on the Main Library window. You can move between the four filters with the FWD / BACK buttons in the NS7's / V7's Navigation Controls, the computer keyboard, or by clicking with the mouse.

COLUMNS

The view of your Library can be customized to show any of the columns listed below:

- Album
- Artist
- Bitrate
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Label
- Length
- Location
- Remixer
- Sampling Rate
- Size
- Track
- Year

Clicking on the triangle in the upper-right hand corner of the Track Information Window will display this list of columns so you can select which to show or hide. You can resize columns by grabbing their edges with the mouse and dragging them to the width you want. You can also edit some of these fields (see "Editing ID3 Tags" under the TAGGING section).

ICONS

The column at the far left shows the status of each track. Examples of these icons are below.



The software has detected some corruption in the file. If possible, re-encode the MP3.



The track cannot be found. Most likely the file has been renamed or moved.



The track has been imported from the iTunes library.



The track has been imported from iTunes but is corrupt.



The software is trying to import a track from the iTunes library but cannot find the file.



The track is read-only. You can play it but not edit any of its information.

You can click the **Relocate Lost Files** button in the Files panel to scan your whole file system – including external drives connected to your computer – for missing files (with the "?" icon). Doing this will update the Library with their new location. You can also drag and drop a folder from Finder (Mac) or Explorer (Windows) onto this button to search it, and any sub-folders, for these files.

TAGGING

■ Editing ID3 tags

Much of the information associated with each file can be edited from within the software. Double-click on the field within the Main Library to edit it. Filename, Length, Size, Bitrate, and Sampling Rate cannot be edited because this information is saved in the file itself. The "Protect Library" option in the **Setup** screen must be unchecked to allow edits. (See LIBRARY under the SOFTWARE SETUP section.)

To re-read file tags for the entire Library, enter the Files panel and click the **Rescan ID3 Tags** button. Use this function if you have edited or modified file tags in other software.

Note: Tracks that are read-only have a "locked" icon. You can not edit tags for these files.

* **ID3 tags** contain data about your tracks and are saved inside the files themselves. "Genre," "Track Name," and "Artist" are examples of common tag information.

Tip: To edit text, press "Control" and "E" on your keyboard. You can also hold down "Control" and move with the keyboard's arrow keys to change to a different field while staying in Edit Mode. When you have more than one file selected, editing tags changes all the files in your selection.

Tip: The second column in the Library is the label color for that file. Click it to bring up a color palette to customize the **Virtual Deck** for that file.

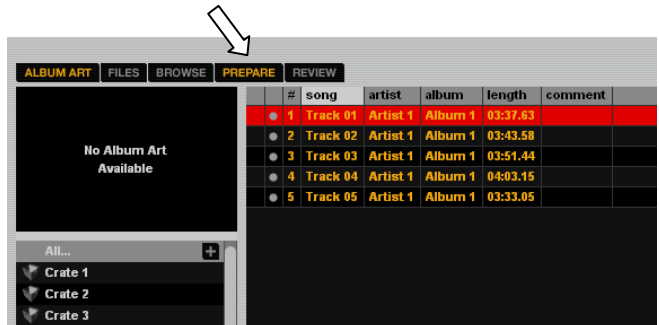
■ Album Art

MP3 files can contain album art. To display this album art, click the **Album Art** button on the upper-left hand corner of the software window. We recommend using iTunes to add album art to MP3s, though there are many other third party applications available.

PREPARING & REVIEWING TRACKS

■ Prepare

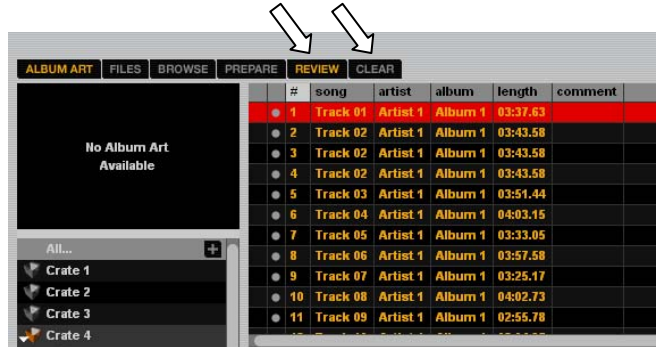
Click the **Prepare** button in the upper-left hand corner of the software window to access the Prepare Panel – an area for holding tracks, much like preparing a set by lifting records partially out of your record bag. You can also access this panel by pressing the PREPARE button on the NS7 / V7. You can drag tracks (or whole Crates) from the Main Library into the Prepare Panel, or drag them onto the **Prepare** button. You can also press the LOAD PREPARE button on the NS7 / V7 when the selector is on the track or Crate you want to add. Once a track from this list has played, it will be removed from the Prepare Panel. All tracks in the Prepare Panel will be discarded when you close the software.



■ Review

Click the **Review** button in the upper-left hand corner of the software window to access the Review Panel. This is a list of tracks you have recently played in the order in which they were played. Tracks you have played recently are colored orange. Press the "Clear" button to reset this list.

Tip: Select the contents of the Review Panel and drag them onto the "New Crate" button (+) to save a history of the tracks you have played.



LIBRARY ZOOM

You can zoom in or out of the library to make the text bigger or smaller using the following keyboard shortcuts:

- Zoom In: CTRL + "+"
- Zoom Out: CTRL + "-"

SCRATCH LIVE COMPATIBILITY

Serato ITCH uses the same Library as Serato Scratch LIVE. If you are an existing Scratch LIVE user, all your music, loops, and Cue Points will be available in Serato ITCH. If you create a library in Serato ITCH then install Scratch LIVE, the music, loops, and Cue Points from Serato ITCH will automatically be available in Scratch LIVE, as well. Any changes made in either program will be written to the library, so if you have existing loops or Cue Points, be aware of this when moving between systems.

USING EXTERNAL DRIVES

Any external hard drive connected to your computer will be shown in the Files panel. You can load files by navigating the hard drive and locating your audio files. You can then drag them onto the Library or into Crates or Sub-Crates just as you would do when importing from the hard drive of your computer. The Crate information for files on your external drive is stored on the drive itself. This means if you add tracks on an external drive to your Library then plug that external drive into another machine running either Serato ITCH or Scratch LIVE, the Crates and tracks will automatically be visible in the Library.

MIXING WITH THE NS7 / V7s

PLAYING YOUR FIRST TRACK

This section describes the basic steps to start playing tracks with the NS7 / V7 and Serato ITCH so you can start mixing.

RESETTING THE MIXER

It's a good idea to set the NS7 to the default settings before playing. To reset the NS7, set its CHANNEL FADERS all the way up, turn all EQ knobs to "12 o'clock," and set the MASTER, MONITOR, and BOOTH levels at "0." Place the CROSSFADER on the side where you will load your first track.

NAVIGATING THE LIBRARY

The Library contains all the music you have added to Serato ITCH. By using **Browse** and **Search** you can easily narrow your selection to find the track you want. You can also search your Library by keyword using the computer keyboard (see LIBRARY MANAGEMENT for more information). You can use the following controls to navigate the Library:

Hardware Controls:

- **FILES:** Use the FILES button (and FWD and BACK buttons) on the NS7 / V7 to access the file directories in the software.
- **CRATES:** Use the CRATES button (and FWD and BACK buttons) on the NS7 / V7 to access your Crates in the software.
- **SCROLL KNOB & FWD / BACK:** Use the SCROLL KNOB on the NS7 / V7 to move through the software, scroll through menus, and press it to select what you want. You can also use the FWD / BACK buttons on the NS7 / V7 to navigate through the software.

Mouse & Keyboard: In addition to the NS7's / V7's controls, you can use your computer's keyboard and mouse to navigate your Library. The cursor keys function as Up, Down, Forward, and Back buttons, or you can use "Page Up" and "Page Down" for faster scrolling. The mouse can select the different modes (e.g. Repeat or Playback Modes) and make Artist, Album, Genre, or BPM selections.

LOADING A TRACK TO THE DECK

Once you have located the file you want to load in the Library, you can load it either with the NS7 / V7, the mouse, or the keyboard. To get started, load a track to a Deck:

Hardware Controls: Use the LOAD A or LOAD B buttons on the NS7 / V7 to load a selected track to Deck A or Deck B (respectively).

Keyboard: Press "Shift" and the "Left" cursor key to load a track to Deck A. Press "Shift" and the "Right" cursor key to load a track to Deck B.

Mouse: To load a track using the mouse, drag and drop the selected track over the left or right **Virtual Deck**.

STARTING PLAYBACK

To begin playback press the PLAY / PAUSE button on the NS7 / V7. If you have just loaded a track, this will start playback from the beginning of the track (unless you have manually moved the Audio Pointer before playing it). Pressing PLAY / PAUSE during playback will pause playback at the current position. Pressing it again will resume playback from that position. If a Deck's Fader Start is activated, moving the NS7's CROSSFADER towards that Deck will cause it to begin playback. Moving it away from the Deck will stop playback and return the Audio Pointer to the start of the track.

ADJUSTING GAIN

The GAIN knob at the top of the NS7's Channel Controls allows you to boost or cut the audio level of the track before you control it with the CHANNEL FADER during the mixing process. We recommend having the level of the track adjusted such that the loudest part of the song causes the first 2 red lights on the LED METERS to light up without being permanently lit. Setting the GAIN so both tracks' levels behave like this makes it easy to balance the mix between them with the EQ and faders.

You can also give the Master Mix (including the BOOTH OUTPUT signal and MIC / AUX signal) an extra boost by increasing its Overdrive setting in the Mixer tab of the Setup screen. (See MIXER in the SOFTWARE SETUP section for more information.)

EQUALIZATION

Equalization (EQ) is used to boost and cut specific frequencies. EQ is used to balance the sound of 2 tracks that have been mastered differently, to make a track sound "right" on your particular system, or for creative mixing techniques. The NS7 features 3-band EQ (low, mid and high). The knobs go from full cut (or "kill") when turned all the way left, "unity" (or "flat" response) when facing straight up, and 6 or 12 dB of boost when turned all the way to the right, depending on the EQ setting in the Mixer tab of the Setup screen. (See MIXER in the SOFTWARE SETUP section for more information.)

With EQ, less is usually better. When boosting, do so sparingly, especially when you can cut other frequencies instead. For example, if you have a track with too much mid-range frequencies, rather than boosting the bass and treble to compensate, it is better to cut back the mid-range frequencies. Also, every speaker system and room has a different frequency response so you will need to adjust your EQ to suit not only the music you are playing but the room in which you are playing it.

MIXING IN THE NEXT TRACK

FINDING THE NEXT SONG

Once you have the first track playing, you need to find the next song to mix in. Browse your Library to find a suitable song (using the same process described in the PLAYING YOUR FIRST TRACK section). The BPM column is useful for finding a track with a similar tempo to the current song.

LOADING IT TO THE DECK

Before loading the next track, be sure the CROSSFADER is pushed over to the side of the currently playing track (so that only that track will play through the speakers). Load the next track to the other Deck (using the same process described in the PLAYING YOUR FIRST TRACK section).

PREVIEWING IT IN THE HEADPHONES

The HEADPHONE MODE switch on the NS7 controls what audio signal is sent to the headphones. When set to "MASTER," you will hear the Program Mix. Switch it to "CH1 CH2" to preview your music in the Cue Channel. Use the HEADPHONE MIX fader to balance between the audio levels of the left and right Decks in the headphones while cueing. The HEADPHONE VOLUME knob on the Front Panel controls the headphone volume. You can also give the headphone volume an extra boost by increasing its Overdrive setting in the Mixer tab of the Setup screen. (See MIXER in the SOFTWARE SETUP section for more information.)

FINDING THE RIGHT PART OF THE SONG

■ Track Overview

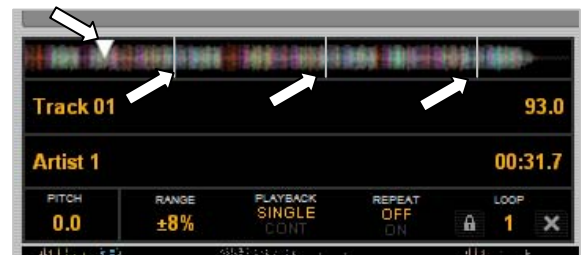
This view provides a complete overview of the waveform of the track (in the **Waveform** display) and includes a marker to show the current position within the track (the Audio Pointer). This view is useful for finding good places to transition within the track.

The waveform is colored according to the spectrum of the sound: red representing low-frequency bass sounds, green representing mid-frequency sounds, and blue representing high-frequency treble sounds.

Hardware Controls: You can use the STRIP SEARCH on the NS7 / V7 to move the Audio Pointer to a certain point the track by touching it (to make it jump to that point). The length of the STRIP SEARCH sensor represents the length of the *entire* waveform as displayed in the software.

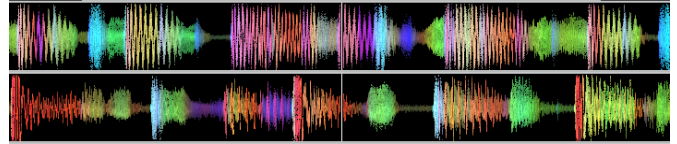
Mouse: You can make the Audio Pointer jump to different points within the track by clicking on the Track Overview display with the mouse.

Grey lines behind the track's waveform indicate the time within the track: a thin grey line marks each minute, and a thicker grey line marks each 5-minute interval. The overview will be filled when you load the track onto a **Virtual Deck**.

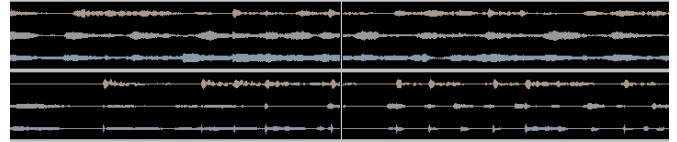


■ Main Waveforms

This view provides a close-up view of the track, including color-coding to show the frequency of the sound; red representing low-frequency bass sounds, green representing mid-frequency sounds and blue representing high-frequency treble sounds.



You can also switch to a three-band spectrum view by holding the "Ctrl" key on your keyboard and clicking on the waveform with the mouse. In this view, the top waveform represents the low-frequency band, the middle represents the mid-range, and the bottom represents the high.



To "scrub" or make fine adjustments to your position within the track, click on the waveform with the mouse. The Main Waveform view will zoom into the current position in the track. You can use the "+" and "-" keys on your keyboard to zoom in and out.

■ Temporary Cue

This function allows you to set a Temporary Cue Point in a track that is not saved into the file (regular Cue Points will be recalled everytime you load the track). This is useful for finding a point in a song and then being able to start again easily from this point as you get your mix right.

To set a Temporary Cue Point, assign a track to the Deck, move the Audio Pointer or let the track play to the desired location, and press CUE. Your Temporary Cue Point is now set.

To return to the Temporary Cue Point, press CUE while the track is playing. The track will return to the Temporary Cue Point and playback will be *paused*.

Holding down CUE will start playback from the Temporary Cue Point. From here, you can:

- release CUE to return to the Temporary Cue Point and pause playback. This is good for "stuttering" in the start of a track.
- hold the PLAY / PAUSE button and CUE simultaneously and release both buttons to continue playback. This allows you to cue a track in from pause mode and then continue playback once you know the mix is right.

GETTING THE TRACKS IN TIME

The playback speed of the track (tempo, measured in beats per minute or BPM) is controlled by the PITCH FADER. Moving the PITCH FADER up will slow the track down, moving it down will speed the track up. This allows you to take two tracks with different tempos and mix them together in time.

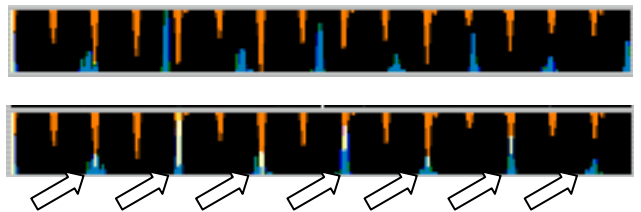
The default range of the PITCH FADER is $\pm 8\%$ from the track's initial tempo. You can change its range to $\pm 16\%$ or $\pm 50\%$ by pressing the PITCH RANGE button on the NS7 / V7. The range will be displayed in the software in the Deck, in the **Range** field under the Artist and Track Name. (See the ADVANCED FEATURES section for more information.)

The simplest way to adjust one track's tempo to match the other is to move the PITCH FADER until their BPM values are the same. By repeatedly playing from the Temporary Cue Point and making fine adjustments with the PITCH FADER (and possibly experimenting with the PITCH RANGE), you can get the tracks playing at exactly the same speed.

Tip: You can easily match the tempo of one Deck to the other by pressing the SYNC button. See the ADVANCED FEATURES section for more information about using SYNC.

■ Tempo-Matching Display

The Tempo-Matching Display provides a helpful tool for matching tracks' tempos. Serato ITCH detects the tempo of the track and places a row of orange peaks (for the track on the left side) above a row of blue peaks (for the track on the right side). When the two tracks are matched to the same tempo, these peaks will line up.



Note: This display does not show the relative timing of the beats, only the tempos of the tracks. The peaks will still line up when the tracks are playing at the same tempo, but are out of sync. To match the beats, see the DROPPING A TRACK IN section below.

DROPPING A TRACK IN

The NS7's / V7's PLATTERS are touch-sensitive. When a PLATTER's motor is off, that PLATTER is in Nudge Mode (the SCRATCH OFF button should also be lit). In Nudge Mode, moving the PLATTER backwards or forwards will temporarily bend the speed of the track faster or slower (respectively). This is for when you have two tracks mixed together but they are not quite in time. By "nudging" the platter back and forth you can ensure that the beats are aligned.

When opening the software, though, the PLATTERS will be in Scratch Mode by default (the SCRATCH OFF button will be off). In Scratch Mode, touching and holding the platter will stop playback just like with a record. Moving the platter will scratch backwards and forwards through the track as if you were using actual vinyl. You can also "nudge" while in Scratch Mode by turning the aluminum platter itself without touching the black top (the imitation vinyl). You do this by using the edges (similar to using the rails on a turntable to get tracks in time).

Tips:

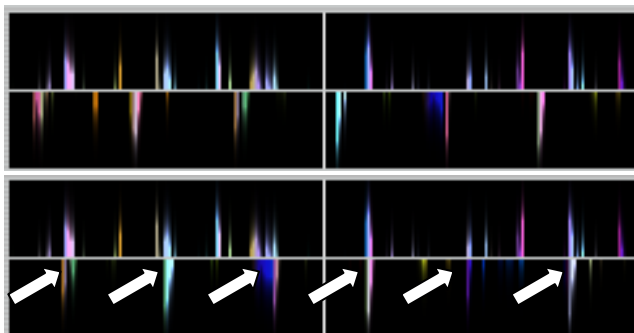
- You can use the PITCH BEND buttons to temporarily jog the tempo of the track, which is just like nudging the PLATTER. These will work whether the PLATTER is in Nudge Mode or Scratch Mode.
- Use the Temporary Cue functions to start from a Temporary Cue Point repeatedly. You can drop the track in a few times until you get it right.

■ Beat-Matching Display

This view shows the position of beats within the track. When the peaks shown in this window are aligned, the two tracks' beats are matched. You can easily tempo- and beat-match your two tracks by using the Tempo- and Beat-Matching Displays together.

Example:

1. As a track is playing in Deck A (the left deck), load and play a track in Deck B (the right deck). After a few seconds, blue peaks will appear in the Tempo-Matching Display (representing the tempo of Deck B's track) below a set of orange peaks (the tempo of Deck A's track).
2. Adjust the pitch of Deck B's track using the PITCH FADER until the blue peaks are aligned with the orange peaks in the Tempo-Matching Display. Once they are aligned, the two tracks have the same tempo.
3. Next, align the markers in the Beat-Matching Display using the PLATTERS in Nudge Mode. It is helpful to watch the colors passing by in the Main Waveform Display (remember that a kick or bass drum will likely be red in color, and a snare drum will likely be green or blue). This technique may speed up the process of beat-matching.



ADVANCED FEATURES

MIC & AUX MIXING

The NS7 features a microphone input and an auxiliary line input. The volume and equalization of these two inputs is controlled by the NS7 and each can be assigned either to the whole Program Mix or either side of the CROSSFADER. To do this, click the **Mic / Aux** button to display the drop-down menu and select where the MIC / AUX audio signal will be sent:

- **Mix:** The signal will be sent directly to the Program Mix. You can control the signal with the NS7's MASTER VOLUME knob and the MIC / AUX controls on the Front Panel.
- **X-F A:** The signal will be sent to Crossfader Channel A (the left channel). You can control the MIC / AUX signal with the NS7's MASTER VOLUME knob, the CROSSFADER and its related controls, and the MIC / AUX controls on the Front Panel.
- **X-F B:** The signal will be sent to Crossfader Channel B (the right channel). You can control the MIC / AUX signal with the NS7's MASTER VOLUME knob, the CROSSFADER and its related controls, and the MIC / AUX controls on the Front Panel.
- **Mute:** The MIC / AUX signal will be muted.



The gain knob next to the MIC and AUX inputs on the NS7 control the gain before the signal is sent to ITCH for mixing. You can also give this signal an extra boost by increasing the Mix Overdrive setting in the Mixer tab of the Setup screen. (See MIXER in the SOFTWARE SETUP section for more information.)

USING PITCH / TEMPO CONTROLS

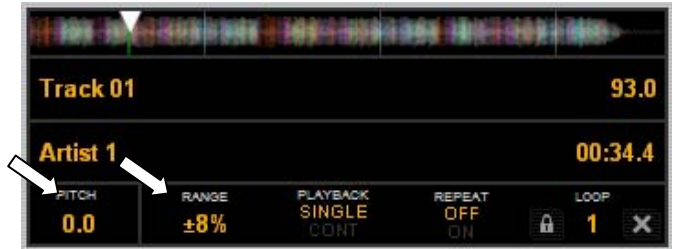
The following functions allow you to manipulate the pitch and speed of a track to aid the mixing process.

■ Pitch

This number is the current percentage pitch difference from 0%. The amount by which you can increase or decrease this interval will vary with the **Pitch Range**.

■ Pitch Range

The PITCH RANGE button allows you adjust the range of the PITCH FADER to $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, and $\pm 50\%$ of the original speed of the track. The current range will be displayed in the software in the Deck, in the **Range** field under the Artist and Track Name.



■ Keylock

Normally, when you change the speed of a track with the PITCH FADER, you will hear a change in the key of the music. When the NS7's KEYLOCK / V7's MASTER TEMPO button is on, even when you change a track's speed, its key stays the same. This is useful for avoiding two tracks sounding out of tune while mixing.

The NS7's / V7's KEYLOCK will be temporarily disabled as you are manipulating the PLATTER (i.e. when you are scratching) to create a natural scratching sound, but it will re-engage once you let it go.

■ Sync

Serato ITCH's Sync function helps simplify synchronizing your tracks' tempos. When you press the SYNC button on a Deck of the NS7 / V7, the button will flash and that track's tempo (BPM) change to match the tempo of the opposite Deck's track. (Both tracks must have BPM values in order for the Sync function to work.)

While Sync Mode is engaged, the playback speed is controlled by the PITCH FADER of the "Master" Deck (the Deck that does *not* have Sync Mode engaged). Both Decks will follow any changes in pitch you make to this Deck.

Note: The PITCH BEND buttons will still operate independently on each Deck, even while in Sync Mode. In other words, the Master Deck's PITCH BEND buttons will only jog the tempo of its own Deck.

If a new track is loaded to the Master Deck, the "Slave" Deck (the Deck that has Sync Mode engaged) will continue to follow the tempo of the Master Deck's previous track. At this point, adjusting the Master Deck's PITCH FADER will no longer affect the Slave Deck's tempo.

Tip: Before taking either Deck out of Sync Mode, note the arrows in the **Pitch** field (of the Slave Deck). This is the Pitch Navigator. An arrow pointing up indicates the Deck's pitch must be increased to match the Master Deck. An arrow pointing down indicates the Deck's pitch must be decreased to match the Master Deck. Change the pitch accordingly (with the PITCH FADER) before taking it out of Sync Mode. This will ensure the tempo of your mix will remain constant.



USING CUE POINTS

To create a Cue Point, simply press any unlit HOT CUE BUTTON on the NS7 / V7. The button will then light up white to show that there is a Cue Point set. Once it is set, you can jump to it at any time by pressing that HOT CUE BUTTON.

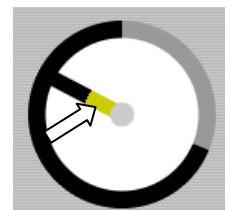
While playback is paused, holding a HOT CUE BUTTON down will play from its Cue Point. When you release it, it will return to the Cue Point and remain paused.

To delete a Cue Point, press or hold the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode, then press a HOT CUE BUTTON that is lit red to erase its Cue Point. Pressing the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete one Cue Point at a time. Holding the DELETE CUE button to enable Delete Cue Mode will let you delete multiple Cue Points

Note: Cue Points cannot be overwritten. You must first erase a Cue Point while in Delete Cue Mode before assigning a new Cue Point to that HOT CUE BUTTON.

■ Cue Point Status

The stripe on the rotating part of the Virtual Deck jumps to the "12 o'clock" position and changes color whenever you set a Cue Point. You are at the Cue Point when the stripe is one solid color and at the "12 o'clock" position. As the Audio Pointer moves beyond the Cue Point, the stripe will shorten by a fifth after each rotation. As the Audio Pointer approaches the Cue Point, the stripe will grow by a fifth after each rotation.

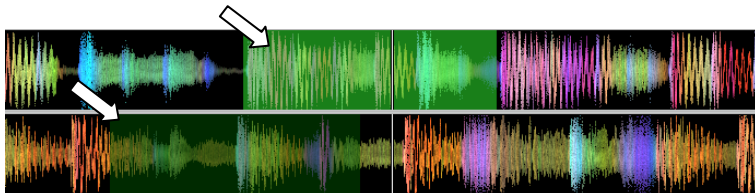


LOOPING

Use the NS7's / V7's LOOP CONTROLS area to create loops in your tracks. The bottom four LOOP CONTROL buttons have two modes. In Manual Mode, the MODE button is lit red, and the four buttons are IN, OUT, SELECT, and RELOOP. In Autoloop Mode, the MODE button is lit white, and the four buttons can create 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops. This section will help you understand the two modes and how to use the controls.

■ Setting a Loop

In Manual Mode, pressing the IN button will set the beginning of your loop – the "Loop In" point. Pressing the OUT button will set the endpoint of the loop – the "Loop Out" point and begin playing the loop from the beginning. (To cancel a loop after pressing LOOP IN, press SELECT, which will toggle out of that loop without completing it.) Loops are highlighted green sections in the Main Waveform display in the software.



■ Autolooping

In Autoloop Mode, pressing the 1, 2, 4 or 8 button will set a 1-, 2-, 4-, or 8-beat loop (respectively). Each loop you set in this fashion will start from the Audio Pointer's location when the button is pressed, and that button will light up white. Pressing the button again will exit the loop and delete it.

Note: Due to the way the software analyzes beats per minute (BPM), the length of 1-, 2-, 4-, and 8-beat loops will vary between tracks with different BPM readings.

■ Turning a Loop On or Off

Press SELECT to toggle through the loops in the track. Turn a select loop on or off with the LOOP CONTROL ON / OFF button. If the Deck is already looping when you turn it off, it will exit the loop as playback continues. If the Deck is not looping, the currently selected loop will be enabled (once the Audio Pointer enters the loop region).

■ Editing a Loop

Press SELECT to toggle through the loops in that track. When you have selected the one you want, you can edit it a number of ways:

- **Manually Edit:** While in a loop, you can press the IN or OUT buttons to enable you to move the "Loop In" or "Loop Out" points (respectively) using the PLATTER. When you are done editing, press the same button again. (If the PLATTER's motor is on, the PLATTER's normal rotation will move your "Loop In" or "Loop Out" points. For better control, we recommend activating the SCRATCH OFF button so the PLATTER's motor is off.)

Tip: As you are adjusting your loop point with the PLATTER, a lit LED will "wrap around" on the NS7's / V7's BPM METER. It will rest on the white center LED whenever the loop's length has been doubled or halved exactly. This feature will only work properly if there is a BPM entered for that track.

- **Reloop:** Press the RELOOP button to jump to the start of the selected loop and enable it. If the deck is already looping when you press it, the Audio Pointer will jump to the start of the loop and continue. If no loop is set, nothing will happen.
- **Halve / Double:** Press the 1/2 X button to halve the length of the selected loop, or press the 2 X button to double its length. The green highlighted region in the Main Waveform view will update to show the change.
- **Shifting:** Press the SHIFT LEFT button to shift the selected loop region to the left, or press SHIFT RIGHT to move it to the right. It will move the loop region the same distance as the length of the loop itself. The loop region will remain unchanged.

■ Locking or Deleting a Loop

Next to the number of the selected loop on each deck, there are two icons: a "lock" and an "X." Clicking the "lock" icon with your mouse will prevent you from editing or deleting the currently selected loop. Clicking the "X" icon will delete the currently selected loop.



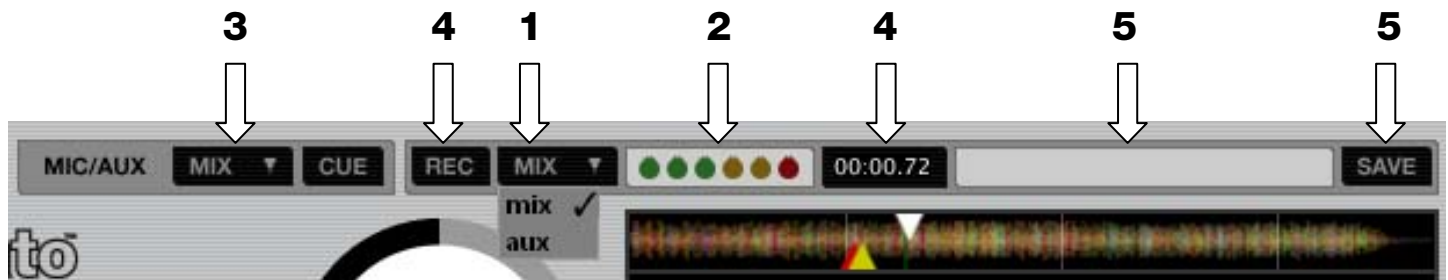
BLEEP / REVERSE

The NS7's / V7's BLEEP / REVERSE switch reverses a track's audio playback in two different ways:

- When the switch is in the REVERSE position, the playback of the track will be reversed. (This will be visible in the Main Waveform display.) Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from wherever the Audio Pointer stops.
- When you hold the switch in the BLEEP position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from where it would have been if you had never engaged the switch (as if the track had been playing forward the whole time). Using the BLEEP function will not affect the Audio Pointer in the Main Waveform display; normal playback will resume wherever the Audio Pointer is in the track, as shown in the software.

RECORDING

Serato ITCH can capture recordings of your Program Mix or NS7's MIC / AUX INPUT channel. Recording controls are grouped into a menu above Deck B in the software. To record:



1. In the software, click the **Record Source Selector** and select your source from the drop-down menu. Selecting "Mix" will record the master output signal – post-faders/-EQ, and pre-MASTER VOLUME. Selecting "Aux" will record the NS7's MIC / AUX signal only.
2. Adjust the recording level using the appropriate controls for the source being recorded. The **Recording Meter** in the software shows the signal level that will be recorded to disk. We recommend that you set your levels so the loudest part of the mix causes the meter to enter the red zone only briefly.
3. To show or hide the channel controls for the MIC / AUX INPUT, click the **Mic / Aux** button.
4. Click the **Record** button to start recording. The length of the recording will be displayed in the **Recording Timer**. Press it again to stop recording.
5. Type a filename into the **Recording Filename** text field, and click **Save**. Recordings are saved as 16-bit 44.1 kHz stereo files (.AIFF) in the "Recorded" Crate inside your Main Library folder. The files can be accessed in **My Documents ▶ My Music ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Windows) or **Users ▶ Music ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Mac).

SERATO ITCH EFFECTS PANEL OVERVIEW

NEXT EFFECT	CURRENT EFFECT	FX MIX	PARAMETER	SOURCE	TEMPO SOURCE
ECHO	LPF	36.2%	1.84	DECK B	BPM: 109.5
1	2	3	4	5	6

1. **NEXT EFFECT** – The next effect in the sequence of available effects. Press the NSFX's / V7's FX SELECT knob to select this effect.
2. **CURRENT EFFECT** – The currently selected effect applied to the channel (if the NSFX's / V7's FX ON / OFF button is set to "on"). When the effect is on, the CURRENT EFFECT and NEXT EFFECT windows will light up.
3. **FX MIX** – The amount of CURRENT EFFECT, which can be adjusted with the NSFX's / V7's FX MIX fader.
4. **PARAMETER** – The parameter for the CURRENT EFFECT, which can be adjusted with the NSFX's / V7's FX PARAM knob. Generally, this is the intensity of the effect but may vary between effects.
5. **SOURCE** – The channel to which the CURRENT EFFECT is being applied. You can select the channel with the NSFX's / V7's SOURCE knob.

Note: When both SOURCE fields are set to the same channel, that channel will pass through the left effect then the right effect.
6. **TEMPO SOURCE** – The current BPM for the track, which helps determine the speed of the CURRENT EFFECT (if it is rate-based). When this field reads "AUTO A" or "AUTO B," the effect will automatically follow the BPM of the track on Deck A or Deck B, respectively. If "MANUAL" is shown, it means neither Deck's track has a BPM. You can set the BPM (and change it at any time) by using the NSFX's TAP TEMPO button. You can also return to the track's auto-BPM by holding down TAP TEMPO.

TRANSITIONING BETWEEN DJs

NS7

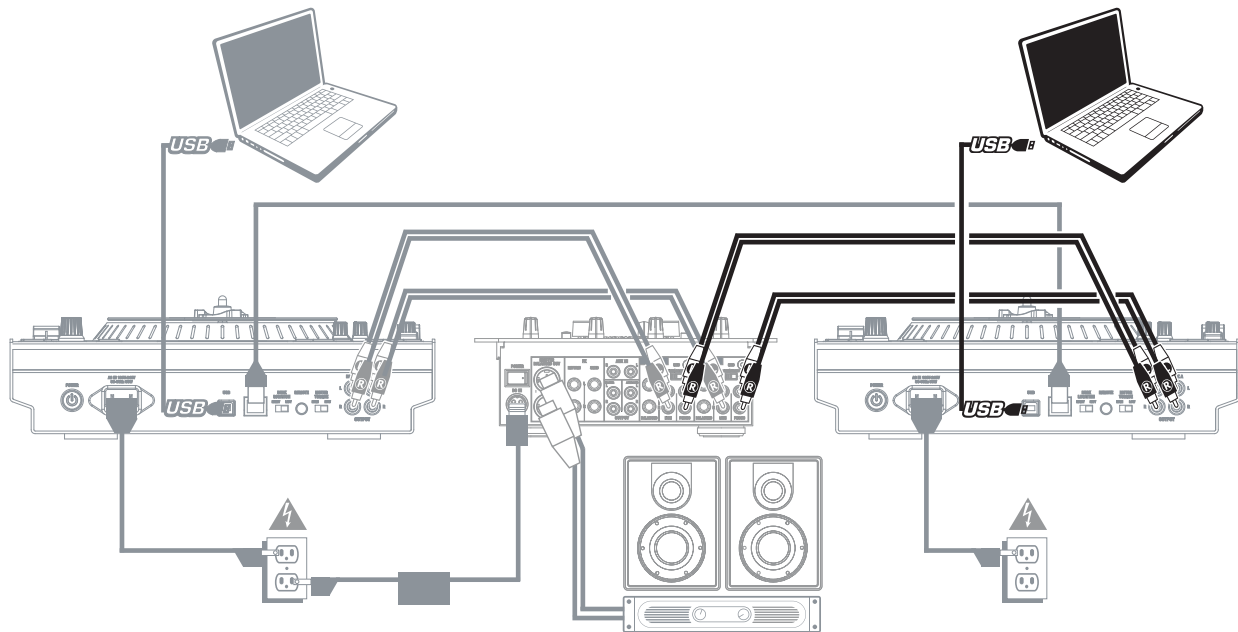
To smoothly transition between two DJs with one NS7 and two laptops with Serato ITCH:

1. While either deck is playing, play a "transition" track (through the Program Mix) from an audio source connected to the NS7's AUX INPUT. Make sure your levels are appropriately matched by adjusting the MIC / AUX controls on the front panel.
Note: The AUX INPUT signal passes straight to the MASTER OUTPUT, so you may want to fade in the source using the MIC / AUX GAIN knob. Also, if the Mix Overdrive setting – in the Setup screen's Mixer tab – is set to boost the gain level of the Program Mix, we recommend reducing this to zero to avoid a noticeable volume change when you disconnect the NS7.
2. Fade both NS7 decks' volumes down to zero, then stop playback on both decks.
3. On the next DJ's computer, open ITCH.
4. Disconnect the NS7 from the first computer and connect it to the next DJ's computer.
5. Within ten seconds, the NS7 will be recognized and enabled in ITCH. Start performing!

V7

Numark V7s allow you to transition smoothly between two DJs (each with his own computer) without interrupting the music. To prepare for this, set up a dual-V7 setup then follow these steps:

Note: The instructions in this section address a setup with a mixer that supports multiple line-level inputs on two channels. However, you may also adapt these instructions to a four-channel mixer setup.



1. Connect **both** V7s' DECK A OUTPUTS to your mixer's left channel (line-level) inputs.
2. Connect **both** V7s' DECK B OUTPUTS to your mixer's right channel (line-level) inputs.
3. With a USB cable, the new DJ ("DJ 2") should connect his computer to the V7 that is not connected to the current DJ's ("DJ 1") computer.
4. As DJ 1 is playing his last track, DJ 1 should press the MASTER BUTTON on the unused V7.
5. On the unused V7, DJ 2 can now cue up his first track and fade it in with the mixer.
6. When DJ 2 has finished transitioning into his first track, he should press the MASTER BUTTON on the opposite V7. He can now control Serato ITCH on his computer using both V7s.
7. DJ 1 can now disconnect his computer from the setup without any interruption of the music.

USING THE NS7 / V7 AS A SOUND CARD

The NS7 / V7 is equipped with a USB port which allows you to play content and control the Serato ITCH software using the NS7 / V7. The USB interface works with your computer just like a standard USB sound card. Be sure you have installed the software and drivers on the software CD (included; see SOFTWARE INSTALLATION for more information).

WINDOWS CONFIGURATION

1. Turn on your computer and NS7 / V7.
2. Use a USB cable to connect the NS7's / V7's USB port to your computer.
3. Windows will immediately recognize the mixer as a "USB Audio Device" and will automatically install any required system components.
4. To change system audio preferences in Windows, you will need to access the **Sounds and Audio Devices** properties, located in the **Control Panel**. To access audio device settings, click on the **Audio** tab.
5. The first time you connect the NS7 / V7 to your computer, the mixer will be automatically assigned as the Default (or "Preferred") Device for sound playback on your computer. All of your computer's sounds will be sent to the mixer channel indicated above the USB connection.
6. To send audio from your computer to the NS7 / V7, select "USB Audio CODEC" in the **Sound Playback** field. This allows you to play audio from your computer into the NS7.
7. To send audio from the NS7 / V7 to your computer, select "USB Audio CODEC" in the **Sound Recording** field. This allows you to record into your computer.

Note: If your sound playback or recording application does not have its own audio input and output settings (for example, Windows Sound Recorder, Windows Media Player or Apple iTunes), it will use the devices set in Sounds and Audio Devices. Please note that these settings are loaded upon application startup, so if you change device settings while the application is open, you will need to restart your application for the settings to take effect.

Tip: To prevent Windows from playing system sounds (beeps and bleeps) through the NS7 / V7, we highly recommend disabling these by clicking on the **Sounds** tab and selecting **No Sounds** from the pull-down menu.

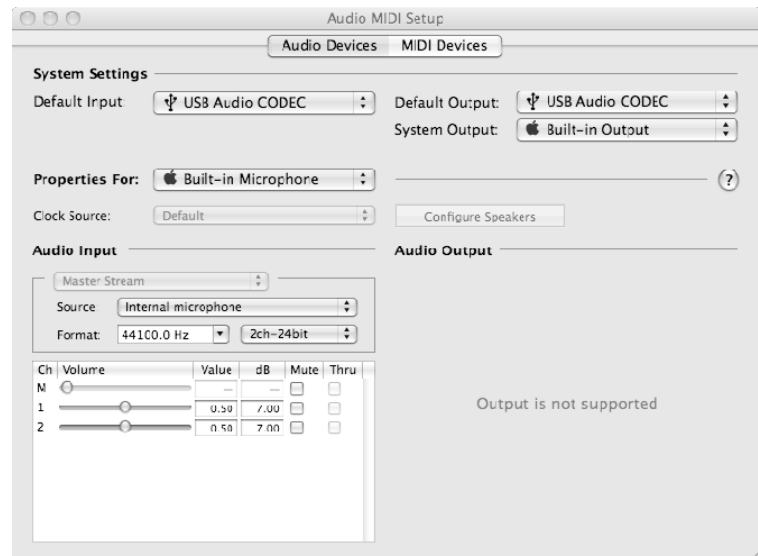


MAC CONFIGURATION

1. Turn on your computer and NS7 / V7.
2. Use a USB cable to connect the NS7's / V7's USB port to your computer.
3. Your computer will immediately recognize the mixer as a "Numark USB Audio Device."
4. To change system audio preferences on a Mac, you will need to access the **Audio MIDI Setup** preferences located in **Applications ► Utilities**.
5. To send audio from your computer to the NS7 / V7, select "Numark USB Audio Device" in the **Default Output** field. This allows you to play audio from your computer into one of either of the mixer channels, depending on which USB port is used to make the connection.
6. To send audio from the NS7 / V7 to your computer, select "Numark USB Audio Device" in the **Default Input** field. This allows you to record into your computer.

Note: If your sound playback or recording application does not have its own audio input and output settings (for example, Apple iTunes), it will use the devices set in Audio MIDI Setup. Please note that these settings are loaded upon application startup, so if you change device settings while the application is open, you will need to restart your application for the settings to take effect.

Tip: We recommend leaving the **System Output** field set to **Built-in Output**. This ensures that system sounds (beeps and bleeps) will not sound through the mixer.

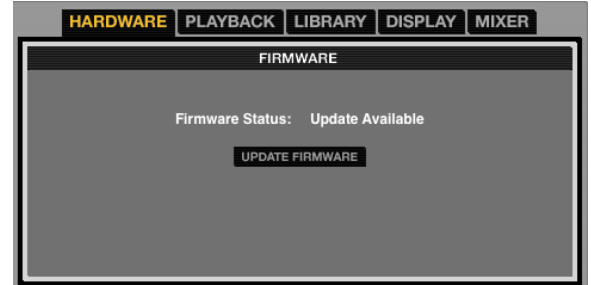


UPDATING THE FIRMWARE

Occasionally, there may be an available firmware update for the NS7 / V7. If your computer is connected to the internet, Serato ITCH will automatically detect if you need to update it. Follow these steps when you need to update your firmware:

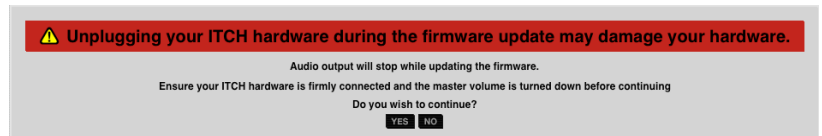
Note: Audio output will stop during a firmware update. Do not update your firmware in the middle of a performance.

1. With your NS7 / V7 connected to the computer, go to the **Setup** screen and select the **Hardware** tab. You will see a message if there is an available firmware update.

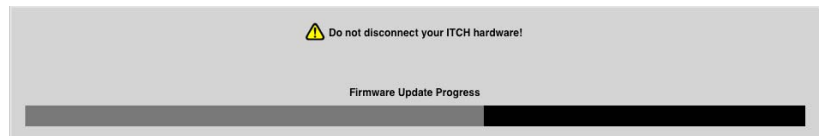


2. Click the **Update Firmware** button.

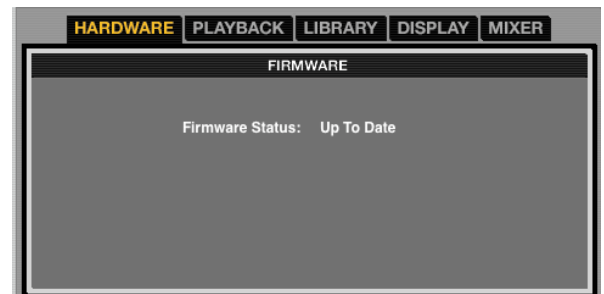
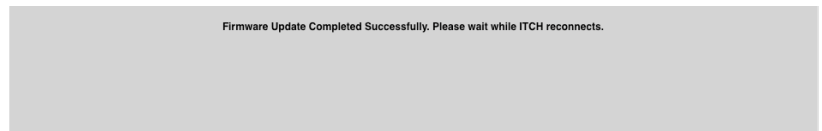
3. A dialog box will appear warning you that audio output will stop during the updating process. Click "No" to cancel the update or "Yes" to confirm and continue.



4. A progress bar will appear as your firmware is updating. Do not disconnect the NS7 / V7 during this process.



5. When the update is complete, you will see a window confirming this. Wait while ITCH reacknowledges its connection with the NS7 / V7. You can resume performing when this is complete.



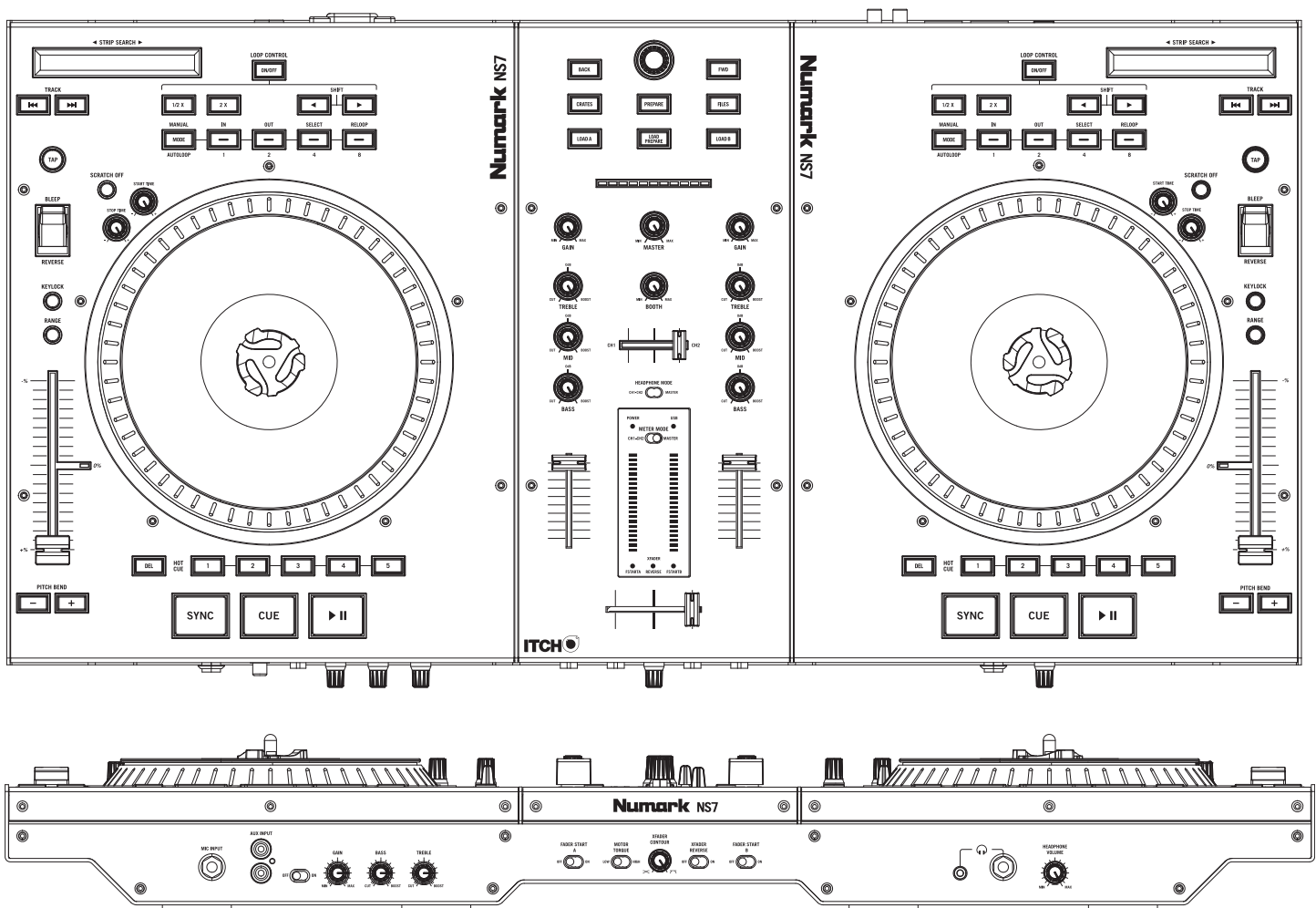
NS7 / V7 CALIBRATION

If you load new firmware to the NS7 / V7, or if you ever experience problems with your knobs or faders (a very rare occurrence), the NS7 / V7 can be recalibrated. Follow these instructions to calibrate the unit.

IMPORTANT NOTES:

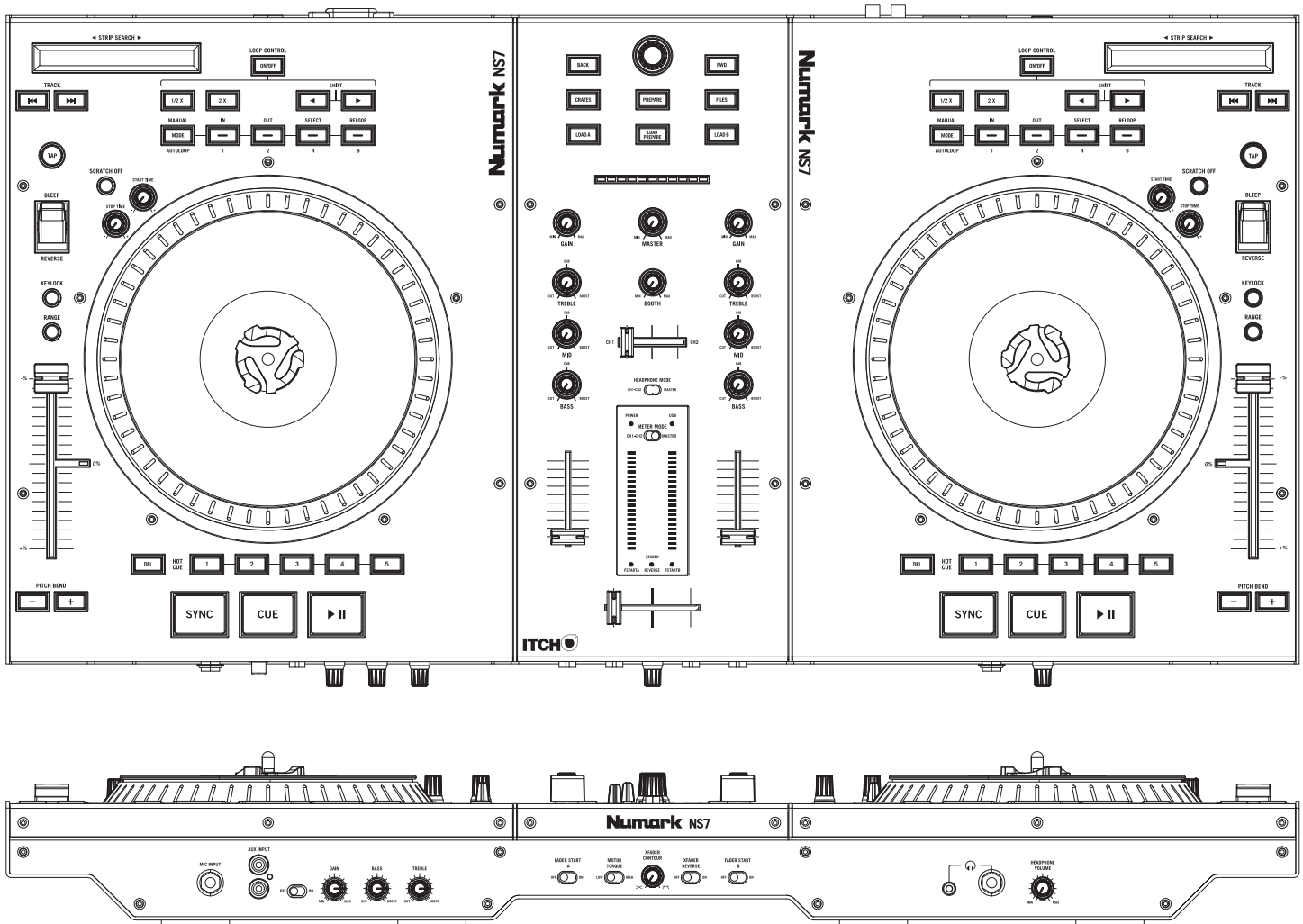
- When setting the knobs and faders during calibration, set the faders last (to ensure they don't accidentally move during adjustment).
- When setting the knobs and faders, be sure they are all set at their endpoints. Slight inaccuracies could result in an incorrect calibration.
- The MIC / AUX GAIN, BASS, and TREBLE knobs are analog controls and therefore not part of the calibration.
- Though the NS7 is pictured, this section also applies to V7 calibration. If you are calibrating a V7, disregard references to the "left" or "right" Decks and follow all steps on that specific V7's controls.

1. If you have uploaded new firmware, the left Deck's HOT CUE BUTTON 1 will flash twice, indicating that you should recalibrate it.
2. Disconnect the cable from the USB port and make sure the NS7 / V7 is off. While holding the right Deck's HOT CUE BUTTONS 1 and 3, turn the NS7's / V7's power on. HOT CUE BUTTONS 1-5 should flash twice.
3. Wait 10-20 seconds.
4. Set all faders and knobs to the maximum or right-most position. The PITCH FADERS should be at the bottom, which is their maximum. (See image below.) The left Deck's HOT CUE BUTTON 1 will light up.

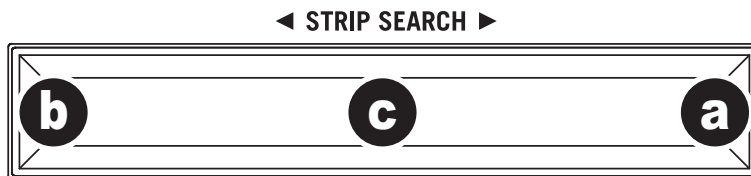


5. Press the lit left Deck's HOT CUE BUTTON 1. It will flash twice.

- Set all faders and knobs to the minimum or left-most position. The PITCH FADERS should be at the top, which is their minimum. The left Deck's HOT CUE BUTTON 1 will light up.

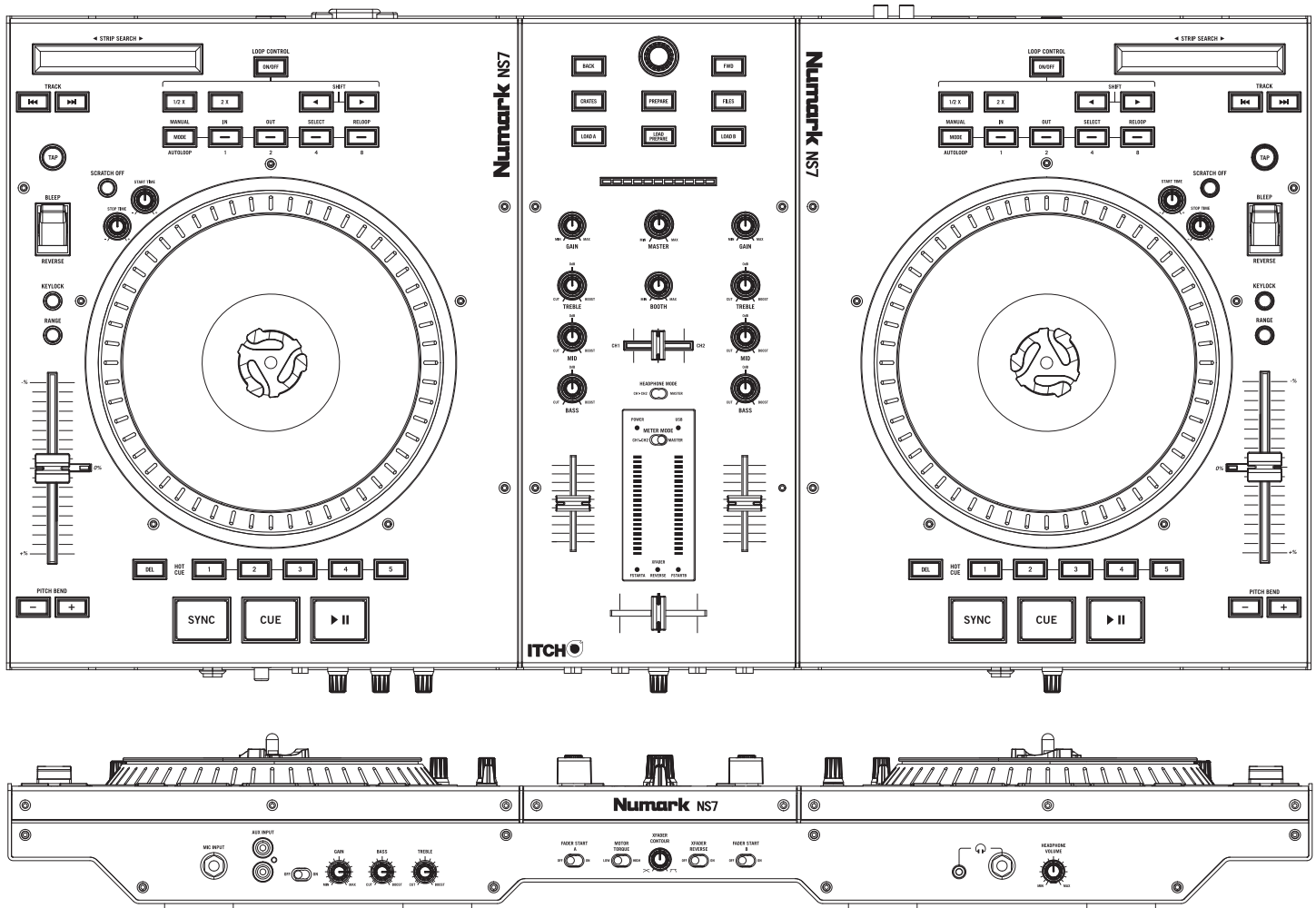


- Press the lit left Deck's HOT CUE BUTTON 1. It will flash twice.



- On the left Deck's STRIP SEARCH sensor:
 - Touch and hold the right-most position. When the left Deck's HOT CUE BUTTON 1 lights up, press it. It will flash twice.
 - Touch and hold the left-most position. When the left Deck's HOT CUE BUTTON 1 lights up, press it. It will flash twice.
 - Touch and hold the exact center position. When the left Deck's HOT CUE BUTTON 1 lights up, press it. It will flash twice.
- Repeat Steps 8a-c with the right Deck's STRIP SEARCH sensor.

10. Set all faders and knobs to the middle/center position. The left Deck's HOT CUE BUTTON 1 will light up.



11. Press the lit left Deck's HOT CUE BUTTON 1. The left Deck's HOT CUE BUTTONS 1-5 will flash, indicating that calibration is complete.

12. Turn the NS7's / V7's power off then on again before reconnecting it to your computer.

TROUBLESHOOTING

PROBLEM	CAUSE	SOLUTION
I'm seeing a "Hardware Disconnected" message in the software.	The USB cable is not properly connected to your computer or NS7 / V7.	Make sure both USB connections are secure.
	The software was opened before NS7 / V7 was connected.	Close the software and reopen after properly connecting and powering on NS7 / V7.
	NS7 / V7 not powered on.	
I'm experiencing some audio dropouts or slow response.	Other programs are draining your computer's CPU.	Close any unnecessary programs and turn off your computer's wireless card (or disconnect from the internet).
		Disable anti-virus software or other programs that regularly scan your computer or regularly search for an internet connection.
		Change the buffer size settings in the software (see "USB Buffer Size" on Page 12). At a larger buffer size, you should no longer experience audio dropouts, but there may be a slight delay when the software responds to the hardware (latency). At a lower buffer size, your computer will respond more quickly (less latency), but your computer needs to be fast enough to prevent audio dropouts or other issues. Experiment to find the optimal settings for your computer.
Software closes or freezes as soon as it opens.	iTunes 8.0.2 (and higher) is interfering with how the software scans its libraries.	Downgrade your version of iTunes at http://www.oldapps.com/itunes.htm .
I'm having problems scanning or searching through my iTunes library.		
I'm hearing a weird noise when I start playback if the NS7's / V7's PLATTER is stopped.	The PLATTER's start time is too high.	Decrease the PLATTER's start time by adjusting the START TIME knob. (See "PLAYBACK CONTROLS".)
I'm experiencing software problems when running my finger along the NS7's / V7's STRIP SEARCH.	The STRIP SEARCH sensor isn't meant to receive information in a "continuous" fashion (i.e., running your finger across it).	Only use the STRIP SEARCH as if you were dropping a needle on a record – touch it at only one point at a time. To scroll/scrub through the track, spin the PLATTER instead.
The auto-BPM reading for a track is incorrect.	The software's BPM Range is not properly set for your track's tempo. (The BPM Range is restricting what BPMs are allowed.)	With the NS7 / V7 disconnected, set the software's BPM Range to an appropriate range that will allow the BPMs you want, then rebuild the overview for that track. (See "Auto-BPM" on Page 10.)
	Your track's rhythm is very syncopated or has bass drum or snare drum hits in odd places, causing a BPM miscalculation.	Manually tap a tempo for the track by pressing the Deck's TAP button (on the NS7 / V7) in time with the track.

For more information, visit:

<http://www.numark.com/ns7>
<http://www.numark.com/v7>
<http://www.numark.com/nsfx>
<http://www.serato.com/itch>

ÍNDICE

REGISTRO	39
REGLAS BÁSICAS	39
ARMADO DE LOS PLATOS	39
INSTALACIÓN DEL SOFTWARE	40
CÓMO CONECTAR EL NS7 / V7	40
NS7	41
VISTA DEL PANEL TRASERO	41
VISTA DEL PANEL FRONTAL	41
VISTA DEL PANEL SUPERIOR	42
DIAGRAMA DE CONEXIÓN	45
V7	46
VISTA DEL PANEL TRASERO	46
VISTA DEL PANEL SUPERIOR	46
IMPORTANTE	49
CÓMO CONFIGURAR UN V7	49
CÓMO AGREGAR UN SEGUNDO V7	50
NSFX	51
INSTRUCCIONES DE ARMADO	51
CARACTERÍSTICAS	51
USANDO SERATO ITCH CON LA UNIDAD NS7 / V7	52
IMPORTANTE	52
PRIMEROS PASOS	52
EJECUTANDO EL SOFTWARE	52
IMPORTANDO MUSICA	52
PREPARANDO SUS ARCHIVOS	53
VISTA DEL SOFTWARE	54
CONFIGURACION DE SOFTWARE	56
HARDWARE	56
REPRODUCCION	56
LIBRERIA	57
DISPLAY	57
MIXER (NS7)	57
LA LIBRERIA	58
CAJONES Y SUBCAJONES	58
BUSQUEDA Y NAVEGACION	58
COLUMNAS	59
ICONOS	59
ETIQUETADO	59
PREPARANDO Y REVISANDO PISTAS	60
ZOOM DE LIBRERIA	60
COMPATIBILIDAD CON SCRATCH LIVE	60
USANDO DISCOS DUROS EXTERNOS	60

MEZCLAR CON EL NS7 / LOS V7S.....	61
REPRODUCIENDO SU PRIMERA PISTA DE AUDIO.....	61
RESETEANDO EL MEZCLADOR.....	61
NAVEGANDO LA LIBRERIA.....	61
CARGANDO UNA PISTA DE AUDIO AL DECK.....	61
COMENZANDO A REPRODUCIR AUDIO.....	61
AJUSTANDO LA GANANCIA.....	62
ECUALIZACION.....	62
MEZCLANDO LA PROXIMA PISTA DE AUDIO.....	62
ENCONTRANDO LA PROXIMA CANCION.....	62
CARGANDO UNA PISTA DE AUDIO AL DECK.....	62
PREVISUALIZANDO EN LOS AURICULARES.....	62
ENCONTRANDO LA PARTE CORRECTA DE LA CANCION.....	62
DEJANDO LAS PISTAS SINCRONIZADAS.....	63
INTRODUCIENDO UNA CANCION A LA MEZCLA.....	64
CARACTERISTICAS AVANZADAS.....	64
MEZCLANDO MIC & AUX.....	64
USANDO CONTROLES DE PITCH / TEMPO.....	65
USANDO PUNTOS DE CUE.....	65
LOOPING.....	66
BLEEP / REVERSO.....	66
GRABANDO.....	67
VISTA DEL PANEL DE EFECTOS SERATO ITCH.....	67
LA TRANSICIÓN ENTRE DOS DJ.....	68
NS7.....	68
V7.....	68
EL USO DEL NS7 / V7 COMO UNA TARJETA DE SONIDO.....	69
ACTUALIZANDO EL FIRMWARE.....	70
CALIBRACIÓN DEL NS7 / V7.....	71
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	74
LA TRANSICIÓN ENTRE DOS DJ.....	68
NS7.....	68
V7.....	68
EL USO DEL NS7 / V7 COMO UNA TARJETA DE SONIDO.....	69
ACTUALIZANDO EL FIRMWARE.....	70
CALIBRACIÓN DEL NS7 / V7.....	71
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	74

REGISTRO

Visite <http://www.numark.com> y registre su NS7 / V7 / NSF. El registro de su producto asegura que podamos mantenerle actualizado con los desarrollos de productos de último momento y brindarle apoyo técnico de categoría mundial en caso de que tenga algún problema.

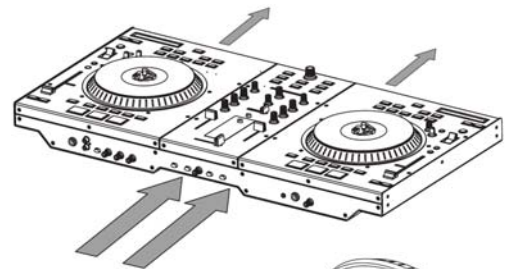
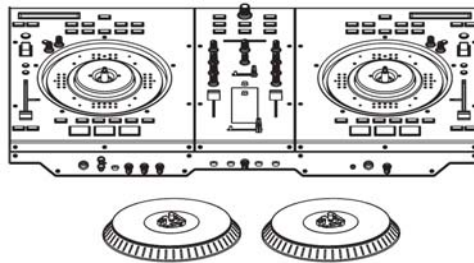
REGLAS BÁSICAS

- **LEA LAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD Y LA INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA ANTES DE USAR EL PRODUCTO.**
- Asegúrese de que estén presentes todos los elementos enumerados en CONTENIDO DE LA CAJA.
- Antes de comenzar y conectar dispositivos o encender/apagar el NS7 / V7, asegúrese de que todos los dispositivos estén apagados y que todos los faders y perillas de ganancia estén ajustados a "cero".
- **LEA Y SIGA LAS INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN DEL SOFTWARE Y LOS DRIVERS.**

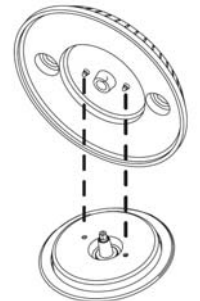
ARMADO DE LOS PLATOS

1. Retire el NS7 / V7 del embalaje. Retire el conjunto / los conjuntos de plato del embalaje.

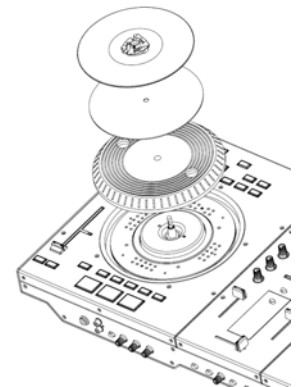
Coloque el NS7 / V7 sobre una superficie plana y estable para hacerlo funcionar. Asegúrese de que la unidad tenga un flujo de aire adecuado en todas las aberturas de ventilación (especialmente si se instala dentro de una caja).



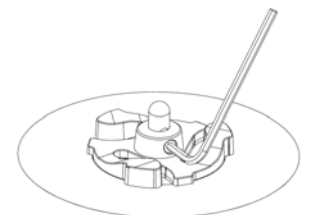
2. Coloque el plato en el NS7 / V7 alineando los pernos de la parte inferior del plato con los orificios del motor.



3. Coloque la alfombrilla sobre el plato y luego el vinilo sobre la alfombrilla.



4. Alinee la muesca del eje con el tornillo del adaptador de 45 RPM del vinilo. Use la llave Allen (incluida) para apretar el tornillo, sujetando así el conjunto del plato en el eje.



INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

Hay disponibles actualizaciones gratuitas del software Serato ITCH por Internet en <http://www.serato.com/itch>. Recomendamos verificar en el sitio web para obtener la actualización más reciente de Serato ITCH antes de instalarlo en la computadora.

WINDOWS (XP Y VISTA)

1. **IMPORTANTE: NO** conecte el NS7 / V7 a la PC antes de que el sistema se lo indique. El instalador le pedirá que lo conecte en el momento apropiado.
2. Inserte el CD de software incluido en el lector de CD-ROM de la computadora. Aparece un "asistente" de instalación. (Si no aparece, abra el contenido del CD de software y haga doble clic en el archivo "ITCH_Installer.exe" .)
3. Siga las instrucciones de la pantalla para comenzar el proceso de instalación. Durante este proceso, se le indicará que conecte el NS7 / V7 a la computadora. Durante la instalación:
 - Si Windows le advierte que no se puede verificar alguno de los certificados de los drivers, apruébelo de todos modos.
 - Si Windows le advierte que la instalación de hardware no fue exitosa o que puede no funcionar correctamente, ignórelo.
 - Si ve algún cuadro de texto que destella brevemente en la pantalla antes de desaparecer, ignórelo.

Estas advertencias son normales y constituyen simplemente la reacción de Windows a la cancelación de su instalador de hardware propio. (NS7 / V7 y Serato ITCH usan sus propios procesos de instalación.)

Si seleccionó la ubicación predeterminada durante el proceso de instalación, puede encontrar el programa en la siguiente ubicación:

- XP: **Menú Start ► Programs ► ITCH** (Inicio ► Programas ► ITCH)
- Vista: **Menú de Windows ► All Programs ► Serato ► ITCH** (Todos los programas ► Serato ► ITCH)

MAC

1. Inserte el CD de software (incluido) en el lector de CD-ROM de la computadora.
2. Abra el contenido del CD de software en la computadora.
3. Haga doble clic en el archivo instalador de ITCH.
4. Siga las instrucciones de la pantalla para comenzar el proceso de instalación. Durante este proceso, se le indicará que conecte el NS7 / V7 a la computadora.

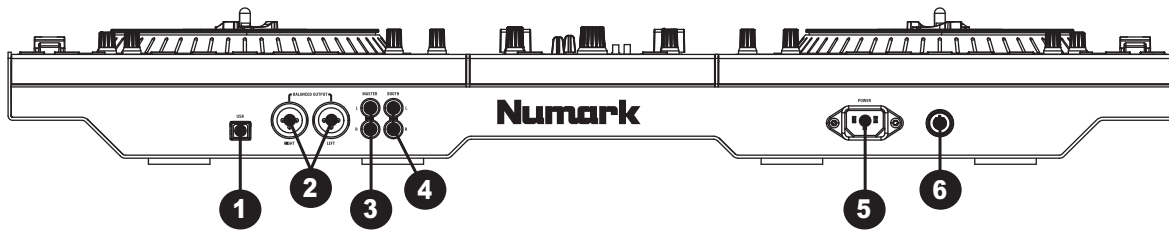
Si seleccionó la ubicación predeterminada durante el proceso de instalación, puede encontrar el programa en la carpeta **Applications** (Aplicaciones).

CÓMO CONECTAR EL NS7 / V7

1. NS7: Conecte al NS7 las fuentes de entrada opcionales (micrófonos, giradiscos, reproductores de CD, etc.).
2. Conecte al NS7 / V7 los dispositivos de salida (amplificadores de potencia, submezclador, grabadores, etc.).
3. Enchufe todos los dispositivos al suministro eléctrico y enciéndalos en el orden correcto.
 - a. Cuando **inicie** una sesión, encienda los dispositivos en este orden: (1) fuentes de entrada auxiliares, (2) NS7 / V7 y (3) dispositivos de salida
 - b. Al **terminar** una sesión, realice esta operación en sentido inverso, apagando: (1) dispositivos de salida, (2) NS7 / V7 y (3) fuentes de entrada auxiliares
4. Conecte el NS7 / V7 a la computadora con el cable USB (incluido) y a sus auriculares.
5. Inicie Serato ITCH y ¡vamos!

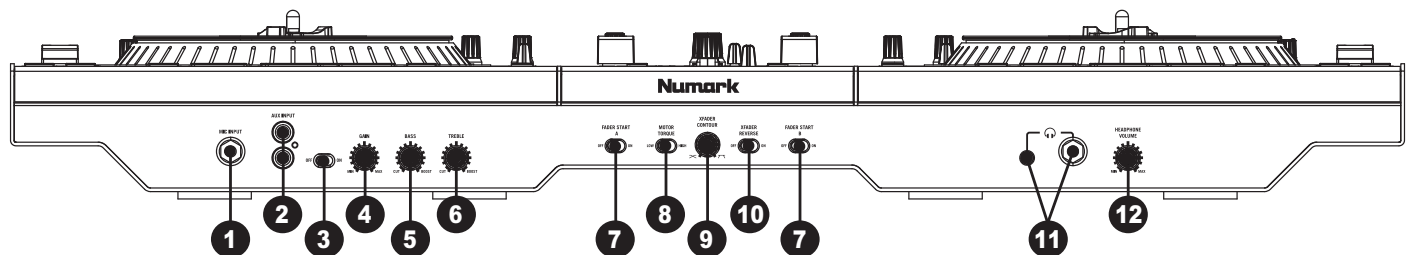
NS7

VISTA DEL PANEL TRASERO



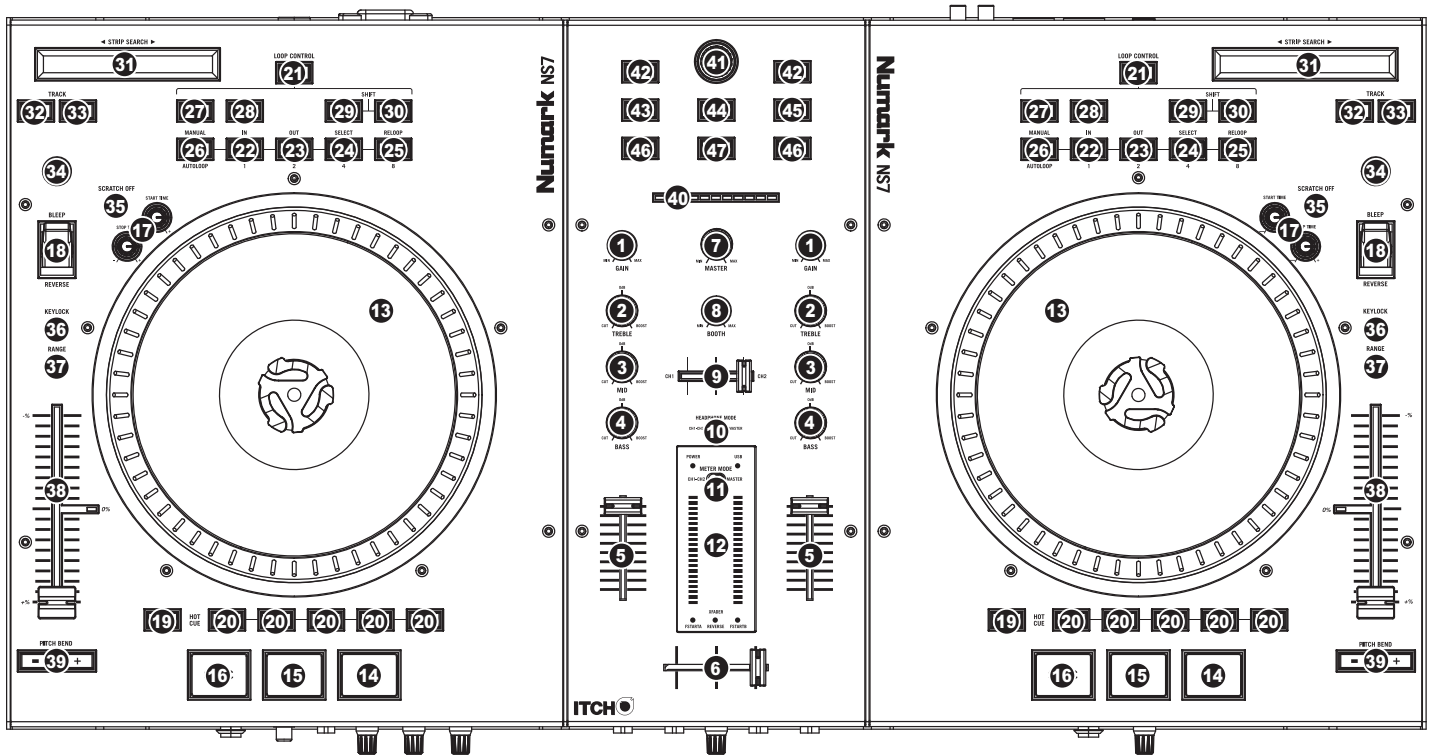
1. **USB** – Esta conexión USB envía y recibe audio e información de control desde una computadora conectada.
2. **SALIDA MAESTRA (XLR)** – Esta salida XLR de baja impedancia sirve para conectar a un sistema de megafonía o monitores alimentados. El nivel de esta salida se controla con la perilla MASTER del panel superior.
3. **SALIDA MAESTRA (RCA)** – Use cables RCA estándar para conectar esta salida maestra a un sistema de altavoces o amplificador. El nivel de esta salida se controla con la perilla MASTER del panel superior.
4. **SALIDA PARA CABINA (RCA)** – Use cables RCA estándar para conectar esta salida a un sistema de monitoreo de cabina. El nivel de esta salida se controla con la perilla BOOTH del panel superior.
5. **ENTRADA DE CA** – Use el adaptador de alimentación incluido para conectar el mezclador a un tomacorriente alimentado. Mientras está desconectada la alimentación eléctrica, enchufe la fuente de alimentación al mezclador primero, y luego al tomacorriente.
6. **INTERRUPTOR DE ENCENDIDO** – Enciende y apaga el mezclador. Encienda el mezclador después de desconectar todos los dispositivos de entrada y antes de encender los amplificadores. Apague los amplificadores antes de apagar el mezclador.

VISTA DEL PANEL FRONTAL



1. **ENTRADA DE MICRÓFONO** – Conecte a esta entrada un micrófono con un cable de 1/4".
2. **ENTRADA DE AUXILIAR** – Esta entrada se usa para conectar dispositivos de nivel de línea, tales como reproductores de CD, muestreadores o interfaces de audio.
3. **CONMUTADOR MIC / AUX** – Activa o desactiva las ENTRADAS DE MICRÓFONO o AUXILIAR. Para un mejor funcionamiento con respecto a la relación señal-ruido, desconecte este conmutador cuando no lo usa.
4. **GANANCIA MIC / AUX** – Ajusta el nivel de audio previo al fader y al ecualizador de las ENTRADAS DE MICRÓFONO Y AUXILIAR.
5. **GRAVES DE MICRÓFONO** – Ajusta las bajas frecuencias (graves) del ENTRADA DE MICRÓFONO y ENTRADA DE AUXILIAR.
6. **AGUDOS DE MICRÓFONO** – Ajusta las altas frecuencias (agudos) del ENTRADA DE MICRÓFONO y ENTRADA DE AUXILIAR.
7. **FADER START** – Activa o desactiva el "Fader-Start" del lado correspondiente del crossfader. Cuando está activado Fader Start de un lado, al mover el CROSSFADER hacia ese lado, ese canal comienza a reproducirse. Al alejar el CROSSFADER de ese lado, el canal se detiene y el audio regresa al comienzo de la pista.
8. **TORQUE DEL MOTOR** – Accione este interruptor para ajustar el torque de los PLATOS. En el ajuste alto, los PLATOS tienen la sensación más pesada y fuerte de los giradiscos "modernos". En el ajuste bajo, son más livianos y suaves —la sensación de un giradiscos "clásico".
9. **CONTORNO DE CROSSFADER (XFADER)** – Ajusta la pendiente de la curva del crossfader. Gire la perilla a la izquierda para una fusión suave (mezcla) o a la derecha para un corte abrupto (rayado).
10. **INVERSIÓN DEL CROSSFADER (XFADER)** – Invierte la asignación de los canales 1 y 2 en el crossfader. (Cuando se activa, se enciende el LED del panel superior rotulado "XFADER REVERSE".)
11. **AURICULARES** – Conecte sus auriculares de 1/4" o 1/8" a esta salida para búsqueda de punto inicial (cue) y monitoreo de la mezcla.
12. **VOLUMEN DE AURICULARES** – Ajusta el nivel de volumen de la salida para auriculare.

VISTA DEL PANEL SUPERIOR



CONTROLES DEL MEZCLADOR

- AJUSTE DE GANANCIA** – Ajusta el nivel de audio previo al fader y al ecualizador del canal correspondiente en el software.
- TREBLE (DE CANAL)** – Ajusta las altas frecuencias (agudos) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
- MEDIOS (DE CANAL)** – Ajusta las frecuencias medias del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
- GRAVES (DE CANAL)** – Ajusta las bajas frecuencias (graves) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
- CHANNEL FADER** – Adjusts the audio level on the corresponding channel in the software.
- CROSSFADER** – Combina el audio entre los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
Nota: El usuario puede reemplazar el crossfader en caso de que se desgaste. Simplemente, retire el panel frontal y luego los tornillos que lo mantienen sujeto. Cambie el fader por un repuesto de calidad autorizado por su vendedor de Numark más cercano.
- VOLUMEN MAESTRO** – Ajusta el volumen de salida de la mezcla de programa.
- VOLUMEN CABINA (BOOTH)** – Ajusta el volumen de salida de la mezcla de SALIDA PARA CABINA (BOOTH OUTPUT).
- MEZCLA PARA AURICULARES** – Mezcla el audio previo al fader que se reproduce en los canales 1 y 2. Si se desliza a la izquierda se reproduce el canal 1. Si se desliza a la derecha se reproduce el canal 2.
- MODO DE AURICULARES** – Selecciona el audio que se aplica a los auriculares. Conmútelo a "MASTER" para escuchar la mezcla de programa. Conmútelo a "CH1 CH2" para escuchar los canales 1 y 2.
- MODO DEL MEDIDOR** – Determina si se envía a los LED DEL MEDIDOR el audio de la mezcla de programa o el canal de cue. Cuando se coloca en "CH1-CH2," se monitorea el canal de cue (canal 1 en el medidor izquierdo y canal 2 en el derecho). Cuando se coloca en "MASTER," se monitorea la mezcla del programa en estéreo.
- MEDIDORES CON LED** – Monitorean el nivel de audio de la salida de programa o el canal de cue, en función de la posición del botón METER MODE (Modo del medidor).

CONTROLES DE TRANSPORTE

TÉRMINOS ÚTILES:

- **Puntero de audio:** Posición actual de la pista desde donde se reproduce el audio. Cuando usted selecciona una pista y comienza a reproducir, el puntero de audio arranca habitualmente al comienzo y se detiene al final.
- **Punto de cue:** Posición marcada en una pista, que el software almacena permanentemente. Es posible establecer, volver o eliminar puntos de cue con los CONTROLES DE CUE.
- **Punto de cue temporal:** Posición marcada en la pista que permanece sólo mientras la pista está cargada en la bandeja. Es posible establecer y volver al punto de cue temporal con el botón CUE.

CONTROLES DE REPRODUCCIÓN

13. **PLATO / ALFOMBRILLA / VINILO** – Este plato motorizado (con alfombra antideslizante y vinilo) controla el puntero de audio en el software.
14. **REPRODUCIR / PAUSA** – Inicia o reanuda la reproducción si la bandeja está en pausa. Pone la reproducción en pausa si la bandeja está reproduciendo. (La frecuencia con que la reproducción cambia de "reproducir" a "pausa" y de "pausa" a "reproducir" está controlada por las perillas START TIME (Tiempo de inicio) y STOP TIME (Tiempo de parada).)
15. **CUE** – Si no hay asignado ningún punto de cue temporal o si la bandeja está en pausa, pulse CUE para establecer un punto de cue temporal. Mientras se reproduce la pista, púlselo nuevamente para volver al punto de cue temporal y poner la reproducción en pausa.
Puede mantener pulsado CUE para comenzar la reproducción desde el punto de cue temporal. Suéltelo para volver al punto de cue temporal y hacer una pausa en la reproducción.
Puede mantener pulsado CUE y REPRODUCIR / PAUSA simultáneamente para comenzar la reproducción desde el punto de cue temporal. Suelte ambos botones para permitir que continúe la reproducción.
16. **SINCRONIZACIÓN** – Iguala automáticamente el tempo de la bandeja correspondiente con el de la otra bandeja.
17. **TIEMPO DE INICIO / TIEMPO DE PARADA** – Controlan la frecuencia con que la reproducción pasa de "reproducir" a "pausa" y de "pausa" a "reproducir".
18. **BLEEP / REVERSA** – Invierte la reproducción de audio de la pista en la bandeja correspondiente.
 - Cuando el conmutador está en la posición REVERSE, se invierte la reproducción de la pista. Al regresar el conmutador a la posición central (desactivado) se reanuda la reproducción normal desde el punto en que se detuvo el puntero de audio.
 - Cuando el conmutador se mantiene en la posición BLEEP, se invierte la reproducción de la pista. Al volver el conmutador a la posición central (desactivado), se reanuda la reproducción normal desde donde lo haría si nunca se hubiera activado la función BLEEP (es decir, si la pista se hubiera estado reproduciendo hacia adelante todo el tiempo).

CONTROLES DE CUE

19. **ELIMINAR CUE** – Puse o mantenga pulsado este control para activar el modo de eliminar cue, a fin de poder borrar los puntos de cue asignados de los botones HOT CUE. Cuando el botón DELETE CUE está encendido con luz roja brillante, el equipo está en modo de eliminación de cue. Puede pulsar entonces un BOTÓN HOT CUE rojo para eliminar su punto de cue asignado. (Al pulsar el botón DELETE CUE para activar el modo de eliminación de cue, puede eliminar un punto de cue por vez. Si mantiene pulsado el botón DELETE CUE para activar el modo de eliminación de cue, puede eliminar varios puntos de cue.)
20. **BOTONES DE CUE RÁPIDO (1-5)** – Asignan un punto de cue o regresan la pista a ese punto de cue. Cuando un BOTÓN HOT CUE está apagado, puede asignar un punto de cue pulsándolo en el punto deseado de su pista. Una vez asignado, el BOTÓN HOT CUE se enciende con luz blanca. Para volver a ese punto de cue, simplemente púlselo.
Consejo: Si la bandeja está en pausa, al mantener pulsado un BOTÓN HOT CUE encendido, la reproducción comienza desde ese punto de cue. Al soltarlo, la pista regresa a ese punto de cue y se pone la reproducción en pausa.
Nota: Los puntos de cue no pueden sobrescribirse. Debe borrar primero un punto de cue pulsando o manteniendo pulsado el botón DELETE CUE mientras pulsa el BOTÓN HOT CUE apropiado.

CONTROLES DE LOOP

21. **SÍ / NO** – Pulse este control para activar o desactivar un loop. Si la bandeja ya está en un loop, sale del mismo. Si la bandeja no está en un loop, se activa el loop seleccionado en ese momento (una vez que el puntero de audio entre a la región de loops). Si no hay ningún loop establecido, no sucede nada.
22. **ENTRADA** – Pulse este control para establecer un punto de entrada "Loop In" donde se iniciará el loop. Si ya está en un loop cuando lo pulsa, puede hacer el "ajuste fino" de la ubicación del punto de entrada al loop moviendo el PLATO. (Asegúrese de que el botón SCRATCH OFF esté encendido, de modo que el motor del PLATO no esté funcionando.) Si no hay ninguna pista asignada a la bandeja, no sucede nada.
23. **SALIDA** – Pulse este control para establecer un punto de salida "Loop Out" donde terminará el loop. Si ya está en un loop cuando lo pulsa, puede hacer el "ajuste fino" de la ubicación del punto de salida del loop moviendo el PLATO. (Asegúrese de que el botón SCRATCH OFF esté encendido, de modo que el motor del PLATO no esté funcionando.) Si no hay ninguna pista asignada a la bandeja, no sucede nada.

24. **SELECCIÓN** – Pulse este control para rotar por los loops establecidos en la pista. Desde aquí, es posible editar, repetir o activar el loop que seleccionó. (Asimismo, si pulsó LOOP IN pero desea cancelar el loop antes de que termine, pulse SELECT, con lo que lo desactivará.)
25. **REPETICIÓN DEL LOOP** – Pulse este botón para saltar al comienzo del loop y activarlo. Si la bandeja ya está en loop cuando lo pulsa, el puntero de audio salta al comienzo del loop y continúa. Si no hay ningún loop establecido, no sucede nada.
26. **MODO** – Pulse este control para conmutar entre el modo manual y el de loop automático (Autoloop), que cambia las funciones de los cuatro botones LOOP CONTROL de la parte inferior. En modo manual, los botones LOOP CONTROL funcionan como ENTRADA, SALIDA, SELECCIÓN y REPETICIÓN (explicados arriba). En modo Autoloop, los botones LOOP CONTROL establecen loops de 1, 2, 4 y 8 beats, respectivamente. Cada loop comienza en la ubicación en que está el puntero de audio cuando se pulsa el botón.
Nota: Debido a la manera en que software analiza los beats por minuto (BPM), la longitud de los loops de 1, 2, 4 y 8 beats varía entre las pistas con distintas lecturas de BPM.
27. **1/2 X** – Pulse este control para reducir a la mitad la longitud del loop seleccionado.
28. **2 X** – Pulse este control para duplicar la longitud del loop seleccionado.
29. **DESPLAZAR A LA IZQUIERDA (◀)** – Pulse este control para desplazar el loop seleccionado a la izquierda. Se moverá a la izquierda la misma longitud del loop propiamente dicho.
30. **DESPLAZAR A LA DERECHA (▶)** – Pulse este control para desplazar el loop seleccionado a la derecha. Se moverá a la derecha la misma longitud del loop propiamente dicho.

CONTROLES DE PISTA

31. **TIRA DE BÚSQUEDA** – La longitud de esta tira representa la longitud de la pista completa. Coloque su dedo en un punto de este sensor para saltar a ese punto en la pista. (Si desea desplazarse a lo largo de una pista, recomendamos que use la computadora en vez de pasar el dedo a lo largo de la tira.)
32. **AVANCE DE PISTA (▶▶)** – Pulse este control para saltar a la pista siguiente.
33. **RETROCESO DE PISTA (◀◀)** – Pulse este control para saltar al comienzo de la pista actual. Si el puntero de audio está dentro de los primeros segundos de la pista actual, al pulsarlo se salta a la pista anterior.

CONTROLES DE PITCH

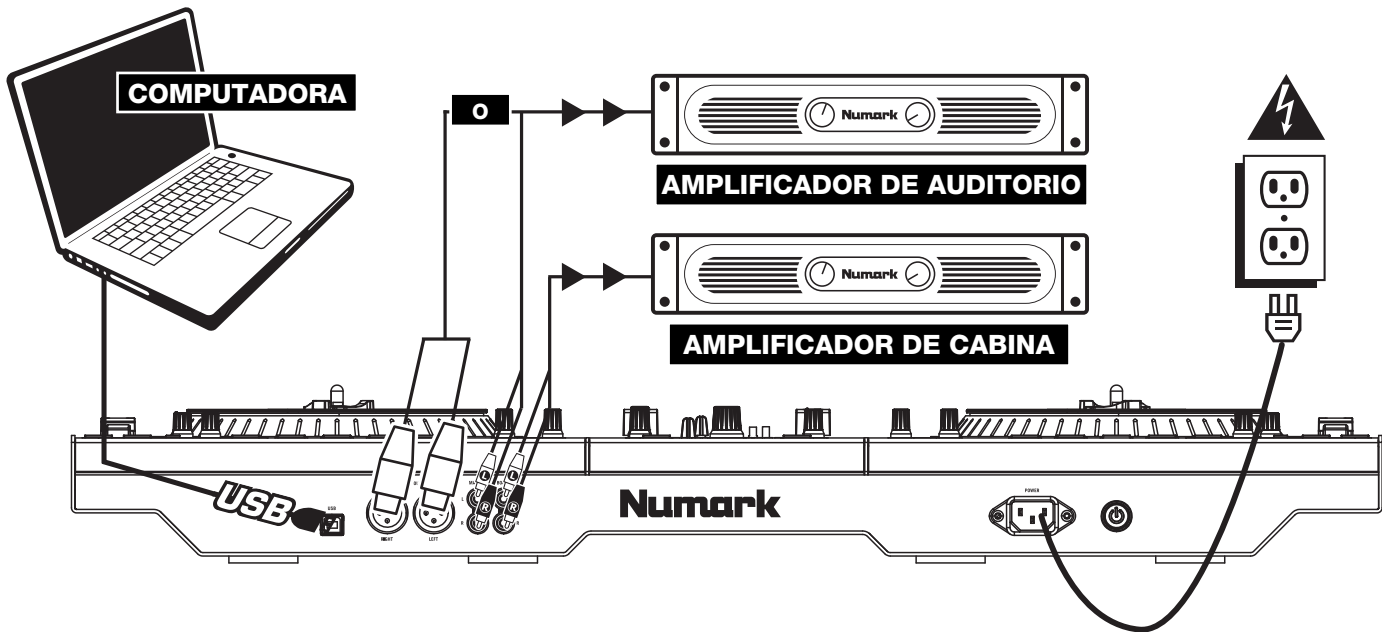
34. **TAP** – Golpee este botón al mismo tiempo de la pista para ayudar a que el software detecte una lectura de BPM más exacta.
35. **DESACTIVAR RAYADO** – Pulse este control para desactivar el motor del PLATO y detenerlo.
36. **BLOQUEO DE TONALIDAD** – Si cambió el pitch de la pista, puede pulsar el botón KEYLOCK para volver dicho pitch a su tonalidad original. El tempo de la pista permanece a la velocidad designada por el FADER DE PITCH.
37. **RANGO DE PITCH** – Pulse este control para ajustar el rango del FADER DE PITCH a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ y $\pm 50\%$.
38. **FADER DE PITCH** – Controla la velocidad de reproducción de la cinta. El LED que está junto al fader se enciende cuando se ajusta a 0%.
39. **INFLEXIÓN DE PITCH (+ / -)** – Pulse o retenga pulsados cualquiera de estos botones para ajustar temporalmente la velocidad de reproducción de la cinta. Cuando se suelta, la reproducción de la cinta vuelve a la velocidad designada por el FADER DE PITCH.
40. **MEDIDOR DE BPM** – Este medidor es una ayuda para igualar el tempo de ambas bandejas. Cuando se enciende el LED blanco central, los BPM están igualados. De lo contrario, el medidor tiende hacia la bandeja más rápida. Cuanto más alejado está del centro, mayor es la diferencia entre los dos BPM.
El medidor es también una ayuda para ajustar los puntos de entrada y salida del loop. Si está haciendo ajustes finos de los puntos de entrada y salida del loop usando los PLATOS, el LED encendido se desplazará rotando por el medidor. Se establecerá en el LED blanco central toda vez que la longitud del loop se haya duplicado o reducido a la mitad exactamente.
Nota: El MEDIDOR DE BPM es útil para los ajustes del loop sólo si (1) se introdujo una lectura de BPM para esa pista y (2) se sincronizaron los tempos de las dos pistas.

CONTROLES DE NAVEGACIÓN

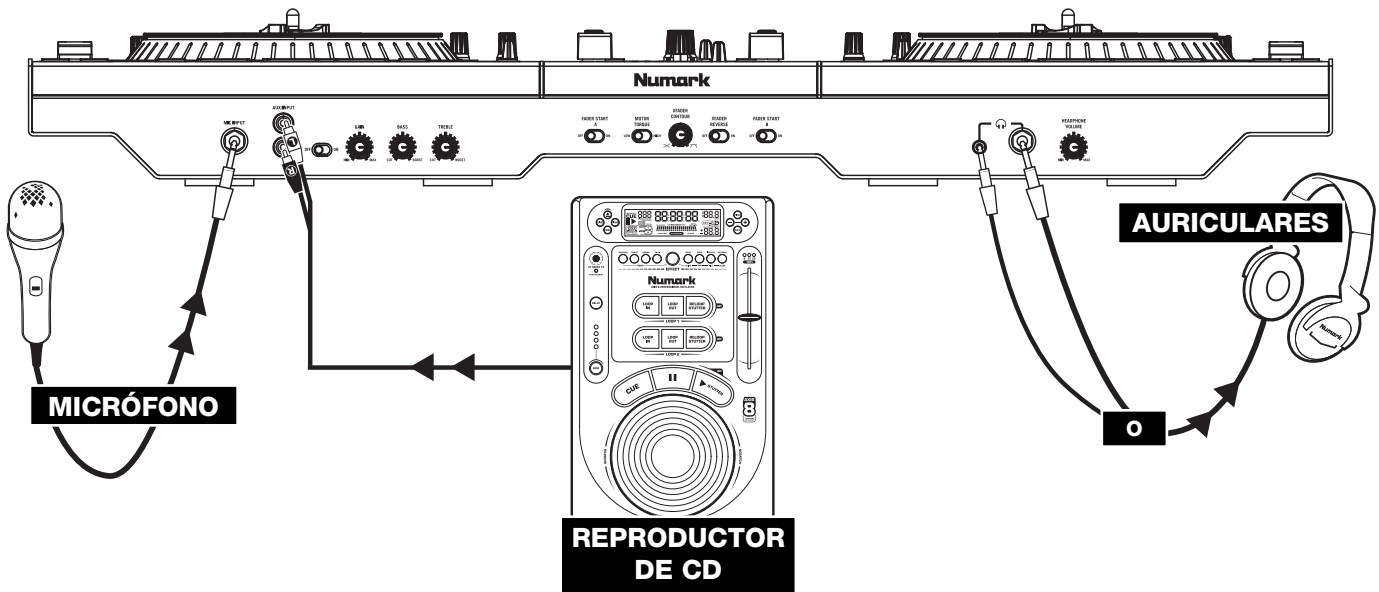
41. **PERILLA DE DESPLAZAMIENTO** – Use esta perilla para desplazarse por las listas de pistas, cajas de discos, etc. en el software. También es posible pulsarlo para moverse entre los paneles que se muestran en el software.
42. **ADELANTE / ATRÁS** – Estos botones mueven el selector entre diversos paneles del software.
43. **CAJAS DE DISCOS** – Pulse este control para mover el selector al panel Crates (Cajas de discos) del software.
44. **PREPARAR** – Pulse este control para mover el selector al panel Prepare (Preparar) del software.
45. **ARCHIVOS** – Pulse este control para mover el selector al panel Files (Archivos) del software.
46. **CARGAR A / CARGAR B** – Pulse uno de estos botones mientras está seleccionada una pista para asignarla a la bandeja A o B respectivamente.
Consejo: Si pulsa el botón LOAD A o LOAD B dos veces rápidamente, se carga también en esa bandeja la pista de la bandeja opuesta, con su puntero de audio en la misma posición. Para más información, consulte "Instant Doubles (Dobles instantáneos) en "Playback". (Reproducción) de la sección SOFTWARE SETUP (Configuración del software).
47. **PREPARAR CARGA** – Pulse este control para agregar una pista seleccionada a la lista de pistas del panel Prepare del software.

DIAGRAMA DE CONEXIÓN

TRASERO

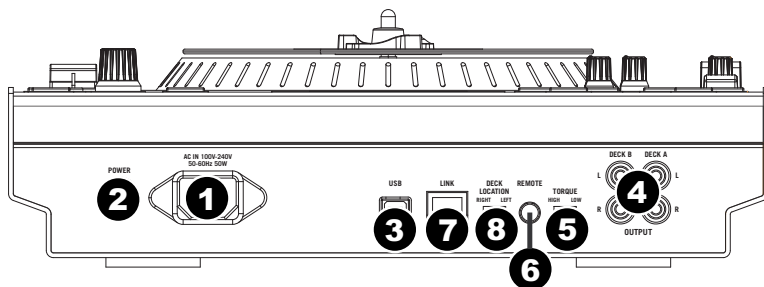


FRONTAL

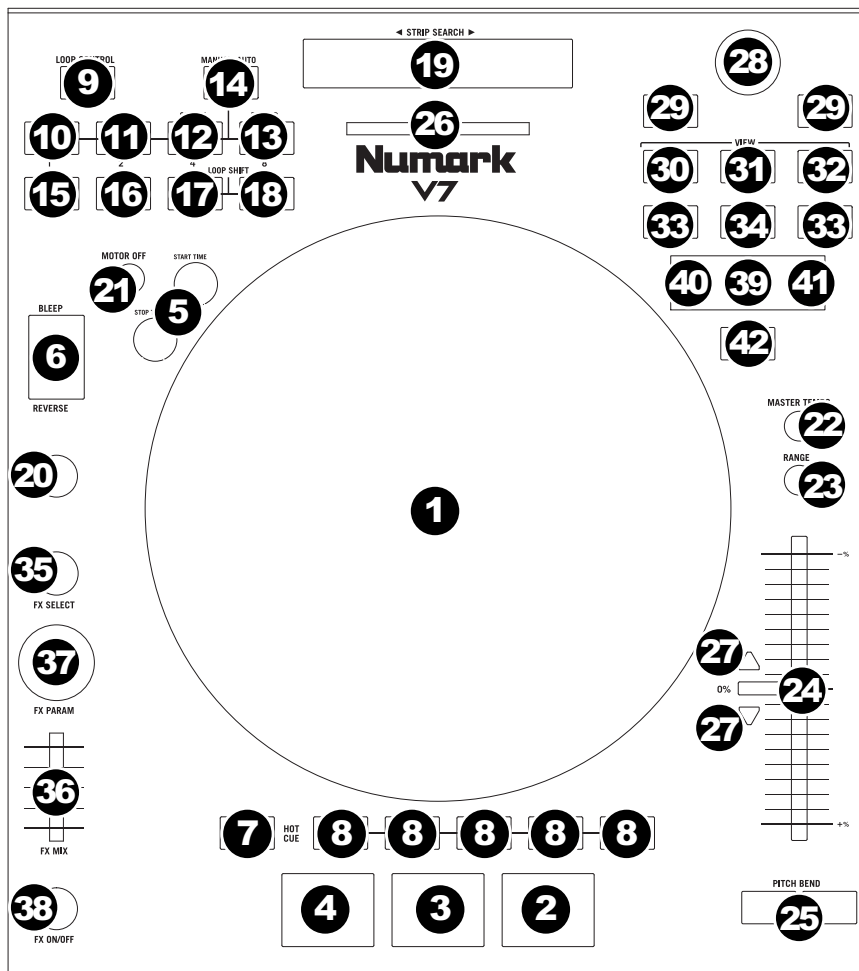


VISTA DEL PANEL TRASERO

- ENTRADA DE ALIMENTACIÓN** – Use el adaptador de alimentación incluido para conectar el V7 a un tomacorriente alimentado. Mientras está desconectada la alimentación eléctrica, enchufe la fuente de alimentación al V7 primero, y luego al tomacorriente.
- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO** – Enciende y apaga el V7. Encienda el V7 después de desconectar todos los dispositivos de entrada y antes de encender los amplificadores. Apague los amplificadores antes de apagar el V7.
- USB** – Esta conexión USB envía y recibe audio e información de control desde una computadora conectada.
- SALIDA DE BANDEJA A / BANDEJA B (RCA)** – Use cables RCA estándar para conectar estas salidas correspondientes a las bandejas A y B a los canales izquierdo y derecho (respectivamente) del mezclador.
- TORQUE DEL MOTOR** – Accione este interruptor para ajustar el torque de los PLATOS. En el ajuste alto, los PLATOS tienen la sensación más pesada y fuerte de los giradiscos "modernos". En el ajuste bajo, son más livianos y suaves —la sensación de un giradiscos "clásico".
- REMOTO** – Si está usando un mezclador compatible con "fader start", puede iniciar y hacer cue en la música automáticamente en el V7 moviendo el crossfader del mezclador hacia él. Para usar el fader start, conecte la salida REMOTE del V7 al mezclador compatible con fader Start mediante cables estándar de 1/8".
- CONEXIÓN DE ENLACE** – Si está usando dos V7, conecte sus CONEXIONES LINK con el cable de enlace incluido.
- CONMUTADOR DE UBICACIÓN DE BANDEJA** – Reservado para uso futuro.



VISTA DEL PANEL SUPERIOR



TÉRMINOS ÚTILES:

- Puntero de audio:** Posición actual de la pista desde donde se reproduce el audio. Cuando usted selecciona una pista y comienza a reproducir, el puntero de audio arranca habitualmente al comienzo y se detiene al final.
- Punto de cue:** Posición marcada en una pista, que el software almacena permanentemente. Es posible establecer, volver o eliminar puntos de cue con los CONTROLES DE CUE.
- Punto de cue temporal:** Posición marcada en la pista que permanece sólo mientras la pista está cargada en la bandeja. Es posible establecer y volver al punto de cue temporal con el botón CUE.

CONTROLES DE REPRODUCCIÓN

1. **PLATO / ALFOMBRILLA / VINILO** – Este plato motorizado (con alfombra antideslizante y vinilo) controla el puntero de audio en el software.
2. **REPRODUCIR / PAUSA** – Inicia o reanuda la reproducción si la bandeja está en pausa. Pone la reproducción en pausa si la bandeja está reproduciendo. (La frecuencia con que la reproducción cambia de "reproducir" a "pausa" y de "pausa" a "reproducir" está controlada por las perillas START TIME (Tiempo de inicio) y STOP TIME (Tiempo de parada).)
3. **CUE** – Si no hay asignado ningún punto de cue temporal o si la bandeja está en pausa, pulse CUE para establecer un punto de cue temporal. Mientras se reproduce la pista, púlselo nuevamente para volver al punto de cue temporal y poner la reproducción en pausa.
Puede mantener pulsado CUE para comenzar la reproducción desde el punto de cue temporal. Suéltelo para volver al punto cue temporal y hacer una pausa en la reproducción.
Puede mantener pulsado CUE y REPRODUCIR / PAUSA simultáneamente para comenzar la reproducción desde el punto de cue temporal. Suelte ambos botones para permitir que continúe la reproducción.
4. **SINCRONIZACIÓN** – Iguala automáticamente el tempo de la bandeja correspondiente con el de la otra bandeja.
5. **TIEMPO DE INICIO / TIEMPO DE PARADA** – Controlan la frecuencia con que la reproducción pasa de "reproducir" a "pausa" y de "pausa" a "reproducir".
6. **BLEEP / REVERSA** – Invierte la reproducción de audio de la pista en la bandeja correspondiente.
 - Cuando el conmutador está en la posición REVERSE, se invierte la reproducción de la pista. Al regresar el conmutador a la posición central (desactivado) se reanuda la reproducción normal desde el punto en que se detuvo el puntero de audio.
 - Cuando el conmutador se mantiene en la posición BLEEP, se invierte la reproducción de la pista. Al volver el conmutador a la posición central (desactivado), se reanuda la reproducción normal desde donde lo haría si nunca se hubiera activado la función BLEEP (es decir, si la pista se hubiera estado reproduciendo hacia adelante todo el tiempo).

CONTROLES DE CUE

7. **ELIMINAR CUE** – Puse o mantenga pulsado este control para activar el modo de eliminar cue, a fin de poder borrar los puntos de cue asignados de los botones HOT CUE. Cuando el botón DELETE CUE está encendido con luz roja brillante, el equipo está en modo de eliminación de cue. Puede pulsar entonces un BOTÓN HOT CUE rojo para eliminar su punto de cue asignado. (Al pulsar el botón DELETE CUE para activar el modo de eliminación de cue, puede eliminar un punto de cue por vez. Si mantiene pulsado el botón DELETE CUE para activar el modo de eliminación de cue, puede eliminar varios puntos de cue.)
8. **BOTONES DE CUE RÁPIDO (1-5)** – Asignan un punto de cue o regresan la pista a ese punto de cue. Cuando un BOTÓN HOT CUE está apagado, puede asignar un punto de cue pulsándolo en el punto deseado de su pista. Una vez asignado, el BOTÓN HOT CUE se enciende con luz blanca. Para volver a ese punto de cue, simplemente púlselo.
Consejo: Si la bandeja está en pausa, al mantener pulsado un BOTÓN HOT CUE encendido, la reproducción comienza desde ese punto de cue. Al soltarlo, la pista regresa a ese punto de cue y se pone la reproducción en pausa.
Nota: Los puntos de cue no pueden sobrescribirse. Debe borrar primero un punto de cue pulsando o manteniendo pulsado el botón DELETE CUE mientras pulsa el BOTÓN HOT CUE apropiado.

CONTROLES DE LOOP

9. **SÍ / NO** – Pulse este control para activar o desactivar un loop. Si la bandeja ya está en un loop, sale del mismo. Si la bandeja no está en un loop, se activa el loop seleccionado en ese momento (una vez que el puntero de audio entre a la región de loops). Si no hay ningún loop establecido, no sucede nada.
10. **ENTRADA** – Pulse este control para establecer un punto de entrada "Loop In" donde se iniciará el loop. Si ya está en un loop cuando lo pulsa, puede hacer el "ajuste fino" de la ubicación del punto de entrada al loop moviendo el PLATO. (Asegúrese de que el botón SCRATCH OFF esté encendido, de modo que el motor del PLATO no esté funcionando.) Si no hay ninguna pista asignada a la bandeja, no sucede nada.
11. **SALIDA** – Pulse este control para establecer un punto de salida "Loop Out" donde terminará el loop. Si ya está en un loop cuando lo pulsa, puede hacer el "ajuste fino" de la ubicación del punto de salida del loop moviendo el PLATO. (Asegúrese de que el botón SCRATCH OFF esté encendido, de modo que el motor del PLATO no esté funcionando.) Si no hay ninguna pista asignada a la bandeja, no sucede nada.
12. **SELECCIÓN** – Pulse este control para rotar por los loops establecidos en la pista. Desde aquí, es posible editar, repetir o activar el loop que seleccionó. (Asimismo, si pulsó LOOP IN pero desea cancelar el loop antes de que termine, pulse SELECT, con lo que lo desactivará.)
13. **REPETICIÓN DEL LOOP** – Pulse este botón para saltar al comienzo del loop y activarlo. Si la bandeja ya está en loop cuando lo pulsa, el puntero de audio salta al comienzo del loop y continúa. Si no hay ningún loop establecido, no sucede nada.
14. **MODO** – Pulse este control para conmutar entre el modo manual y el de loop automático (Autoloop), que cambia las funciones de los cuatro botones LOOP CONTROL de la parte inferior. En modo manual, los botones LOOP CONTROL funcionan como ENTRADA, SALIDA, SELECCIÓN y REPETICIÓN (explicados arriba). En modo Autoloop, los botones LOOP CONTROL establecen loops de 1, 2, 4 y 8 beats, respectivamente. Cada loop comienza en la ubicación en que está el puntero de audio cuando se pulsa el botón.
Nota: Debido a la manera en que software analiza los beats por minuto (BPM), la longitud de los loops de 1, 2, 4 y 8 beats varía entre las pistas con distintas lecturas de BPM.
15. **1/2 X** – Pulse este control para reducir a la mitad la longitud del loop seleccionado.
16. **2 X** – Pulse este control para duplicar la longitud del loop seleccionado.
17. **DESPLAZAR A LA IZQUIERDA (◀)** – Pulse este control para desplazar el loop seleccionado a la izquierda. Se moverá a la izquierda la misma longitud del loop propiamente dicho.

18. **DESPLAZAR A LA DERECHA (►)** – Pulse este control para desplazar el loop seleccionado a la derecha. Se moverá a la derecha la misma longitud del loop propiamente dicho.

CONTROLES DE PISTA

19. **TIRA DE BÚSQUEDA** – La longitud de esta tira representa la longitud de la pista completa. Coloque su dedo en un punto de este sensor para saltar a ese punto en la pista. (Si desea desplazarse a lo largo de una pista, recomendamos que use la computadora en vez de pasar el dedo a lo largo de la tira.)

CONTROLES DE PITCH

20. **TAP** – Golpee este botón al mismo tiempo de la pista para ayudar a que el software detecte una lectura de BPM más exacta.
21. **DESACTIVAR RAYADO** – Pulse este control para desactivar el motor del PLATO y detenerlo.
22. **TEMPO MAESTRO** – Si cambió el pitch de la pista, puede pulsar el botón MASTER TEMPO para volver dicho pitch a su tonalidad original. El tempo de la pista permanece a la velocidad designada por el FADER DE PITCH.
23. **RANGO DE PITCH** – Pulse este control para ajustar el rango del FADER DE PITCH a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ y $\pm 50\%$.
24. **FADER DE PITCH** – Controla la velocidad de reproducción de la cinta. El LED que está junto al fader se enciende cuando se ajusta a 0%.
25. **INFLEXIÓN DE PITCH (+ / -)** – Pulse o retenga pulsados cualquiera de estos botones para ajustar temporalmente la velocidad de reproducción de la cinta. Cuando se suelta, la reproducción de la cinta vuelve a la velocidad designada por el FADER DE PITCH.
26. **MEDIDOR DE BPM** – Este medidor es una ayuda para igualar el tempo de ambas bandejas. Cuando se enciende el LED blanco central, los BPM están igualados. De lo contrario, el medidor tiende hacia la bandeja más rápida. Cuanto más alejado está del centro, mayor es la diferencia entre los dos BPM.
El medidor es también una ayuda para ajustar los puntos de entrada y salida del loop. Si está haciendo ajustes finos de los puntos de entrada y salida del loop usando los PLATOS, el LED encendido se desplazará rotando por el medidor. Se establecerá en el LED blanco central toda vez que la longitud del loop se haya duplicado o reducido a la mitad exactamente.
Nota: El MEDIDOR DE BPM es útil para los ajustes del loop sólo si (1) se introdujo una lectura de BPM para esa pista y (2) se sincronizaron los tempos de las dos pistas.
27. **LED DE TOMA DE CONTROL** – Cuando usted selecciona la otra bandeja con el conmutador DECK SELECT, la posición del FADER DE PITCH del V7 puede no coincidir con el ajuste de pitch correspondiente a esa bandeja en el software. Mueva lentamente el FADER DE PITCH en el sentido indicado con la flecha de los LED TAKEOVER hasta que se apague. En ese punto, el FADER DE PITCH iguala el ajuste de pitch del software y puede controlarlo nuevamente.

CONTROLES DE NAVEGACIÓN

28. **PERILLA DE DESPLAZAMIENTO** – Use esta perilla para desplazarse por las listas de pistas, cajas de discos, etc. en el software. También es posible pulsarlo para moverse entre los paneles que se muestran en el software.
29. **ADELANTE / ATRÁS** – Estos botones mueven el selector entre diversos paneles del software.
30. **CAJAS DE DISCOS** – Pulse este control para mover el selector al panel Crates (Cajas de discos) del software.
31. **PREPARAR** – Pulse este control para mover el selector al panel Prepare (Preparar) del software.
32. **ARCHIVOS** – Pulse este control para mover el selector al panel Files (Archivos) del software.
33. **CARGAR A / CARGAR B** – Pulse uno de estos botones mientras está seleccionada una pista para asignarla a la bandeja A o B respectivamente.
Consejo: Si pulsa el botón LOAD A o LOAD B dos veces rápidamente, se carga también en esa bandeja la pista de la bandeja opuesta, con su puntero de audio en la misma posición. Para más información, consulte "Instant Doubles (Dobles instantáneos) en "Playback". (Reproducción) de la sección SOFTWARE SETUP (Configuración del software).
34. **PREPARAR CARGA** – Pulse este control para agregar una pista seleccionada a la lista de pistas del panel Prepare del software.

EFFECTS CONTROLS

35. **SELECCIÓN DE EFECTO** – Gire esta perilla para seleccionar un efecto a aplicar al canal, que se muestra en el software. Puede también pulsar la perilla para moverse automáticamente al efecto siguiente.
36. **MEZCLA DE EFECTOS** – Con este control se ajusta la magnitud del efecto, que se muestra en el software. Para oír menos el efecto (mezcla "seca"), mueva este fader a la izquierda. Para oír más el efecto (sonido "húmedo"), muévelo a la derecha.
37. **PARAMETRO DE EFECTO** – Gire esta perilla para ajustar el parámetro del efecto, que se muestra en el software.
38. **EFECTO SÍ / NO** – Pulse este botón para activar o desactivar el efecto. El LED del botón se enciende cuando el efecto está activado.

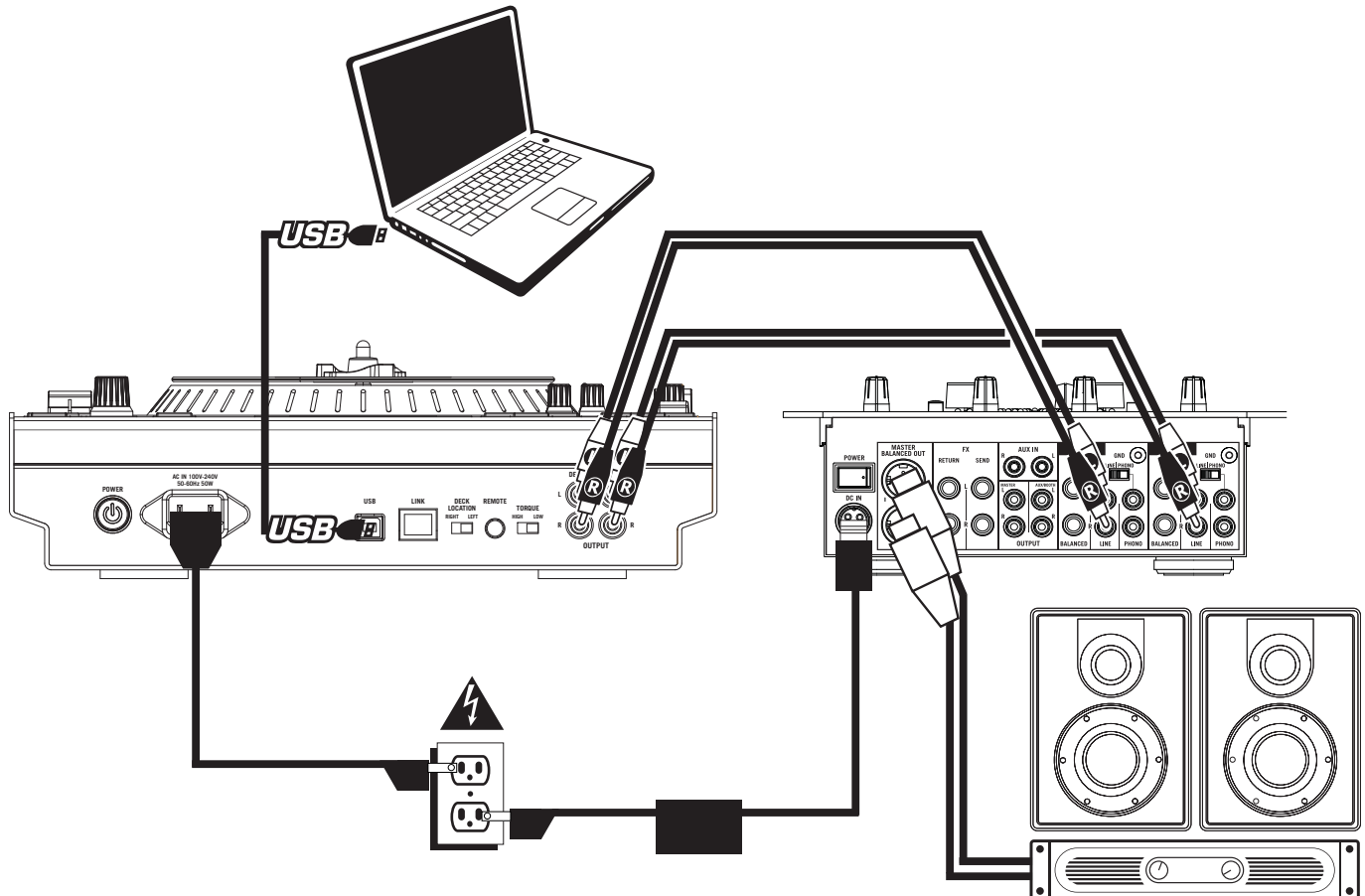
CONTROLES USB

39. **SELECCIÓN DE BANDEJA** – Ajuste este conmutador para asignar la bandeja de software que controlará el V7. La posición izquierda es la bandeja A y la derecha la B.
40. **LED DE USB** – Este LED se enciende cuando el V7 se puede comunicar con una computadora conectada al puerto USB del panel trasero.
41. **LED DE ENLACE** – Este LED se enciende cuando el V7 se puede comunicar con otro V7 conectado a la CONEXIÓN LINK del panel trasero.
42. **BOTÓN MAESTRO** – Este botón determina qué computadora está controlando el V7:
- Cuando el botón MASTER está encendido, el V7 controla la computadora a la que está conectado vía USB.
 - Cuando el botón MASTER está apagado, el V7 controla la computadora conectada al V7 al que está conectado mediante la CONEXIÓN LINK del panel trasero.

IMPORTANTE

- Antes de conectar el V7 a la computadora, inserte el CD incluido para instalar los drivers más recientes, así como Serato ITCH. (Visite www.serato.com/itch para obtener las actualizaciones de software disponibles.)
- Cuando reconecta el V7 a la computadora, éste recupera las posiciones previas del software (por ejemplo pitch, parámetros de efectos, etc.). Tenga esto en cuenta antes de reproducir una pista.

CÓMO CONFIGURAR UN V7



1. Conecte la SALIDA DE BANDEJA A (DECK A) del V7 a la entrada del canal izquierdo (nivel de línea) del mezclador.
2. Conecte la SALIDA DE BANDEJA B (DECK B) del V7 a la entrada del canal derecho (nivel de línea) del mezclador.
3. Conecte el V7 a un puerto USB de la computadora y abra luego Serato ITCH. El programa detectará automáticamente el V7.
4. Verifique lo siguiente en el V7:
 - a. El BOTÓN MASTER debe estar encendido. (En caso negativo, púselo.)
 - b. El LED USB debe estar encendido.

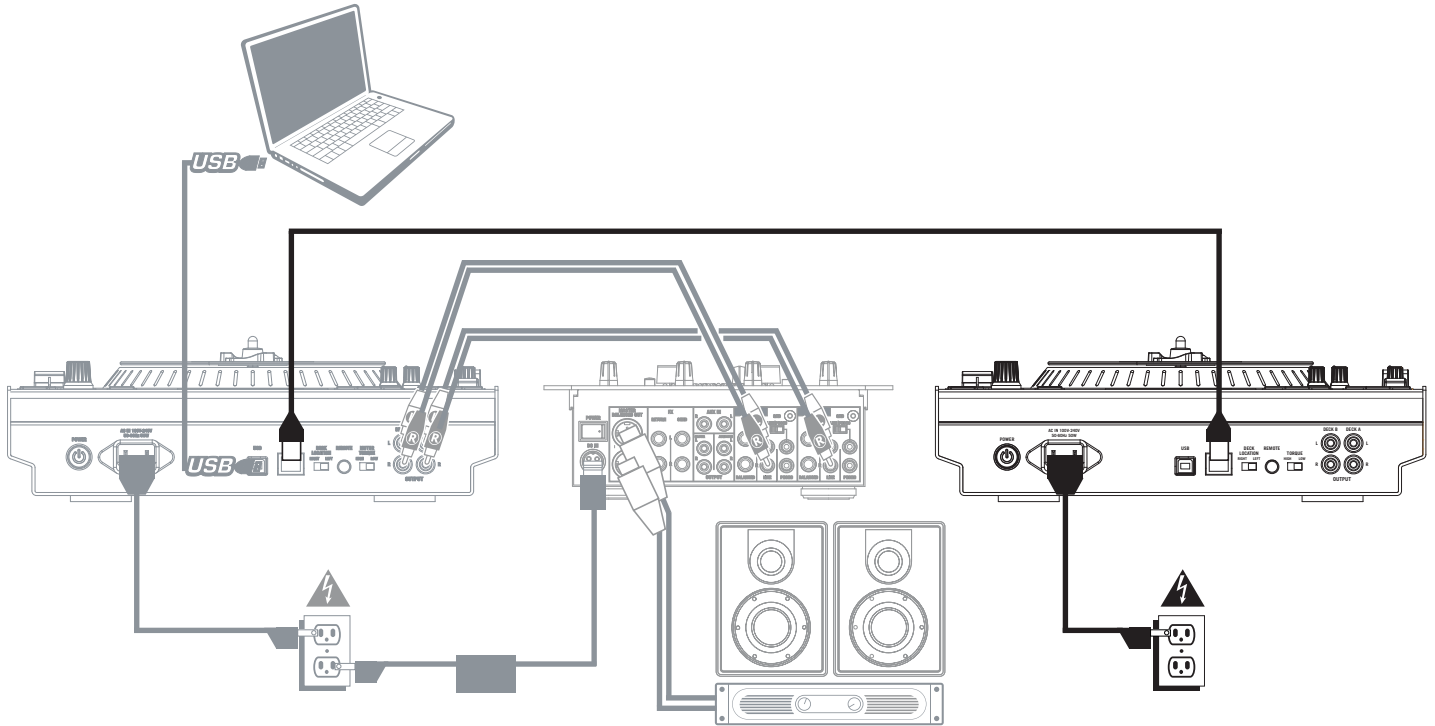
Notas:

- Es posible seleccionar la bandeja A o B en el software con el conmutador DECK SELECT del V7.
- Los botones LOAD A (Cargar A) y LOAD B (Cargar B) cargan siempre la pista seleccionada en sus bandejas respectivas en el software (independientemente de la posición del conmutador DECK SELECT).
- Si usted ajusta el pitch de una bandeja con el FADER DE PITCH, al conmutar a la otra bandeja, el FADER DE PITCH del V7 puede no coincidir con la posición del pitch de esa bandeja en el software. Cuando esto sucede, se enciende uno de los LED TAKEOVER (y el FADER DE PITCH se desactiva). Mueva lentamente el FADER DE PITCH en el sentido indicado hasta que se apague la luz. En ese punto, el FADER DE PITCH está en la posición correcta del software y se puede usar para ajustar el pitch de la pista.
- Excepto el FADER DE PITCH, los controles específicos de la bandeja (cuyas posiciones pueden cambiar al conmutar entre bandejas) hacen que las posiciones del software "salten" automáticamente para igualarse con las del hardware. Tenga esto en cuenta cuando conmute entre bandejas.

CÓMO AGREGAR UN SEGUNDO V7

Para completar una configuración dual de V7, configure uno (como se explicó más arriba) y luego siga estos pasos:

Advertencia: NO conecte dos V7 a la misma computadora por USB.



1. Conecte las CONEXIONES LINK del V7 entre sí con el cable de enlace incluido.
2. Use los conmutadores DECK SELECT para configurar el V7 izquierdo como "bandeja A" y el derecho como "bandeja B".
Nota: No cambie los conmutadores durante su sesión.
3. Asegúrese de que el primer V7 esté conectado a un puerto USB de la computadora y abra entonces Serato ITCH. El programa detectará automáticamente el V7.
4. Verifique lo siguiente:
 - a. En el V7 conectado a la computadora, debe encenderse el BOTÓN MASTER. (En caso negativo, púselo.)
 - b. En el V7 conectado a la computadora, debe encenderse el LED USB.
 - c. En el V7 que no está conectado directamente a la computadora, el BOTÓN MASTER debe estar apagado. (En caso negativo, púselo.)
 - d. En el V7 que no está conectado directamente a la computadora, el LED USB debe estar apagado. Los LED LINK de ambos V7 deben encenderse. (En caso negativo, reconéctelos firmemente con el cable de enlace.)

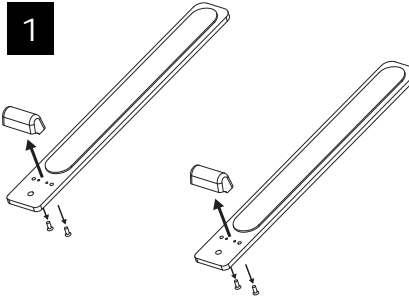
NSFX

INSTRUCCIONES DE ARMADO

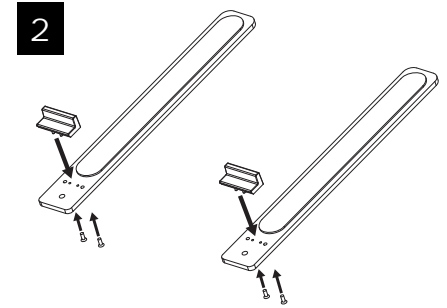
IMPORTANTE:

Antes de conectar el NSFX a la computadora, visite www.serato.com/itch para descargar la versión más reciente de Serato ITCH.

1. Con las patas del soporte para computadora portátil del NS7 retiradas de la pieza principal, use un destornillador Phillips para desmontar los dos tornillos largos y los topes de cada pata.

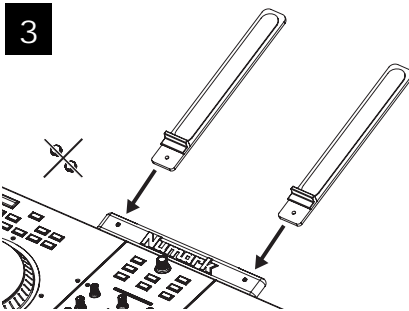


2. Reemplace los topes y tornillos originales por los nuevos incluidos con el NSFX.

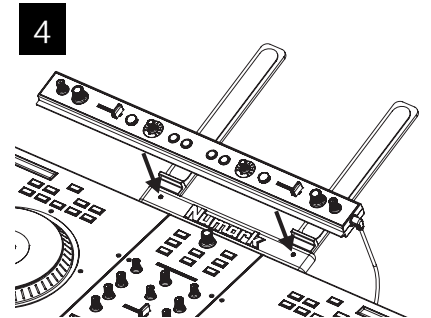


Nota: Use únicamente los tornillos incluidos con el NSFX para sujetar los nuevos topes. (Son más pequeños que los originales.)

3. Inserte las patas en las ranuras de la ménsula principal del soporte para computadora portátil. No use los tornillos de ajuste manual que estaban incluidos con dicho soporte.

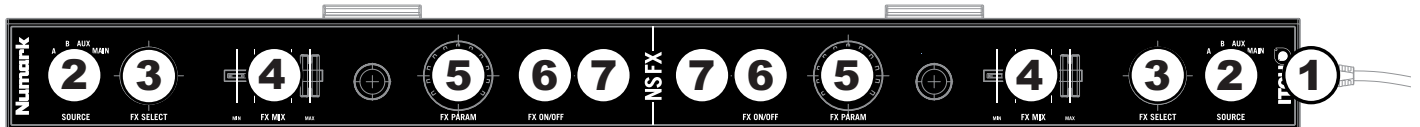


4. Coloque el NSFX sobre la ménsula principal del soporte para computadora portátil, insertando los tornillos de ajuste manual del NSFX en los orificios de la ménsula. Apriete los tornillos para fijar el NSFX al soporte para computadora portátil.



5. Conecte el cable USB conectado al NSFX a un puerto USB disponible de la computadora.

CARACTERÍSTICAS



1. **CONEXIÓN USB** – Conecte este cable a un puerto USB disponible de la computadora. Cuando se realiza la conexión, los LED del NSFX se encienden.
2. **FUENTE** – Con este control se selecciona el canal que se envía a través del efecto. Es posible seleccionar uno de los siguientes (que se muestra en el software):
 - **BANDEJA A** – El efecto se oye en la bandeja A.
 - **BANDEJA B** – El efecto se oye en la bandeja B.
 - **AUX** – El efecto se oye en el canal MIC / AUX.
 - **MEZCLA** – El efecto se oye en la mezcla completa (maestra).
3. **SELECCIÓN DE EFECTO** – Gire esta perilla para seleccionar un efecto a aplicar al canal, que se muestra en el software. Puede también pulsar la perilla para moverse automáticamente al efecto siguiente.
4. **MEZCLA DE EFECTOS** – Con este control se ajusta la magnitud del efecto, que se muestra en el software. Para oír menos el efecto (mezcla "seca"), mueva este fader a la izquierda. Para oír más el efecto (sonido "húmedo"), muévelo a la derecha.
5. **PARAMETRO DE EFECTO** – Gire esta perilla para ajustar el parámetro del efecto, que se muestra en el software.
6. **EFECTO SÍ / NO** – Pulse este botón para activar o desactivar el efecto. El LED del botón se enciende cuando el efecto está activado.
7. **TAP TEMPO** – Golpee este botón al tempo deseado para introducir un valor de BPM manualmente, lo que ayuda a determinar la velocidad de los efectos basados en la frecuencia. Esta lectura de BPM se muestra en el software. Puede golpear este botón para introducir un nuevo tempo en cualquier momento, o puede volver a los BPM automáticos de la pista manteniendo pulsado el botón (para más información, consulte FUENTE DE TEMPO).

Nota: Para usar el NSFX, necesita dos puertos USB libres en la computadora –uno para el NS7 y otro para el NSFX.

USANDO SERATO ITCH CON LA UNIDAD NS7 / V7

IMPORTANTE

Si usted está usando un NSFX con su NS7, visite www.serato.com/itch y descargue la versión más reciente de Serato Itch con efectos incorporados! Para obtener más información sobre el uso de NSFX con Serato ITCH, consulte el EFECTOS sección de este manual.

PRIMEROS PASOS

EJECUTANDO EL SOFTWARE

Serato ITCH sera instalado en las siguientes ubicaciones:

- Windows XP: **Inicio ▶ Programas ▶ ITCH**
- Windows Vista: **Menu Windows ▶ Todos los Programas ▶ Serato ▶ ITCH**
- Mac OSX: **Aplicaciones**

Conectar NS7 / V7 antes de la apertura de Serato ITCH. Cuando se lanza el software, que detectará automáticamente la NS7 / V7.

IMPORTANDO MUSICA

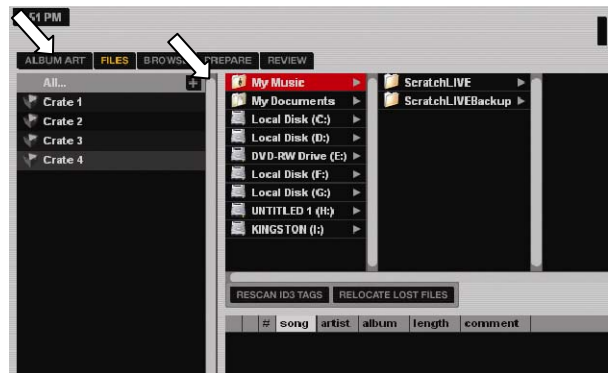
■ Tipos de archivo permitidos

Serato ITCH funciona con los siguientes tipos de archivo: mp3, AAC, WAV, AIFF y Ogg Vorbis. Bitrate *jo y variable funcionan sin problemas.

■ Agregando Archivos a la Librería

Existen diversas maneras de agregar archivos a su biblioteca Serato ITCH.

1. Para mostrar una vista de su sistema de archivos en la cual usted podra navegar dentro de su disco duro para encontrar musica para cargar, usted puede:
 - Hacer click en el boton Files en el extremo superior izquierdo de la ventana de software
 - Presionar el boton FILES en la unidad NS7 / V7
2. Para navegar sus archivos o biblioteca, usted puede utilizar:
 - Los controles de navegacion de la unidad NS7 / V7 (La perilla SCROLL o los botones FWD y BACK)
 - las teclas de cursor en su teclado
 - el raton
3. Para cargar archivos a Serato ITCH, usted puede:
 - Hacer click en archivos (o carpetas que contengan archivos) en el navegador del software y arrastrarlos sobre el titulo "All", en la columna de cajones, o dentro de un cajon o sub-cajon especi•co
 - Arrastrar archivos (o carpetas que contengan archivos) directamente desde Windows Explorer (PC) o Finder (Mac) hacia la Librería de Serato ITCH
 - Arrastrar un archivo tanto a uno de los Platos (decks), lo cual automaticamente agrega ese archivo a la libreria



■ Borrando Archivos

Para borrar una pista de audio desde un Cajon, Sub-Cajon, o la Librería, seleccionelo en el software, y luego presione CTRL + Delete (Windows) o Comando + Delete (Mac).

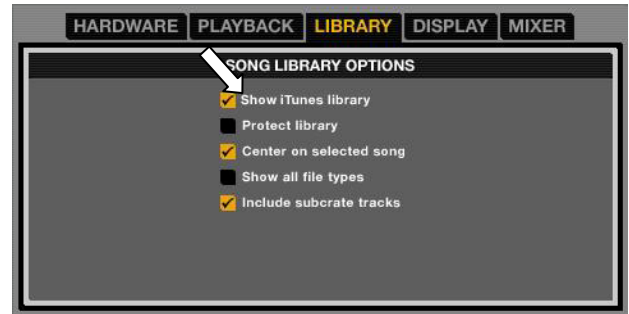
■ Importando Musica desde Discos Compactos de Audio

Serato ITCH no permite extraer musica desde discos compactos. Sugerimos usar una aplicacion de terceros tal como iTunes para convertir sus CDs de audio en archivos de formatos reconocidos por Serato ITCH. Recomendamos importar las pistas de audio como archivos mp3 de 320 kbps para obtener sonido de alta calidad y una carga del procesador (CPU) baja. Los CDs de audio pueden ser reproducidos directamente desde el lector de CD o DVD del ordenador.

Por favor visite <http://www.serato.com> para encontrar articulos e informacion sobre conversion de archivos version.

■ Mostrando su Librería iTunes:

Serato ITCH puede leer su librería iTunes y mostrarla al navegar sus archivos en ITCH. Para activar la opción, dirijase a la pantalla de configuración (setup) y luego haga click en la pestaña "Library", y active la opción "Show iTunes Library".



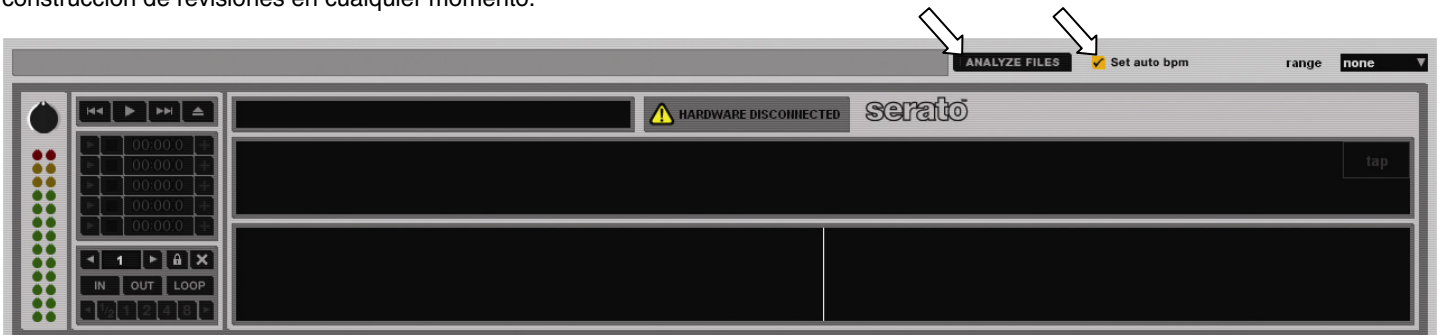
PREPARANDO SUS ARCHIVOS

Antes de reproducir su música en Serato ITCH, es importante preparar sus archivos construyendo revisiones, o "overviews". El constructor de revisiones (File Analyzer) analiza las canciones en su librería para detectar signos de corrupción, guarda la forma de onda en la etiqueta ID3, y calcula la auto-ganancia (auto-gain) y el valor de BPM (Beats por Minuto).

* Las etiquetas ID3 contienen data acerca de sus canciones, y son guardadas dentro de los mismos archivos. "Genero", "Nombre de Cancion" y "Artista" son ejemplos de informacion de etiqueta comun.

■ Como construir revisiones

Para construir revisiones, inicie el programa con la unidad NS7 / V7 desconectada. En el extremo izquierdo de la pantalla principal, vera un boton llamado "Analyze Files". Haga click a este boton para contruir automaticamente las revisiones de todas sus canciones en su librería. tambien es posible arrastrar carpetas o archivos individuales, asi como tambien cajones o subcajones para forzar la construccion de revisiones en cualquier momento.



■ Sobre archivos corruptos

Si el software detecta un archivo corrupto, lo marcara con uno de los siguientes iconos:



o



Es muy importante borrar todos los archivos corruptos de su librería, ya que pueden causar que el software deje de funcionar, tan solo por estar dentro de la librería.

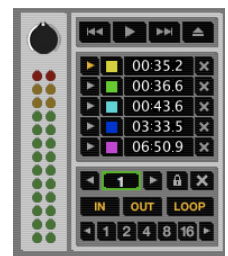
■ Auto-BPM

Si esta opción es chequeada al estar contruyendo revisiones, Serato ITCH calculara los tempos estimados de sus archivos. Si el software está convencido de que el BPM estimado es preciso, escribira una etiqueta ID3 en el archivo. La función Auto-BPM no sera aplicada a pistas que ya contengan informacion de BPM. Para volver a construir revisiones para archivos y usar Auto BPM o Auto Ganacia (Auto-Gain), arrastrelas sobre el boton "Analyze Files". Si conoce el rango de BPM de sus canciones, use el menu desplegable "range" (en el lado derecho) para evitar el calculo de valores dobles o medios.

■ Reproductor Offline

El reproductor offline esta disponible cuando la unidad NS7 / V7 este desconetada de su ordenador. El sonido del reproductor offline sera enviado a traves de la interfaz de audio de su ordenador por defecto (tal como la tarjeta de audio de su ordenador). Este reproductor es una herramienta util para audicionar pistas de audio y preparar sus Cajones. Tambien lo puede usar para marcar, editar o borrar puntos de Cue y Puntos de Loop sin la unidad NS7 / V7.

Cargue una pista al reproductor arrastrandola desde su librería y dejandola caer sobre el deck. Tambien puede seleccionar pistas en su librería usando las flechas de su teclado, y cargarlas presionando las teclas SHIFT + Flecha izquierda. Puede usar el panel de la forma de onda al lado izquierdo de ella para fijar puntos de Cue y Loops. Los puntos de Cue se fijan presionando cualquiera de los 5 casilleros. La parte inferior del panel representa la combinacion de controles de loop por softare y por la unidad NS7 / V7.



Cuando la pista que esta siendo reproducida termina, la proxima pista en la lista de reproduccion actual sera cargada automaticamente.

VISTA DEL SOFTWARE



More complete descriptions of these features are given in later sections of this manual, but this is a brief overview of the key features in Serato ITCH:

1. **Caratula:** Muestra la caratula del album seleccionado.
2. **Archivos:** Muestra el Panel de Archivos, el cual le permite buscar archivos dentro de su disco duro.
3. **Navegador:** Muestra el panel de navegacion, el cual le permite navegar sus archivos por genero, BPM, etc.
4. **Preparar:** Muestra el panel de Preparacion, el cual contiene pistas de audio pre-seleccionadas para su set.
5. **Revision:** Muestra el panel de Revision, que contiene las pistas que ya se han reproducido.
6. **Consejos:** Activa o desactiva los consejos (Tool Tips), los cuales proveen un cajon de dialogo con la descripcion de la caracteristica del software que se encuentra debajo de la flecha del raton.
7. **Setup** (configuracion): Muestra la pantalla de configuracion.
8. **Busqueda:** Busca dentro de su libreria el texto que se escribe en el casillero.
9. **Cajones:** Muestra la lista de Cajones y Sub-Cajones disponibles.
10. **Libreria:** Muestra las canciones disponibles en la seleccion actual.
11. **Mic/Aux:** Muestra el canal o mezcla a la cual la señal MIC/AUX INPUT del NS7 es enviada.
12. **Cue:** Envia la señal MIC/AUX INPUT del NS7 al Canal Cue, para ser monitoreada en los auriculares.
13. **Grabar:** Comienza o detiene la grabacion.

14. **Selector de Fuente de Grabacion:** Selecciona una fuente de grabacion desde este menu desplegable.
15. **Medidor de Nivel de Grabacion:** Indica el nivel de señal que esta siendo grabada.
16. **Tiempo de grabacion:** Marca el tiempo de grabacion actual.
17. **Nombre de archivo grabado:** Ingrese aqui el nombre del archivo que este grabando.
18. **Guardar:** Guarda la grabacion actual en la carpeta "Recordings" dentro de su carpeta de Libreria Principal. (Main Library)
19. **Barra de Estado:** Muestra el estado del item seleccionado.
20. **Deck Virtual:** Gira durante la reproduccion de una pista de audio.
21. **Display de Igualamiento de Beat:** Muestra "transientes" (generalmente los tambores o golpes de bateria) para ayudar a igualar los beats.
22. **Display de Igualamiento de Tempo:** Muestra los tempos de ambos decks para ayudar el proceso de mezcla.
23. **Forma de Onda:** Forma de onda de la pista de audio cargada actualmente. La onda superior es el Deck A, la de bajo es el Deck B.
24. **Revision de Pista:** Es la revision o analisis de la forma de onda completa actualmente cargada.
25. **Nombre de Pista:** Es la etiqueta "Titulo" de la pista cargada.
26. **Nombre de artista:** Es la etiqueta "Artista" de la pista cargada.
27. **Campo de BPM/Tap:** Muestra el BPM de la cancion. Usted puede hacer click en este espacio para "marcar el pulso" de una cancion, con lo cual el software hara una aproximacion de BPM y lo guardara.
28. **Display de Tiempo de Reproduccion:** Muestra la posicion actual del Marcador de Audio en la pista.
29. **Pitch:** Desfaze del pitch en porcentaje (%) causado por la posicion del Deslizador de Pitch.
30. **Rango de Pitch:** Rango actual del PITCH FADER.
31. **Modo de Reproduccion:** Intercambia entre modos de reproduccion "Single" (unico) y "Continuous" (Continuo). Modo Single reproduce solo una vez la pista, deteniendo la reproduccion una vez que termina. Modo Continuo reproducira la proxima pista del cajon automaticamente una vez que la actual termine. Si otras pistas son agregadas, este modo seguira activo.
32. **Modo de Repeticion:** Intercambia entre Activado y Desactivado, para la pista (cuando el modo de reproduccion esta en modo "Single") o para el Cajon (cuando el modo de reproduccion esta en modo "Continuous"). Siempre que una nueva pista es cargada, el modo por defeco sera "Off" (apagado).
33. **Numero de Loop:** Muestra el numero del Loop actualmente seleccionado. Haciendo click en el icono de "candado" junto al numero, se evitara que cambios en el loop sean efectuados.
34. **Reescanear Etiquetas ID3:** Re-lee las etiquetas de archivos de la Libreria completa. Use esta funcion si ha editado o cambiado Tags en otros softwares.
Consejo: Reescanear los tags es una forma conveniente de identificar cualquier archivo que no se pueda encontrar (por ejemplo, si los archivos han sido removidos o borrados). Estas pistas son mostradas en color rojo en el panel Library, con un signo de interrogacion (?) en la columna Status.
35. **Reubicar archivos perdidos:** Si ha movido archivos que ya se encuentren en su Libreria, seran mostrados como "no encontrados" (denotados por un signo de interrogacion en la columna Status) y son de color rojo. Deje caer una carpeta desde Finder (Mac) o Explorer (Windows) sobre este boton para buscar dentro de aquella carpeta y todas sus subcarpetas por estos archivos perdidos) Haciendo esto hara una actualizacion en la Libreria con su nueva ubicacion. Tambien puede hacer click a este boton para escanear su sistema de archivos completo, incluyendo discos duros externos conectados a su ordenador, por estos archivos perdidos.
36. **Efecto Siguiente:** ecto siguiente en la secuencia de efectos disponibles. Pulse la perilla FX SELECT del NSFX / V7 para seleccionar este efecto.
37. **Efecto Actual:** efecto seleccionado actualmente aplicado al canal (si el botón FX ON / OFF del NSFX / V7 está en "on"). Cuando el efecto está activado, se iluminan las ventanas CURRENT EFFECT (Efecto actual) y NEXT EFFECT (Efecto siguiente).
38. **Mezcla de Efecto:** La magnitud del EFECTO ACTUAL, que se puede ajustar con el fader FX MIX del NSFX / V7.
39. **Parámetro:** La magnitud del EFECTO ACTUAL, que se puede ajustar con la perilla FX PARAM del NSFX / V7. Generalmente, es la intensidad del efecto, pero puede variar entre los efectos.
40. **Fuente:** Canal al que se está aplicando el EFECTO ACTUAL. Es posible seleccionar el canal con la perilla SOURCE del NSFX / V7.
Nota: Cuando ambos canales de FUENTE se configuran al mismo canal, ese canal pasa por el efecto izquierdo y luego por el derecho.
41. **Fuente de Tempo:** BPM actuales de la pista, que ayudan a determinar la velocidad del EFECTO ACTUAL (si está basado en la frecuencia). Cuando en este campo aparece "AUTO A" o "AUTO B", el efecto sigue automáticamente los BPM de la pista de la bandeja A y B, respectivamente. Si aparece "MANUAL" significa que ninguna de las pistas de la bandeja tiene BPM. Puede ajustar los BPM (y cambiarlos en cualquier momento) usando el botón TAP TEMPO del NSFX. También puede volver a los BPM automáticos de la pista manteniendo pulsado TAP TEMPO.

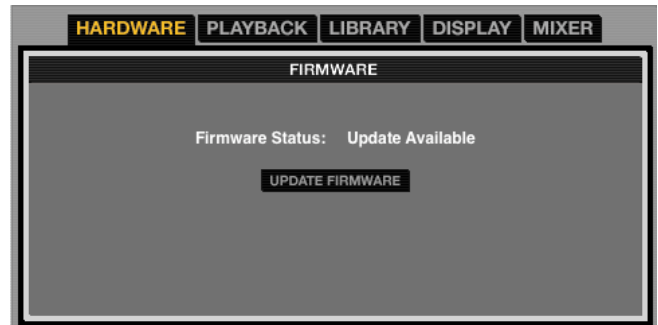
CONFIGURACION DE SOFTWARE

La pantalla de configuracion tiene controles para personalizar y mantener su sistema Serato ITCH. Haga click en el boton "Setup" para ingresar a la pantalla de configuracion. Una vez dentro, usted puede acceder a las pestañas Playback (Reproduccion), Library (Libreria), o Display (Vista).

VERSION DE SOFTWARE Y ACTUALIZACIONES: El numero de version de Serato ITCH es mostrado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de configuracion. El boton Check for Updates abrira en su navegador <http://www.serato.com> para avisarle si existen actualizaciones para su version del programa ITCH.

HARDWARE

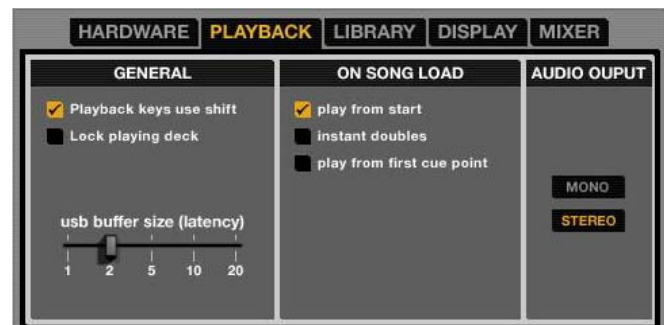
- **Firmware Estado / Updater:** Cuando el NS7 / V7 está conectado a su computadora y su equipo está conectado a internet, esta ventana indica si el firmware está actualizado. Si hay una actualización disponible, usted podrá hacer clic en "Update Firmware" para actualizarlo. (Véase la sección ACTUALIZANDO EL FIRMWARE para obtener más información.)



REPRODUCCION

GENERAL:

- **Playback Keys Use Shift (Las teclas de reproduccion usan Shift):** Al estar chequeado, todos los Puntos de Cue, Loop y teclas de reproduccion en el teclado del ordenador requeriran del uso de Shift o Bloq Mayusculas para funcionar.
- **Lock Playing Deck:** Al estar chequeada esta opcion, solo podra cargar pistas nuevas a un deck si este esta en Pausa.
- **USB Buffer Size (Latency) (Tamaño de Buffer USB (Latencia):** Ajuste este control deslizante para cambiar el tamaño del buffer de la conexion USB entre el hardware NS7 / V7 y el Software (Serato ITCH). Si usted esta usando un computador lento, aumente el tamaño del buffer. If you are using a slower computer, A un mayor tamaño de buffer, deberia no tener mas problemas con su audio, pero podra existir un pequeño retraso para que el software responda al hardware.



ON SONG LOAD: AL CARGAR CANCION: Estas opciones afectan el estado de las pistas al ser cargadas por primera vez al Deck.

- **Play from Start (Reproducir desde el principio):** Si esta opcion esta activa, una pista de audio nueva comenzara desde el principio. Si este casillero es desactivado, una nueva cancion comenzara desde donde el Audio Pointer (Marcador de Audio) estuviera ubicado en la cancion anterior.
- **Instant Doubles (Dobles Instantaneos):** Al estar chequeado, esto permite igualar la posicion del Marcador de Audio de dos pistas de audio. Cuando tenga una pista cargada en un deck, y luego cargue la misma pista al otro deck, el Marcador de Audio saltara a la misma posicion de la que fue cargada primera. (Los ajustes de Keylock y Loops tambien son copiados). Este ajuste sobrescribe la opcion "Play from First Cue Point" (Reproducir desde el primer punto de cue).

Consejo: Incluso si esta opcion esta desmarcada, presionando dos veces los botones LOAD A o LOAD B en la unidad NS7 / V7 cargara rapidamente el contenido del deck opuesto a ese deck, con el marcador de audio en la misma posicion (lo mismo que "Instant Doubles").

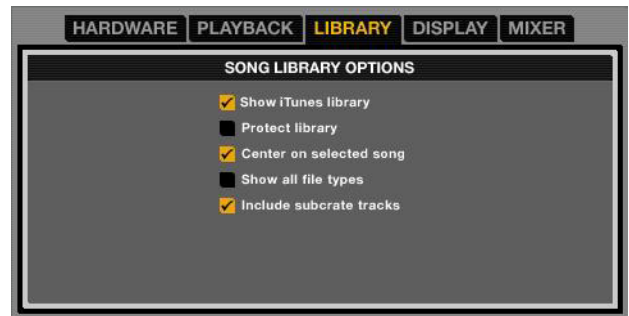
- **Play from First Cue Point (Reproducir desde Primer Punto de Cue):** Al estar chequeada esta opcion, todas las pistas de audio, al ser cargadas, comenzaran desde su primer punto de cue.

AUDIO OUTPUT (SALIDA DE AUDIO):

- **Mono / Stereo:** Ajusta la salida de audio a Stereo o Mono.

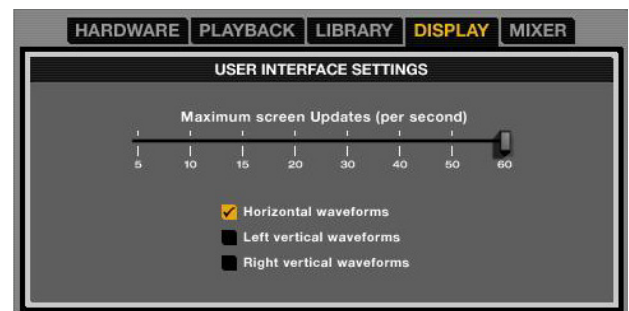
LIBRERIA

- **Show iTunes Library: Mostrar Libreria iTunes:** Al estar chequeada, esta opcion hace que las librerias de iTunes y sus playlists sean mostradas en Serato ITCH. (Ver Importando Musica para mas informacion.)
- **Protect Library (Proteger Libreria):** Al estar chequeada esta opcion, su Libreria sera bloqueada para prevenir el borrado accidental de pistas o Cajones, y no sera posible cambiar etiquetas (tags) o nombres de Cajones.
- **Center on Selected Song (Centrar en Cancion Seleccionada):** Al estar chequeada esta opcion, al navegar hacia arriba y hacia abajo en su Libreria se mantendra la pista seleccionada al centro del panel Library (Libreria).
- **Show All File Types (Mostrar todos los archivos):** Al estar chequeada esta opcion, podra ver todos los archivos en su Libreria. Si esta opcion no esta chequeada, solo los archivos que Serato ITCH puede reproducir seran mostrados. (Ver la seccion IMPORTANDO MUSICA para mas informacion)
- **Include Sub-Crate Tracks (Incluir Pistas de Sub-Cajones):** Al estar chequeada, las pistas de cualquier Sub-Cajon seran mostradas en su Cajon "Madre". Cuando esta opcion esta sin marcar, navegando un Cajon no mostrara canciones que esten en sus Sub-Cajones.



DISPLAY

- **Maximum Screen Updates (Refresco de pantalla maximo):** Este control deslizante le permite ajustar la velocidad en que la pantalla del software se refresca. A un menor valor, menor consumo de CPU. Usuarios con ordenadores mas lentos o usando un software de grabacion al mismo tiempo, podran usar este control para evitar problemas relacionados con la velocidad del procesador. El ajuste por defecto es 60 Hz, o 60 refrescos por segundo. Esta opcion se aplica a la interfaz completa de Serato ITCH. Los Decks Virtuales, Las Formas de Onda, y la Pantalla de Setup.
- **Horizontal Waveforms (Formas de Onda horizontales):** Al chequeada esta opcion, las formas de onda principales seran mostradas horizontalmente en la parte inferior de la pantalla.
- **Left Vertical Waveforms (Formas de Onda a la Izquierda):** Al estar chequeada esta opcion, las formas de onda principales seran mostradas verticalmente en la parte izquierda de la pantalla.
- **Right Vertical Waveforms (Formas de Onda a la Derecha):** Al estar chequeada esta opcion, las formas de onda principales seran mostradas verticalmente en la parte derecha de la pantalla.



MIXER (NS7)

GENERAL:

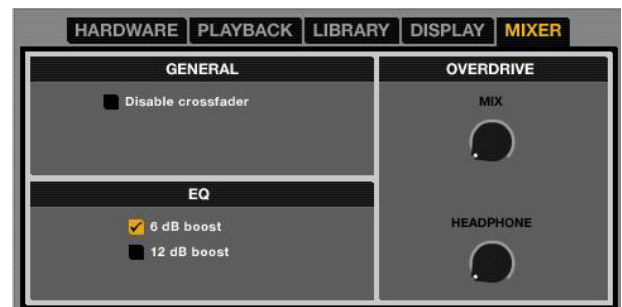
- **Deshabilitar Crossfader:** Al estar chequeado, ambos bandejas serán escuchados en la Mezcla Principal (como si el CROSSFADER estaban a medio camino entre ellas), independientemente de la posición del crossfader.

EQ:

- **EQ:** Cuando las perillas EQ de NS7 están en su posición máximo (a la derecha mayoría), se impulsará la gama de frecuencias por el número de decibelios se especifica aquí. Seleccione 6 dB o 12 dB.

OVERDRIVE: "Gire" estas perillas virtuales haciendo clic sobre ellas y arrastrando hacia arriba (para aumentar) o hacia abajo (para reducir) con el raton.

- **Mix:** Aumentar el ajuste de esta perilla para dar la Mezcla Principal un impulso extra. Esto también incluye la señal de la SALIDA PARA CABINA y la señal MIC / AUX.
- **Auriculares:** Aumentar el ajuste de esta perilla para dar la ganancia de los auriculares un impulso extra. Para evitar daños en el oído, tener cuidado de no establecer este nivel demasiado alto.



LA LIBRERIA

Serato ITCH puede manejar un numero ilimitado de pistas de audio, asi que la unica limitacion seria el tamaño de su disco duro. Una buena seleccion de herramientas estan incluidas para a yudarlo a mantener su musica organizada y para encontrar canciones rapida y facilmente.

CAJONES Y SUBCAJONES

Cajones y Sub Cajones (Crates y Sub-Crates) son una manera de organizar su musica en grupos para obtener un acceso rapido. Esto puede ser por genero, onda, o como mejor se acomode a su estilo de DJ. Los cajones pueden ser accedidos presionando el boton CRATES en la unidad NS7 / V7 o al hacer click dentro del area Crates con el raton. El signo "+" en el software le permite crear un nuevo Cajon. Para agregar archivos a un Cajon, arrastrellos con el raton hasta este. Es posible crear Cajones dentro de otros, o Sub-Cajones.

■ Cajones

Serato ITCH usa "Cajones" digitales para tener acceso rapido a sus colecciones favoritas. No existe limite para cuantos Cajones puedes crear, y una cancion en particular puede ser ubicada dentro de mas de un Cajon. El area de Cajones esta ubicado a la izquierda de la Libreria. Por ejemplo, podria organizar sus archivos tal como esto: En los siguientes cajones, en donde una pista de audio en particular puede estar en mas de un Cajon.

- Hip-Hop
- French Hip-Hop
- UK Hip-Hop
- Instrumental Hip-Hop
- Old School Hip-Hop
- Hip-Hop LPs



Para crear un nuevo Cajon, haga click en el boton "+" en el borde superior derecho del area de Cajones. Para renombrar un Cajon, haga doble click sobre el nombre de este. Usted puede cambiar el orden de las pistas de audio arrastrandolas hacia arriba o hacia abajo en la ventana Libreria.

Consejo: La opcion "Protect Library" en la pantalla de configuracion (Setup) se refiere a borrar, editar y renombrar Cajones. Marque esta opcion para prevenir cambios accidentales a sus Cajones.

■ Sub Cajones

Usted puede crear Sub Cajones, con solo arrastrar y dejar caer un Cajon dentro de otro. Si arrastra un Cajon al extremo izquierdo del panel Crate, se quedara en el nivel mas alto de la estructura de cajones. Si arrastra el Cajon un poco hacia la derecha, sobre el nombre de otro Cajon, se convertira en Sub-Cajon de aquel. Los Sub Cajones pueden ser abiertos y colapsados. De esta manera puedes tener un largo numero de Cajones, pero manteniendo una facil navegacion.

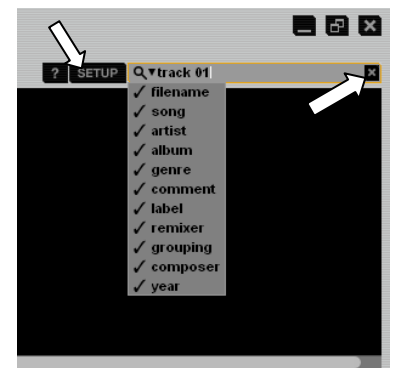
BUSQUEDA Y NAVEGACION

■ Busqueda

Serato ITCH incluye una funcion de **Busqueda** (Search) para ayudarlo a encontrar archivos facil y rapidamente. Solo ingrese texto en el casillero de busqueda en el extremo superior derecho de la pantalla. Mientras tipea, ITCH automaticamente mostrara archivos que contengan ese texto.

Para seleccionar entre que campos la funcion **Busqueda** revisara (Artista, Album, etc.), haga click en el icono del lado izquierdo del campo de **Busqueda**. Un menu desplegable mostrara que campos estan siendo actualmente usados. Presione "Escape" en su teclado o el boton "X" en el lado de recho del casillero de busqueda para borrarlo.

Consejo: Presione "Control" y "F" en su teclado para dirigirse al campo de busqueda. Este atajo de teclado tambien mostrara la Libreria principal - sacandolo de cualquier Cajon o Sub Cajon en que se encuentre - para que asi encuentre cualquier cancion en su coleccion. Si luego hace click en un Cajon o Lista de Reproduccion, el campo de busqueda sera borrado.



■ Navegar

Para recorrer a través de sus archivos, solo muevase hacia arriba o abajo con la perilla SCROLL o los botones FWD o BACK en la unidad NS7.

Haciendo click en **Browse** abra el panel sobre la Librería Principal. Los filtros son GENERO, BPM, ARTISTA y ALBUM. Usted puede estrechar la búsqueda seleccionando un GENERO específico, artista o nombre de album que este buscando, y el software mostrara los resultados en la ventana de la Librería Principal. Usted puede moverse entre los cuatro filtros con los botones FWD / BACK en el control de navegacion de la unidad NS7, el teclado del ordenador, o al hacer click con el raton.

COLUMNAS

La vista de su Librería puede ser customizada para mostrar cualquiera de las columnas descritas mas abajo:

- Album (Album)
- Artist (Artista)
- Bitrate (Bitrate)
- BPM (Beats por Minuto)
- Comment (Comentarios)
- Composer (Compositor)
- Filename (Nombre de Archivo)
- Genre (Genero)
- Grouping (Agrupacion)
- Label (Sello)
- Length (Duracion)
- Location (Ubicacion)
- Remixer (Remezclador)
- Sampling Rate (Relacion de Sampleo)
- Size (Tamaño)
- Track (Pista de Audio)
- Year (Año)

Haciendo click en el triangulo que se ubica en la esquina superior derecha de la Ventana de Informacion de Pistas de Audio mostrara esta lista de columnas para que usted seleccione cual esconder o mostrar. Usted puede cambiar el ancho de las columnas agarrandolas de sus extremos y moviendolas con el raton a la medida deseada. Tambien puede editar algunos de estos campos. (ver Editando Etiquetas ID3 en la seccion ETIQUETADO)

ICONOS

La columna al extremo izquierdo muestra el estado de cada pista de audio. Ejemplos de estos iconos son:



El software ha detectado corrupción en el archivo MP3. Si es posible, vuelva a codificar el archivo.



La pista no se encuentra. Es muy probable que el archivo haya sido renombrado o movido.



La pista ha sido importada desde la Librería de iTunes.



La pista ha sido importada desde iTunes, pero esta corrupta.



El software esta tratando de importar una pista desde la librería de iTunes pero no puede encontrar el archivo.



La pista es solo-lectura. Usted puede reproducirla pero no editar su informacion.

ETIQUETADO

■ Editando etiquetas ID3

Mucha de la información asociada con cada archivo puede ser editada desde dentro del software. Haga doble click en el campo dentro de la Librería Principal para editarlo. Nombre de Archivo, Duración, Tamaño, Bitrate y Relación de Sampleo no pueden ser editadas ya que esta información es guardada en el mismo archivo. La opción "Protect Library" en la pantalla de Setup debe ser desmarcada para permitir ediciones o cambios. (Ver LIBRERÍA bajo la sección CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE)

**etiquetas ID3: Datos contenidos sobre sus archivos son guardados dentro de los mismos archivos. "Genero", "Nombre de Pista" y "Artista" son ejemplos de información de etiquetas comun.*

Nota: Pistas de audio que sean de solo lectura tendran un icono de "seguro". No es posible editar etiquetas para estos archivos.

Consejo: Para editar texto, presione "Control" y "E" en el teclado. Tambien puede presionar y mantener la tecla Control y mover con las flechas del teclado para cambiar a diferentes campos al estar en Modo Edición. Cuando tenga mas de un campo seleccionado, el cambiar etiquetas afecta a todos los archivos seleccionados.

Consejo: La segunda columna en la libreria es el color para ese archivo. Haga click para abrir una paleta de colores para personalizar el Deck Virtual de ese archivo.

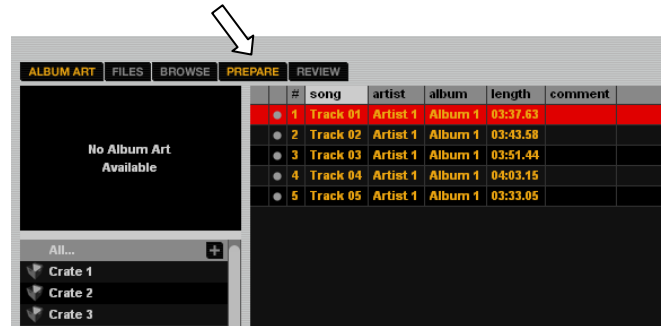
■ Caratulas

Archivos MP3 pueden contener caratulas. Para mostrar estas caratulas, haga click en el boton "Album Art", en la esquina superior izquierda de la ventana del software. Recomendamos usar iTunes para agregar Caratulas a sus MP3s, pero existen otras aplicaciones disponibles para lograr esto.

PREPARANDO Y REVISANDO PISTAS

■ Prepare (Preparar)

Haga click en el boton **Prepare** en el borde superior derecho de la ventana de software para acceder al Panel de Preparacion - un area para mantener pistas de audio, tal como seria el preparar un set levantando vinilos parcialmente fuera de su bolsa de discos. Usted puede tambien acceder a este panel presionando el boton PREPARE en la unidad NS7 / V7. Puede arrastrar pistas (o Cajones completos) desde la Libreria Principal dentro del Panel de Preparacion, o arrastrelas directamente sobre el boton **Prepare**. Tambien puede presionar el boton LOAD PREPARE en la unidad NS7 / V7 cuando el selector este en la pista o Cajon que quiera agregar. Una vez que una pista desde la lista ha sido reproducida, sera movida del Panel de Preparacion. Todas las pistas en el Panel de Preparacion son borradas al

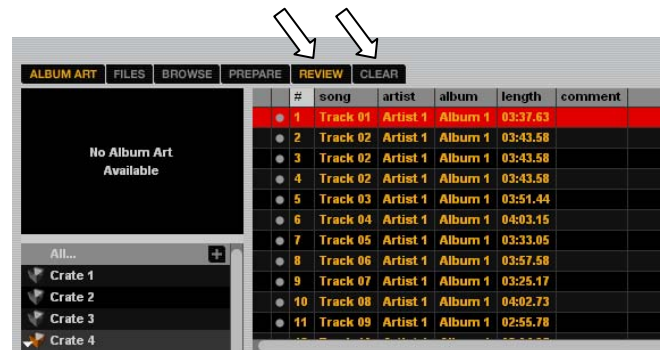


salir del programa.

■ Review (Revision)

Haga click en el boton **Review** en el extremo superior izquierdo del software. Esta es una lista de pistas de audio que han sido reproducidas recientemente, en su respectivo orden. Las pistas que ha usado recientemente son de color naranja. Presione el boton "Clear" para volver esta lista a cero.

Consejo: Seleccione los contenidos del Panel de Revision y arrastrelas sobre el boton "Nuevo Cajon" (+) para guardar un historial de lo que ha tocado.



ZOOM DE LIBRERIA

Usted puede hacer zoom hacia adentro o hacia afuera en su libreria para hacer el texto mas grande o mas pequeño usando los siguientes comandos:

- Zoom Adentro: CTRL + "+"
- Zoom Afuera: CTRL + "-"

COMPATIBILIDAD CON SCRATCH LIVE

Serato ITCH usa la misma Libreria de Serato Scratch LIVE. Si ya es un usuario de Scratch LIVE, toda su musica, loops, y Puntos de Cue estaran disponible en Serato ITCH. Si crea una libreria en Serato ITCH y luego instala Scratch LIVE, la musica, los loops y puntos de Cue estaran disponibles automaticamente desde Serato ITCH. Cualquier cambio hecho en cualquiera de los dos programas sera escrito a la libreria, asi que si ya tiene Puntos de Cue y Loops preexistentes, tenga cuidado y este conciente de esto al mover sistemas.

USANDO DISCOS DUROS EXTERNOS

Cualquier disco duro conectado a su ordenador sera mostrado en el panel **Files** (Archivos). Usted puede cargar archivos navegando el disco duro, y localizando sus archivos de audio. Luego los puede arrastrar dentro de la Libreria o dentro de Cajones o Sub Cajones tal como lo haria al importar desde el disco duro de su ordenador. La informacion de Cajones para archivos en su disco duro externo es guardada dentro del mismo disco externo. Esto significa que si agrega pistas de audio a su libreria desde un disco duro externo, y luego desconecta ese disco y lo conecta a otro ordenador que tenga Serato ITCH o Serato Scratch LIVE, los Cajones y pistas de audio seran visibles inmediatamente en la Libreria.

MEZCLAR CON EL NS7 / LOS V7s

REPRODUCIENDO SU PRIMERA PISTA DE AUDIO

Esta sección describe los primeros pasos para comenzar a reproducir pistas de audio con el NS7 y Serato ITCH, para comenzar a mezclar.

RESETEANDO EL MEZCLADOR

Es buena idea resetear el mezclador a su configuración por defecto antes de reproducir audio. Para resetear el NS7, coloque los CHANNEL FADERS (o faders de canal) en su posición de mas arriba. Coloque todas las perillas de EQ en la posición de "12 en punto", y ubique los niveles de MASTER, MONITOR, y BOOTH en "0". Coloque el CROSSFADER en el lado donde cargara su primera pista de audio.

NAVEGANDO LA LIBRERIA

La Librería contiene toda la música que le ha agregado a Serato ITCH. Usando **Browse (Navegar)** y **Search (Buscar)** usted puede fácilmente estrechar la búsqueda para encontrar la pista de audio que desee. También puede buscar en la librería usando el teclado (ver "Administrando su librería" para mas información. Usted puede utilizar los siguientes controles para navegar dentro de la Librería:

Controles de Hardware:

- **FILES:** Use el botón **FILES** (y los botones **FWD** y **BACK**) en la unidad NS7 para acceder a los directorios de archivos en el software.
- **CRATES:** Use el botón **CRATES** (y los botones **FWD** y **BACK**) en la unidad NS7 para acceder a sus Cajones en el software.
- **PERILLA DE SELECCION & FWD / BACK:** Use la **PERILLA DE SELECCION** para moverse dentro del software, navegar a través de menús, y seleccionarlos presionando su selección. También puede usar los botones **FWD / BACK** en la unidad NS7 para navegar dentro del software.

Mouse y Teclado: Además de los controles de NS7, usted puede utilizar el teclado de su ordenador y el ratón para para navegar dentro de su librería. Las teclas de cursor funcionan como los botones Arriba, Abajo, Adelante y Atrás, o puede usar "Page Up" y "Page Down" para acelerar el deslizamiento de la pantalla. El ratón puede seleccionar diferentes modos (ej. Modos Repeat o Playback) y seleccionar Artista, Album, Genero, o BPM.

CARGANDO UNA PISTA DE AUDIO AL DECK

Una vez que haya ubicado el archivo que quiera cargar en la Librería, puede cargarlo desde el NS7, el ratón, o el teclado. Para empezar, cargue una pista de audio a un deck:

- **Controles de Hardware:** Use los botones **LOAD A** o **LOAD B** en el NS7 para cargar una pista seleccionada a los decks A o B respectivamente.
- **Teclado:** Presione "Shift" y "Flecha Izquierda" para cargar una pista de audio al Deck A. Presione "Shift" y "Flecha Derecha" para cargar una pista al Deck B.
- **Ratón:** Para cargar una pista usando el ratón, haga click y arrastre los archivos seleccionados sobre los **Virtual Decks** ya sea izquierdo o derecho.

COMENZANDO A REPRODUCIR AUDIO

Para comenzar la reproducción presione el botón **PLAY / PAUSE** en la unidad NS7. Si ha cargado una pista, esta comenzara desde su principio (siempre y cuando no se haya movido el Audio Pointer manualmente antes de comenzar). Presionando **PLAY / PAUSE** durante la reproducción pausara la reproducción en el lugar actual. Presionando nuevamente volverá a reproducir desde el lugar actual.

Si la opción Deck Fader Start esta activada, moviendo el **CROSSFADER** de NS7 hacia ese Deck hará que comience la reproducción. Moviendolo hacia el lado opuesto hará que se detenga la reproducción y que el Audio Pointer vuelva al comienzo de la canción.

AJUSTANDO LA GANANCIA

La perilla GAIN (Ganancia) sobre los Controles de Canales de su NS7 le permite amplificar o reducir el nivel de audio de la pista antes de controlarlo con el CHANNEL FADER durante el proceso de mezcla.

Recomendamos tener el nivel de la pista ajustado de tal manera que la sección de mayor ruido cause que las dos primeras luces rojas en los indicadores LED se enciendan, sin quedar permanentemente encendidas. Ajustando los niveles de GAIN en las dos pistas de esa manera, permite un fácil desplazamiento en la mezcla entre los EQ y los faders.

También puede dar a la Master Mix (incluidas las señales BOOTH OUTPUT y MIC / AUX) un empuje extra ajustando la opción Overdrive en la pantalla de configuración, en la pestaña Mixer. (Ver MIXER en la sección SOFTWARE SETUP para mas información)

ECUALIZACION

La ecualización (EQ) es usada para subir y cortar diferentes frecuencias. EQ es usado para balancear el sonido de 2 pistas de audio que han sido masterizadas de forma diferente, para hacer que el sonido suene "bien" en su sistema de sonido de preferencia, o para efectuar técnicas de mezcla creativas. El NS7 cuenta con EQ's de 3 bandas (alto, medio y bajo). Las perillas van desde corte total (o "kill") al ser giradas todo a la izquierda, unidad o respuesta plana ("unity o flat response") al estar directamente hacia arriba, y 6 o 12 Db de subida al girar a la derecha, dependiendo de la configuración del mezclador en la pantalla de configuración o Setup. (Ver MIXER en la sección SOFTWARE SETUP para mas información)

Con Ecualizacion (EQ), lo mejor es generalmente un poco menos que mas. Al subir frecuencias, hagalo suavemente, especialmente cuando pueda cortar otras frecuencias también. Por ejemplo, si tiene una pista con muchas frecuencias medias (Mid), en vez de subir el bajo y el agudo para compensar, es mejor bajar las frecuencias medias. A su vez, cada sistema de altavoces y lugar tienen diferentes respuesta de frecuencia por lo que tendrá que ajustar su EQ no solo para que calce con la música que esta reproduciendo sino que también el lugar en donde esta

MEZCLANDO LA PROXIMA PISTA DE AUDIO

ENCONTRANDO LA PROXIMA CANCION

Una vez que tenga la primera canción sonando, deberá encontrar la próxima para agregar a la mezcla. Navegue la Librería para encontrar una canción adecuada, usando el mismo proceso descrito en la sección "Reproduciendo su Primera Pista de Audio". La columna BPM es útil para encontrar una canción de tempo similar a la que esta siendo reproducida.

CARGANDO UNA PISTA DE AUDIO AL DECK

Antes de cargar la próxima canción, asegurese que el CROSSFADER este completamente cargado al lado de la canción que este siendo escuchada (para que solo se escuche esa pista por los parlantes). Cargue la próxima pista al deck (usando el mismo proceso descrito en la sección "Reproduciendo su Primera Pista de Audio").

PREVISUALIZANDO EN LOS AURICULARES

El switch HEADPHONE MODE en los controles del NS7 maneja que señal de audio es dirigida a los auriculares. Al estar ubicado en "MASTER", escuchara la Mezcla de Programa. Cambie a "CH1 CH2" para previsualizar su música en el Canal Cue. Use la perilla HEADPHONE MIX para balancear entre los niveles de entrada de Audio de los Decks izquierdo y derecho en los audífonos, para preparar la próxima pista. La perilla HEADPHONE VOLUME en el Panel Frontal controla el nivel de volumen de los auriculares. Puede también darle al volumen de los auriculares un empuje extra al subir la configuración Overdrive en la pantalla de Setup, bajo la pestaña Mixer. (Ver MIXER en la sección CONFIGURACION DE SOFTWARE para mayor información.)

ENCONTRANDO LA PARTE CORRECTA DE LA CANCION

■ Display de Overview de Pista (Track Overview)

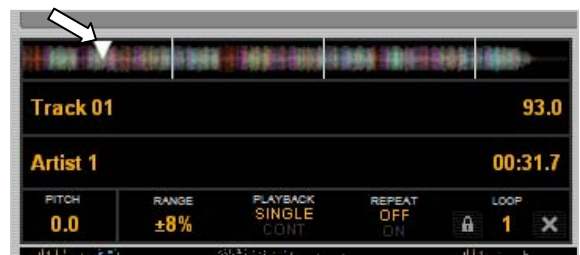
Esta vista provee una visualización completa de la forma de onda, e incluye un marcador para mostrar la posición actual dentro de la pista de audio (el Audio Pointer). Esta vista es útil para encontrar buenos lugares en donde hacer la transición en la mezcla.

La forma de onda es coloreada según el espectro del sonido. El color Rojo representa las frecuencias bajas, el Verde los medios, y el Azul representa los sonidos agudos.

Controles de Hardware: Usted puede utilizar el STRIP SEARCH (Buscador de Franja) En la unidad NS7 para mover el Audio Pointer hasta un cierto punto de la pista, tocandolo (para así saltar al lugar deseado). El largo de la franja STRIP SEARCH representa el largo TOTAL de la forma de onda mostrada en el software.

Ratón: Usted puede hacer que el Audio Pointer salte a diferentes puntos dentro de la pista haciendo click en el Display de Visualización de Pista con el ratón de su ordenador.

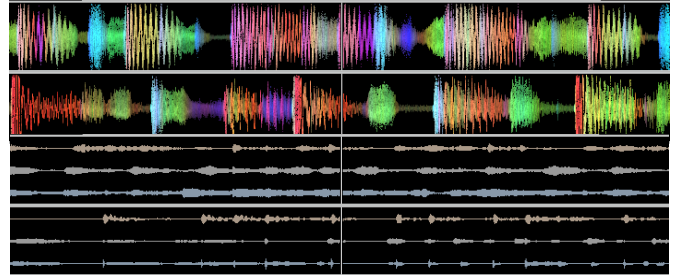
Las líneas grises detrás de la forma de onda indican el tiempo dentro de la pista: una raya gris delgada marca cada minuto, y una línea gris mas gruesa marca los intervalos de 5 minutos. La visualización será llenada cuando cargue una pista al **Deck Virtual**.



■ Formas de Onda Principales

Esta vista provee una vista de cerca de la canción, incluyendo el código de color que muestra la frecuencia del sonido; el rojo representa los sonidos bajos, el verde los medios, y el azul los sonidos agudos.

También puede cambiar la visualización a un analizador de espectro de tres canales manteniendo oprimida la tecla "Ctrl" y haciendo click en la forma de onda con su ratón. En esta vista, la onda superior representa los sonidos bajos, la del medio los medios, y la inferior los sonidos agudos.



Para "afinar" o realizar pequeños ajustes a la posición dentro de la pista, haga click en la onda con el ratón. La Forma de Onda principal se agrandara hacia la posición actual dentro de la pista. Puede usar las teclas "+" y "-" en su teclado para agrandar o achicar la visualización.

■ Punto de Cue Temporal

Esta función permite marcar un Punto de Cue Temporal en una pista, que no es guardado dentro del archivo (como los Puntos de Cue normales, que son llamados cada vez que cargue esa pista de audio). Esto es útil para encontrar un punto dentro de la canción y luego poder volver a ese punto fácilmente mientras afine su mezcla.

Para asignar un Marcador Temporal, asigne una pista de audio a un Deck, mueva el Audio Pointer o deje que la canción llegue a la ubicación deseada, y presione CUE. Su Punto de Cue Temporal ya ha sido fijado.

Para retornar a su Punto de Cue Temporal, presione CUE mientras la pista este siendo reproducida. La pista volverá a su Punto de Cue Temporal y la reproducción sera PAUSADA.

Presionando CUE comenzara la reproducción desde el Punto de Cue Temporal. Desde aquí, usted puede:

- dejar el botón CUE para retornar al Punto de Cue Temporal y pausar la reproducción. Este es un buen efecto de "tartamudeo" al comienzo de una pista.
- Apretar el botón PLAY / PAUSE y CUE simultáneamente y soltar ambos botones para resumir la reproducción. Esto le permite preparar para la mezcla una pista de audio desde el modo pausa y luego resumir la reproducción cuando la mezcla este correcta.

DEJANDO LAS PISTAS SINCRONIZADAS

La velocidad de la reproducción (tempo, medido en beats por minuto o BPM) es controlado por el PITCH FADER. Moviendo el PITCH FADER hacia arriba hará la canción mas lenta, y al moverlo hacia abajo la pista de audio se acelerara. Esto le permite tomar dos canciones con diferente tempo y mezclarlas haciendo que calcen sus beats.

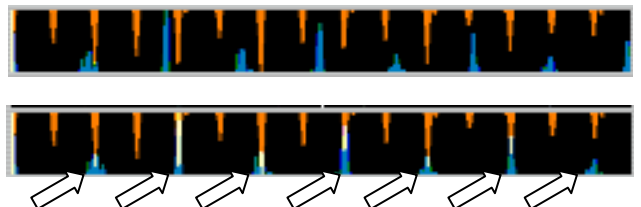
El rango por defecto del PITCH FADER es $\pm 8\%$ desde el pitch inicial. Usted puede cambiar su rango a $\pm 16\%$ o $\pm 50\%$ presionando el botón PPITCH RANGE en la unidad NS7. El rango será mostrado en el software en el Deck, en el campo Range (Rango) bajo el nombre de artista y de canción. (Ver la sección CARACTERISTICAS AVANZADAS para mas información)

La forma mas fácil de ajustar el tempo de una pista es moviendo el PITCH FADER hasta que los valores de BPM sean iguales. Al reproducir repetidas veces desde el Punto de Cue Temporal y haciendo ajustes finos con el PITCH FADER (y posiblemente experimentando con el PITCH RANGE), usted puede conseguir igualar ambas pistas de audio para que sean reproducidas exactamente a la misma velocidad.

Consejo: Se puede igualar fácilmente el tempo de un Deck presionando el botón SYNC. (Ver la sección CARACTERISTICAS AVANZADAS para mas información sobre el uso de SYNC).

■ Display de Igualación de Tempo

El visor de comparación de tempo es una herramienta útil al momento de hacer "beat matching" (o igualar los beats). Scratch LIVE detecta los beats (o ritmos) dentro de la pista de audio, y coloca una fila de puntas naranjas (para la pista de audio de la izquierda) sobre una fila de puntas azules (para la pista de la derecha) en el área de Comparación de Tempo. Cuando las dos pistas son igualadas al mismo Tempo, las puntas se alinean.



Nota: Este visualizador no muestra el timing relativo de los beats, solo los tempos de las pistas de audio. Los montes igual se alinearan cuando las pistas estén siendo reproducidas al mismo tiempo, pero estén fuera de sync. Para igualar los beats, dirijase a la sección INTRODUCIENDO UNA CANCION mas abajo.

INTRODUCIENDO UNA CANCIÓN A LA MEZCLA

Las BANDEJAS (Platters) de la unidad NS7 son sensibles al tacto. Cuando un motor de una bandeja esta apagado, esa bandeja queda en Modo Nudge. (El botón SCRATCH OFF también debe estar encendido. En Modo Nudge, moviendo la bandeja hacia atrás o hacia adelante hará que el tempo temporalmente se “doble” o mueva mas rápido o mas lento que su condición normal. Esto es para que cuando tenga las dos pistas mezcladas juntas pero no estén perfectamente alineadas a tiempo. Al mover la bandeja hacia adelante y hacia atrás usted puede regular y asegurarse que los beats estén alineados.

Al ejecutar el software, las BANDEJAS estarán en Modo Scratch por defecto (el botón SCRATCH OFF estará apagado). En Modo Scratch, el tocar y mantener la bandeja detenida detendrá la reproducción de audio, tal como lo sería con un disco de vinilo. Moviendo la bandeja hará “scratch” hacia adelante y atrás tal como con discos reales. También se puede hacer “nudge” o ajustar en Modo Scratch moviendo la bandeja solo tocando los bordes metálicos sin tocar los discos negros de arriba (la imitación de vinilo). Esto se hace usando los costados (similar a usar los rieles en una tornamesa para ajustar las pistas a tiempo).

Consejos:

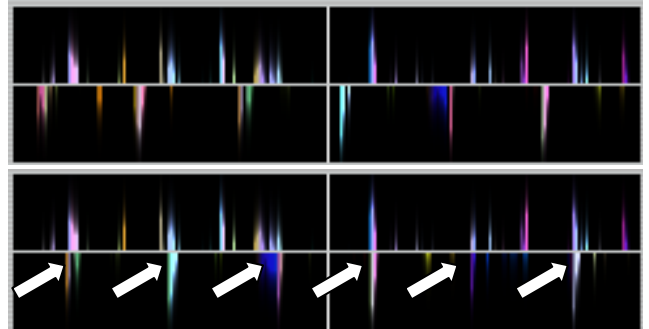
- Usted puede usar los botones de PITCH BEND para temporalmente manipular el tempo de la canción, tal como se hace moviendo la BANDEJA.
- Utilice los Puntos de Cue Temporales a partir de un punto de referencia temporal en varias ocasiones. Usted puede eliminar la pista en un par de veces hasta que salga bien.

■ Display de Beat Matching

Esta vista muestra la posición de los pulsos (beats) dentro de una pista de audio. Cuando se este haciendo Beat Matching, esta vista ayuda a alinear los pulsos bajos de las dos pistas. Los marcadores se ven iguales cuando los pulsos de las dos pistas son igualados.

Ejemplo:

1. Cuando una pista esta siendo reproducida en el Deck A (izquierdo), cargue y presione play en el Deck B (Derecho). Después de un par de segundos, aparecerían fila de puntas azules en el Display de Igualación de Tempo (representando el tempo de la pista del Deck B) bajo un set de puntas naranjas (el tempo de la pista del Deck A).
2. Ajuste el pitch de la pista del Deck B usando el PITCH FADER hasta que las puntas azules estén alineadas con las puntas naranjas en el Display de Igualación de Tempo.
3. A continuación, es necesario alinear los marcadores en el Display de Beat Matching, usando las BANDEJAS en Modo Nudge (Suave Empuje). Ayuda mirar los colores pasando por el Display de Onda Principal (recuerde que un kick o sonido bajo será probablemente rojo, y una caja, o agudo, verde o azul.) Esta técnica ayudara a hacer el proceso de Igualamiento de Tempo mas rápido.



CARACTERISTICAS AVANZADAS

MEZCLANDO MIC & AUX

La unidad NS7 cuenta con una entrada de micrófono y una entrada LINE auxiliar. El volumen y la ecualización de estas dos entradas son controlados por el NS7 y cada uno puede ser asignado ya sea a la Mezcla Principal o a alguno de los dos lados del CROSSFADER. Para hacer esto, haga click en el botón **Mic / Aux** para mostrar el menú desplegable y seleccionar adonde ira la señal de audio MC/AUX:

- **Mix:** La señal será enviada directamente a Program Mix (Mezcla Principal). Usted puede controlar la señal MIC/AUX con la perilla MASTER VOLUME en la unidad NS7 y los controles MIC/AUX en el Panel Frontal.
- **X-F A:** La señal será enviada al Canal de Crossfader A (Canal Izquierdo). Usted puede controlar la señal MIC/AUX con la perilla MASTER VOLUME en la unidad NS7, los controles relacionados al CROSSFADER y los controles MIC/AUX en el Panel Frontal.
- **X-F B:** La señal será enviada al Canal de Crossfader B (Canal Derecho). Usted puede controlar la señal MIC/AUX con la perilla MASTER VOLUME en la unidad NS7, los controles relacionados al CROSSFADER y los controles MIC/AUX en el Panel Frontal.
- **Mute:** La señal MIC / AUX será enmudecida.



La perilla de ganancia ubicada al lado de las entradas (inputs) MIC y AUX en la unidad NS7 controla la ganancia antes de que la señal sea enviada a ITCH para la mezcla. También puede dar a esta señal un empuje extra aumentando en nivel de Mix Overdrive en la pantalla de Setup. (Ver MEZCLADOR en la sección CONFIGURACION DE SOFTWARE para mas información.)

USANDO CONTROLES DE PITCH / TEMPO

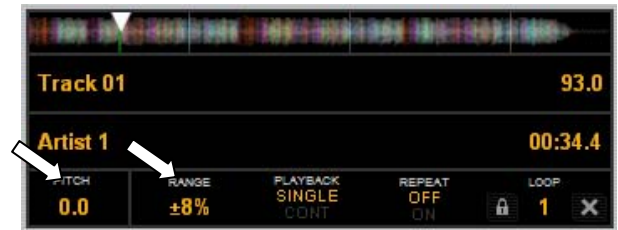
Las siguientes funciones le permiten manipular el pitch y la velocidad de una pista de audio para ayudar en el proceso de mezcla.

■ Pitch

Este numero es el porcentaje actual de diferencia de pitch desde el 0%. La cantidad por la cual usted aumente o reduzca este intervalo va a variar con el **Rango de Pitch (Pitch Range)**.

■ Rango de Pitch

El botón PITCH RANGE le permite ajustar el rango del PITCH FADER a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, y $\pm 50\%$ de la velocidad original de la pista. El rango actual será mostrado en el Deck, en el campo **Range** bajo Artist y Track Name.



■ Keylock

Normalmente, cuando usted cambia la velocidad de una pista de audio con el PITCH FADER, escuchara un cambio en la llave de la música. Cuando el botón KEYLOCK / MASTER TEMPO esta encendido en NS7 / V7, aun cuando cambie la velocidad de la pista, su llave (key), se mantendrá intacta. Esto es útil para evitar que dos canciones mezcladas suenen fuera de tono.

La función KEYLOCK en NS7 / MASTER TEMPO en V7 será temporalmente desconectada al manipular la BANDEJA (por ejemplo: al hacer scratch) para crear un sonido de scratching mas natural, pero volverá a conectarse al finalizar el scratch.

■ Sync

La función SYNC en Serato ITCH ayuda a simplificar el emparejamiento de Tempos. Al presionar el botón SYNC, el botón parpadea y el tempo de esa Pista (BPM) cambiara para igualarse al Deck opuesto. (Las pistas necesariamente deben tener calculados sus BPMs para que esta funcion este disponible).

Cuando el Modo Sync este encendido, la velocidad de reproduccion es controlada por el PITCH FADER del Deck "Master" (El Deck que NO tiene el Modo Sync activado). Ambos Decks seguirán cualquier cambio del Pitch de este Deck.

Nota: Los botones PITCH BEND seguirán operando independientemente en cada Deck, aun cuando estén en Modo Sync. En otras palabras los botones PITCH BEND del Deck Master solo actuaran sobre el tempo de su propio Deck.

Si una nueva pista de audio es cargada al Deck Master, el Deck "Esclavo" (El Deck que esta con su Modo Sync conectado) continuara siguiendo el tempo del ultimo tema en el Deck Master. En este punto, al ajustar el PITCH FADER del Deck Master no se seguirá afectando el tempo del Deck Esclavo.

Consejo: Antes de sacar cualquiera de los Decks de Modo Sync, fijese en las flechas en el campo **Pitch** (del Deck Esclavo). Este es el Navegador de Pitch. Una flecha apuntando hacia arriba indica que el pitch de ese Deck debe ser aumentado para igualar al Deck Master. Una flecha apuntando hacia abajo indica que el pitch debe ser reducido para igualar al Deck Master. Cambie el pitch de acuerdo (con el PITCH FADER) antes de sacarlo de Modo SYNC. Esto asegura que el Tempo de su mezcla permanezca constante, y no existan saltos bruscos.



USANDO PUNTOS DE CUE

Para crear un Punto de Cue, simplemente presione cualquier botón HOT CUE que no este encendido en el NS7 / V7. El botón se encenderá blanco para mostrar que ahí existe un Punto de Cue fijo. Una vez fijo, usted puede saltar hacia el presionando ese botón HOT CUE.

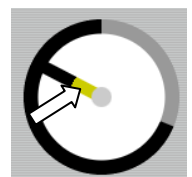
Cuando la reproduccion es detenida, manteniendo presionado el botón HOT CUE reproducirá desde este Punto de Cue. Cuando lo suelte, retornará al Punto de Cue y seguirá pausado.

Para borrar un Punto de Cue, presione o mantenga el botón DELETE CUE para activar el Modo Borrado de Cue, y luego presione el botón HOT CUE que este encendido para borrarlo. Usando este método, usted puede borrar solo un Punto de Cue. Si quiere borrarlos todos, hagalo manteniendo presionado el botón DELETE CUE.

Nota: Los Puntos de Cue no pueden ser sobrescritos. Primero deben borrarse antes de asignar uno nuevo a ese botón HOT CUE.

■ Aviso de Status de Punto de Cue

La banda en el sector rotativo de el Deck Virtual salta a la posición "12 en punto" y cambia de color al marcar un Punto de Cue. Usted esta en el punto de Cue cuando la banda es de un color solido completo y se encuentra en la posición de las "12 en punto". A medida que el Audio Pointer se mueve lejos del Punto de Cue, la banda de color se acortara un quinto por cada rotación. Lo mismo sucede al acercarse, el largo de la banda se incrementa un quinto cada rotación.

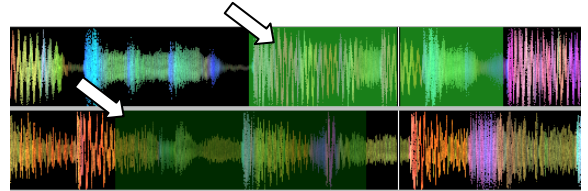


LOOPING

Utilice los controles del NS7 / V7 llamados LOOP CONTROLS para crear loops en sus pistas de audio. Los cuatro botones LOOP CONTROL de mas abajo tienen dos modos. En Modo Manual, el botón MODE está encendido de color rojo, y los cuatro botones son IN, OUT, SELECT y RELOOP. En Modo Autoloop, el botón MODE está encendido de color blanco, y los cuatro botones pueden crear loops de 1-, 2-, 4- y 8- beats. Esta sección le ayudará a entender los dos modos y a usar los controles.

■ Fijando un Loop

En Modo Manual, presionando el botón IN marcará el comienzo de su loop. - El Punto de "Loop In". Presionando el botón OUT marcará el final del loop, el punto "Loop Out", y comenzará a funcionar el loop desde el comienzo. (Para cancelar un loop después de presionar LOOP IN, presione SELECT, lo que hará que se desactive ese loop sin completarlo. Los loops son mostrados como secciones de color verde en el Display de Onda Principal en el software.



■ Autolooping

En Modo Autoloop, presionando los botones 1,2,4, u 8, fijará un loop de tales respectivas duraciones, en beats. Cada loop que asigne de este modo, comenzará desde la ubicación del Audio Pointer cuando el botón sea presionado, y tal botón se iluminará de color blanco. Presionando el botón nuevamente saldrá del loop, y este será borrado.

Nota: Debido a la manera en que el software analiza los beats por minuto (BPM), el largo de loops de 1, 2, 4 y 8 beats variará entre pistas de audio de diferentes valores de BPM.

■ Apagando un Loop

Presione el botón SELECT para moverse dentro de los Loops de esa pista. Encienda o Apague el Loop con el botón LOOP CONTROL ON/OFF. Si el Deck seleccionado ya está loopeando cuando lo apague, saldrá del loop a medida que el audio continúe. Si el Deck no está loopeando, el Loop seleccionado actual será Activado (Una vez que el Audio Pointer entre a la región del Loop).

■ Editando un Loop

Presione SELECT para cambiar entre los Loops en la pista. Cuando haya seleccionado el que desee, lo puede editar de varias maneras:

- **Edición Manual:** Cuando este dentro de un loop, puede presionar los botones IN o OUT para mover los puntos de "Loop in" y "Loop out" (respectivamente) con la BANDEJA. Cuando haya terminado de editar, presione el mismo botón nuevamente. Si el motor de la BANDEJA está encendido, la rotación normal moverá los puntos de In y Out. Para un mejor control, recomendamos activar el botón SCRATCH OFF para que el motor este apagado
Consejo: Al ajustar el loop con la BANDEJA, se encenderá un "envoltorio" de luces LED en el contador de BPM del NS7 / V7. (BPM METER) Quedará fijo en blanco en el medio cuando la duración del loop se haya doblado o partido por la mitad exactamente. Esta característica solo funcionará correctamente cuando tal pista cuente con su BPM correcto.
- **Reloop:** Presione el botón RELOOP para saltar al comienzo del loop seleccionado y activarlo. Si el Deck ya está loopeando al activarlo, el Audio Pointer saltará al comienzo del loop y continuará. Si no existe un loop, no pasará nada.
- **Reducir a la Mitad / Duplicar:** Pulse el botón 1/2 X para reducir a la mitad la longitud del bucle seleccionado, o presione el botón 2 X para el doble de su longitud. La región resaltada en verde en el punto de vista de forma de Onda Principal se actualizará para mostrar el cambio.
- **Desplazando:** Pulse el botón de SHIFT LEFT para cambiar la región de bucle seleccionado a la izquierda, o presione SHIFT RIGHT para moverla a la derecha. Se moverá la región de bucle la misma distancia que la longitud del bucle de sí mismo. La región del bucle se mantiene sin cambios..

■ Bloqueo y Borrado de un Loop

Al lado del número del Loop seleccionado en cada Deck, existen dos iconos, un "candado" y una "X". Al hacer click en el "candado" con su Ratón, prevendrá futuras ediciones o el borrado accidental de este. Haciendo click en la "X" borrará el loop actualmente seleccionado.



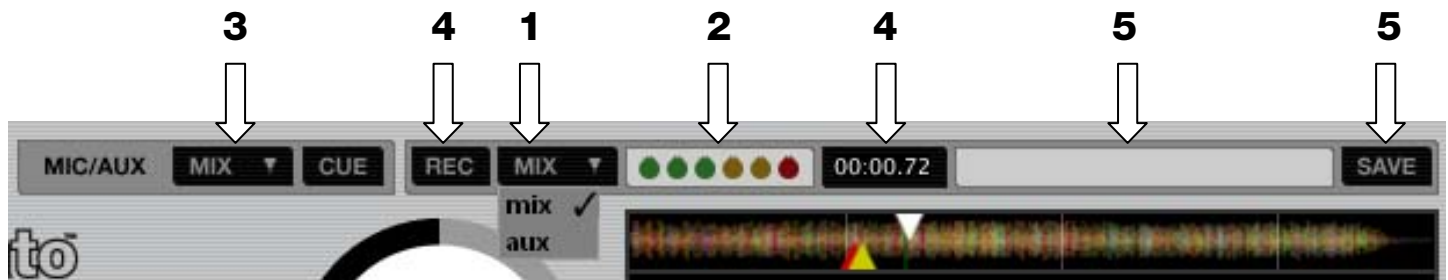
BLEEP / REVERSO

El switch BLEEP/REVERSE de la unidad NS7 / V7 permite invertir el audio de dos maneras:

- Cuando el switch está en posición REVERSE, la reproducción será invertida. (Esto será visible en el Display de Onda Principal). Retornando el switch a su centro (desactivado) resumirá la reproducción en forma normal desde donde el Audio Pointer paró.
- Cuando mantenga el switch en la posición BLEEP, la reproducción será invertida. Retornando el switch al centro (desactivado) se resumirá la reproducción tal como si nunca hubiera activado el switch (o como si la canción hubiera seguido siendo reproducida hacia adelante). Usando la función BLEEP no afecta al Audio Pointer en el Display de Onda Principal; reproducción normal será resumida donde el Audio Pointer esté en la pista, como lo muestra el software.

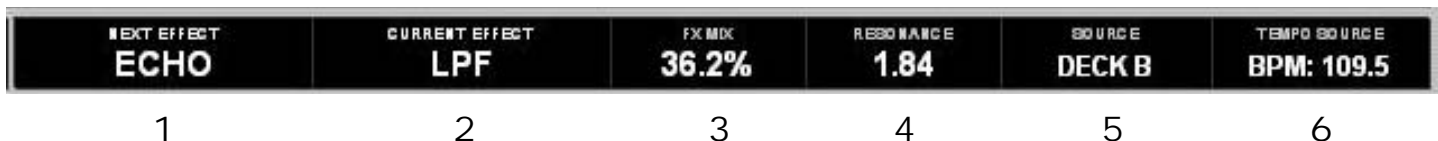
GRABANDO

Serato ITCH puede capturar sus grabaciones de Program Mix o del canal MIC/AUX INPUT. Los controles de grabación están agrupados en un menú que se ubica sobre el Deck B en el software. Para grabar:



1. En el software, haga click en el **Selector de Fuente de Grabación** y seleccione su fuente desde el menú desplegable. Seleccionando "Mix" grabara la salida Master - post-faders/EQ y PRE MASTER VOLUME. Seleccionando "Aux" grabara solo la señal MIC / AUX.
2. Ajuste la señal de grabación usando los controles apropiados para la fuente que esta siendo grabada. El **Nivel de Grabación** en el software muestra el nivel de señal que será grabado al disco duro. Recomendamos que ajuste su nivel para que las secciones con mayor volumen causen que el Nivel de Grabación entre moderadamente en la zona roja.
3. Para mostrar u ocultar los controles de canal para la entrada MIC / AUX INPUT, haga click en el botón **Mic / Aux**.
4. Haga click en el botón **Record** para comenzar a grabar. El largo de la grabación será mostrado en el **Cronometro de Grabación**. Presionelo nuevamente para detener la grabación.
5. Escriba un nombre dentro del espacio **Nombre de Grabación**, y haga click en **Save (Guardar)**. Las grabaciones son de 16-bit 44.1 kHz stereo. (AIFF), y se ubican dentro del Cajón "Recorded", dentro de la Librería Principal. Los archivos pueden ser accedidos en **Mis Documentos/Mi Musica/Scratch LIVE/Recording** (Windows), o en **Usuarios/Musica/Scratch LIVE/Recording** (Mac).

VISTA DEL PANEL DE EFECTOS SERATO ITCH



1. **EFECTO SIGUIENTE** – Efecto siguiente en la secuencia de efectos disponibles. Pulse la perilla FX SELECT del NSFX para seleccionar este efecto.
2. **EFECTO ACTUAL** – Efecto seleccionado actualmente aplicado al canal (si el botón FX ON / OFF del NSFX está en "on"). Cuando el efecto está activado, se iluminan las ventanas CURRENT EFFECT (Efecto actual) y NEXT EFFECT (Efecto siguiente).
3. **MEZCLA DE EFECTO** – La magnitud del EFECTO ACTUAL, que se puede ajustar con el fader FX MIX del NSFX.
4. **PARÁMETRO** – La magnitud del EFECTO ACTUAL, que se puede ajustar con la perilla FX PARAM del NSFX. Generalmente, es la intensidad del efecto, pero puede variar entre los efectos.
5. **FUENTE** – Canal al que se está aplicando el EFECTO ACTUAL. Es posible seleccionar el canal con la perilla SOURCE del NSFX.

Nota: Cuando ambos canales de FUENTE se configuran al mismo canal, ese canal pasa por el efecto izquierdo y luego por el derecho.

7. **FUENTE DE TEMPO** – BPM actuales de la pista, que ayudan a determinar la velocidad del EFECTO ACTUAL (si está basado en la frecuencia). Cuando en este campo aparece "AUTO A" o "AUTO B", el efecto sigue automáticamente los BPM de la pista de la bandeja A y B, respectivamente. Si aparece "MANUAL" significa que ninguna de las pistas de la bandeja tiene BPM. Puede ajustar los BPM (y cambiarlos en cualquier momento) usando el botón TAP TEMPO del NSFX. También puede volver a los BPM automáticos de la pista manteniendo pulsado TAP TEMPO.

LA TRANSICIÓN ENTRE DOS DJ

NS7

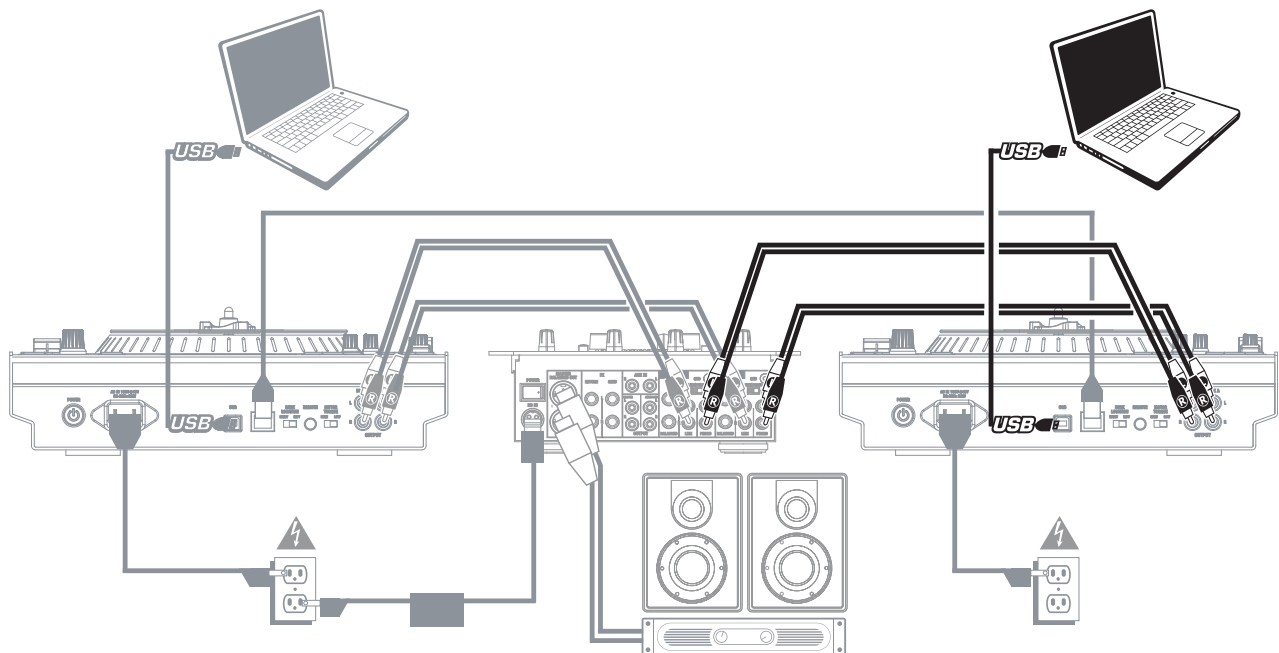
Para cambiar entre dj's con una NS7 y dos laptops con Serato ITCH:

1. Mientras los dos decks estén tocando, cargue una pista de "transición" (a través del Program Mix) desde una fuente de audio conectada a la entrada AUX INPUT. Asegurese que sus niveles estén ajustados apropiadamente usando los controles del panel frontal.
2. Baje los volúmenes de ambos Decks a cero, y detenga la reproducción en ambos Decks.
3. En el ordenador del siguiente DJ, ejecute ITCH.
4. Desconecte la NS7 del primer ordenador y conéctela al del siguiente DJ.
5. En 10 segundos, la NS7 será reconocida y activado ITCH. Lista para comenzar!

V7

El V7 de Numark le permite realizar una transición fluida entre dos DJ (cada uno con su propia computadora) sin interrumpir la música. Para prepararse, realice una configuración dual de V7 y siga estos pasos:

Nota: Las instrucciones de esta sección se refieren a una configuración con un mezclador que soporta varias entradas de nivel de línea en dos canales. No obstante, usted puede adaptar también estas instrucciones para una configuración de mezclador de cuatro canales.



1. Conecte las SALIDAS DE BANDEJA A (DECK A) de **ambos** V7 a la entrada del canal izquierdo (nivel de línea) del mezclador.
2. Conecte las SALIDAS DE BANDEJA B (DECK B) de **ambos** V7 a la entrada del canal derecho (nivel de línea) del mezclador.
3. El nuevo DJ ("**DJ 2**") debe conectar con un cable USB su computadora al V7 que no está conectado a la computadora del DJ actual ("**DJ 1**").
4. Cuando **DJ 1** está tocando su última pista, este DJ debe pulsar el BOTÓN MASTER del V7 que está sin usar.
5. En el V7 sin usar, **DJ 2** puede ahora ir a su primera pista y fundirla con el mezclador.
6. Cuando DJ 2 haya finalizado su transición a su primera pista, debe pulsar el BOTÓN MASTER del V7 opuesto. Este DJ puede controlar ahora Serato ITCH en su computadora usando ambos V7.
7. **DJ 1** puede desconectar ahora su computadora de la configuración sin ninguna interrupción de la música.

EL USO DEL NS7 / V7 COMO UNA TARJETA DE SONIDO

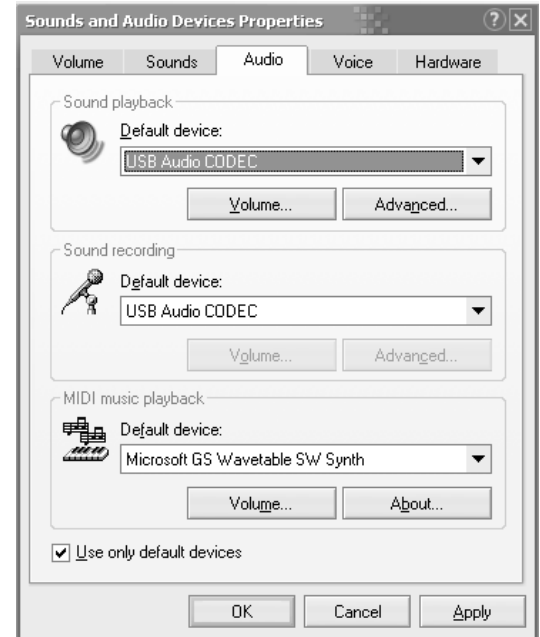
El NS7 / V7 está equipado con un puerto USB que le permiten reproducir contenido de su computadora a través del NS7 / V7 o grabar audio del NS7 / V7 directamente en su aplicación de software favorita. La interfaz USB de su NS7 / V7 funciona con su computadora igual que una tarjeta de sonido USB estándar.

CONFIGURACIÓN PARA WINDOWS

1. Encienda su computadora y el NS7 / V7.
2. Use un cable USB para conectar un puerto del NS7 / V7 a la computadora.
3. Windows reconocerá de inmediato al NS7 / V7 como un "USB Audio Device" (Dispositivo de audio USB) o un "USB Audio CODEC" (CODEC de audio USB) e instalará automáticamente los componentes del sistema que sean necesarios.
4. Para cambiar las preferencias de audio del sistema en Windows, es necesario acceder a las propiedades **Sounds and Audio Devices** (Dispositivos de sonido y audio), de **Control Panel** (Panel de control). Para acceder a la configuración de dispositivos de audio, haga clic en la lengüeta **Audio**.
5. La primera vez que conecte el NS7 / V7 a la computadora, el NS7 / V7 será asignado automáticamente como el dispositivo predeterminado (o "preferido") para la reproducción de sonido en la misma. Todos los sonidos de su computadora se envían al canal del NS7 / V7 indicado arriba de la conexión USB.
6. Para enviar audio desde su computadora al NS7 / V7, seleccione "USB Audio CODEC" en el campo **Sound Playback** (Reproducción de sonido).
7. Para enviar audio desde el NS7 / V7 a su computadora, seleccione "USB Audio CODEC" en el campo **Sound Recording** (Grabación de sonido). Esto le permite grabar su mezcla en su computadora.

Nota: Si su aplicación de reproducción o grabación de sonido no tiene sus propios parámetros de entradas y salidas (por ejemplo, Windows Sound Recorder, Windows Media Player o Apple iTunes), usa los dispositivos configurados en Dispositivos de sonido y audio. Tenga en cuenta que estos parámetros se cargan al arrancar la aplicación, de modo que si cambia los parámetros de dispositivo cuando la aplicación está abierta, es necesario reiniciarla para que tengan efecto.

Consejo: Para evitar que Windows reproduzca sonidos del sistema (pitidos y campanas) a través del NS7 / V7, recomendamos especialmente desactivarlos haciendo clic en la lengüeta **Sounds** (Sonidos) y seleccionando **No Sounds** (Sin sonidos) en el menú desplegable.

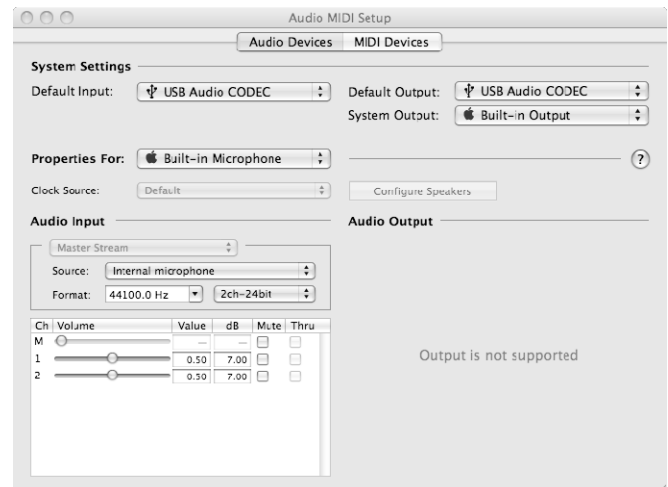


CONFIGURACIÓN PARA WINDOWS

1. Encienda su computadora y el NS7 / V7.
2. Use un cable USB para conectar un puerto del NS7 / V7 a la computadora.
3. Windows reconocerá de inmediato al NS7 / V7 como un "USB Audio Device" (Dispositivo de audio USB) o "USB Audio CODEC" (CODEC de audio USB).
4. Para cambiar las preferencias de audio del sistema en una Mac, es necesario acceder a las preferencias **Audio MIDI Setup** (Configuración MIDI de audio) de **Applications > Utilities** (Aplicaciones > Utilidades).
5. Para enviar audio desde su computadora al NS7 / V7, seleccione "USB Audio CODEC" en el campo **Default Output** (Salida predeterminada).
6. Para enviar audio desde el NS7 / V7 a su computadora, seleccione "USB Audio CODEC" en el campo **Default Input** (Entrada predeterminada). Esto le permite grabar su mezcla en su computadora.

Nota: Si su aplicación de reproducción o grabación de sonido no tiene sus propios parámetros de entradas y salidas (por ejemplo, Apple iTunes), usa los dispositivos configurados en Dispositivos MIDI de audio. Tenga en cuenta que estos parámetros se cargan al arrancar la aplicación, de modo que si cambia los parámetros de dispositivo cuando la aplicación está abierta, es necesario reiniciarla para que tengan efecto.

Consejo: Recomendamos dejar el campo **System Output** (Salida del sistema) configurado como **Built-in Output** (Salida incorporada). De esta forma se asegura que los sonidos del sistema (pitidos y campanas) no salgan a través del mezclador.

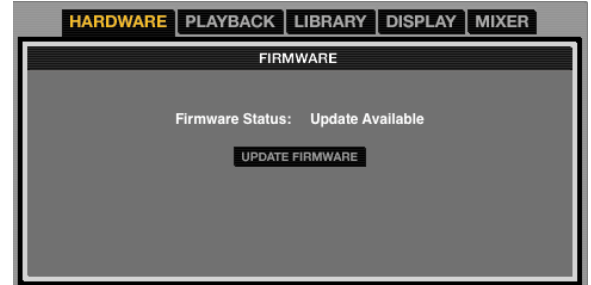


ACTUALIZANDO EL FIRMWARE

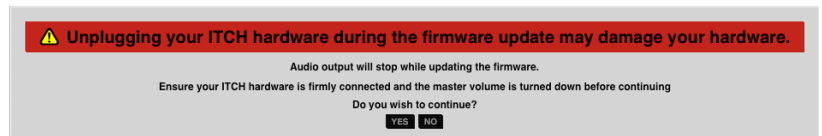
Ocasionalmente, podría haber actualizaciones para el firmware de su NS7 / V7. Si su ordenador esta conectado a internet, Serato ITCH detectará automáticamente si necesita actualizarlo. Siga estos pasos cuando necesite actualizar el firmware:

Nota: El Audio dejara de salir durante la actualización del firmware. No actualize el firmware en medio de una presentación.

1. Con su NS7 / V7 conectado al ordenador, dirijase a la pantalla Setup, y seleccione la pestaña "Hardware". Verá un mensaje si es que existiera una version mas nueva para actualizar.
2. Haga click en el boton Update Firmware.



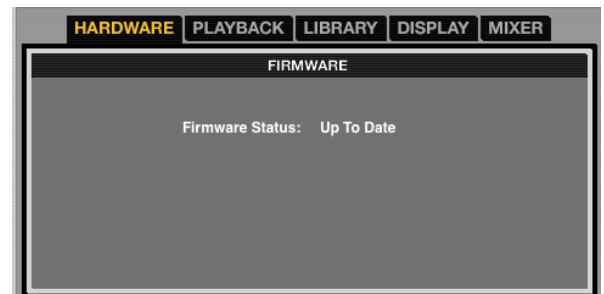
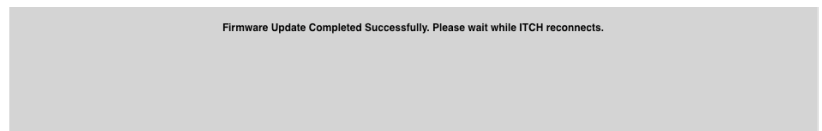
3. Una ventana de dialogo aparecerá y le advertira que el audio dejara de salir durante el proceso de actualización. Haga click en "No" para cancelar el proceso, o "Yes" para confirmar y continuar.



4. Una barra de progreso aparecera mientras su firmware este siendo actualizado. No desconecte su NS7 / V7 durante este proceso.



5. Cuando la actualización sea completada, vera una ventana de confirmación. Espere que ITCH vuelva a reconocer su conexión con NS7 / V7. Puede volver a usar su NS7 / V7 normalmente una vez que este paso este completo.



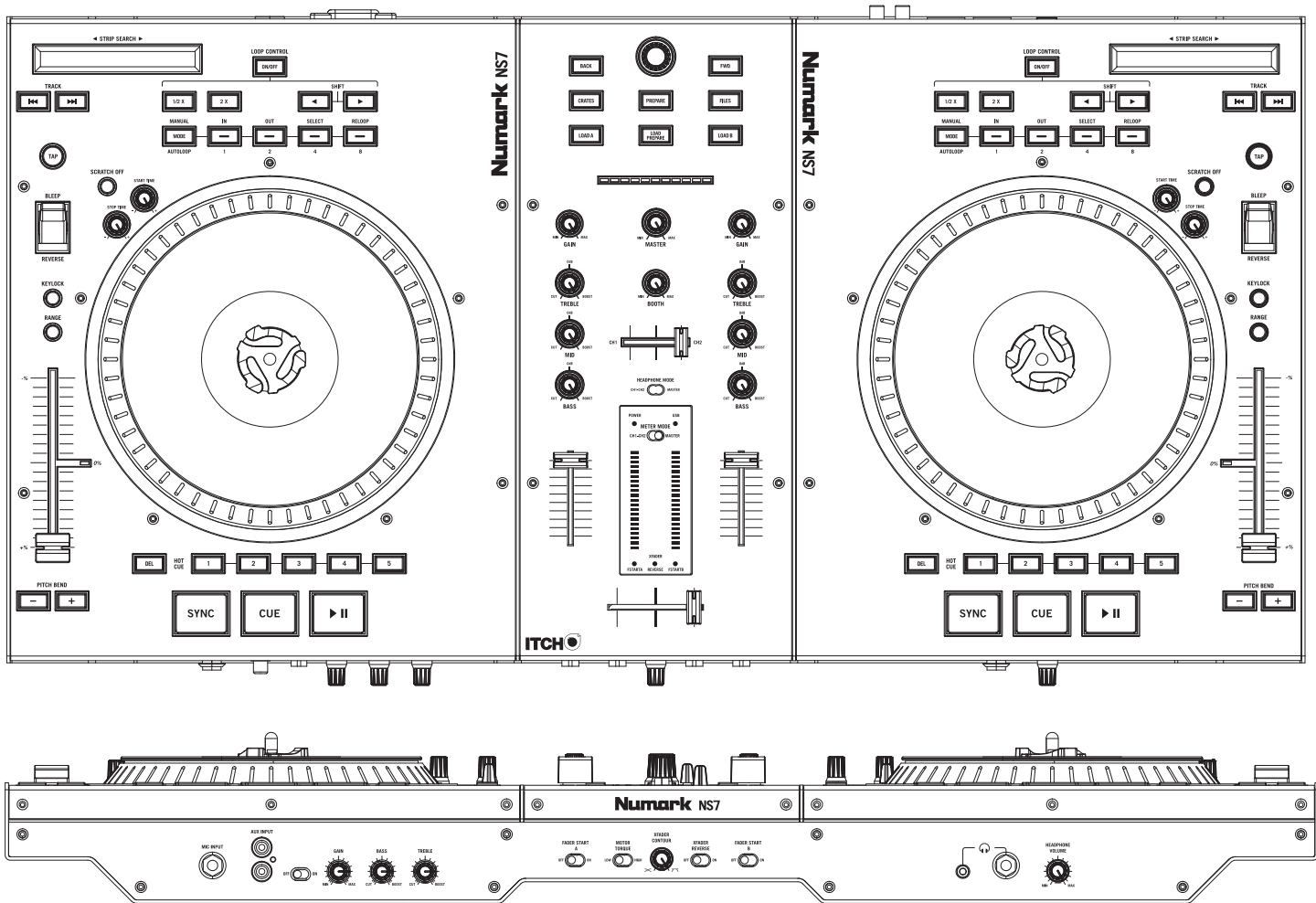
CALIBRACIÓN DEL NS7 / V7

Si carga firmware nuevo en el NS7 / V7 o si alguna vez tiene problemas con las perillas o faders (algo muy poco probable), es posible recalibrar el NS7 / V7. Para calibrar la unidad, siga estas instrucciones.

NOTAS IMPORTANTES:

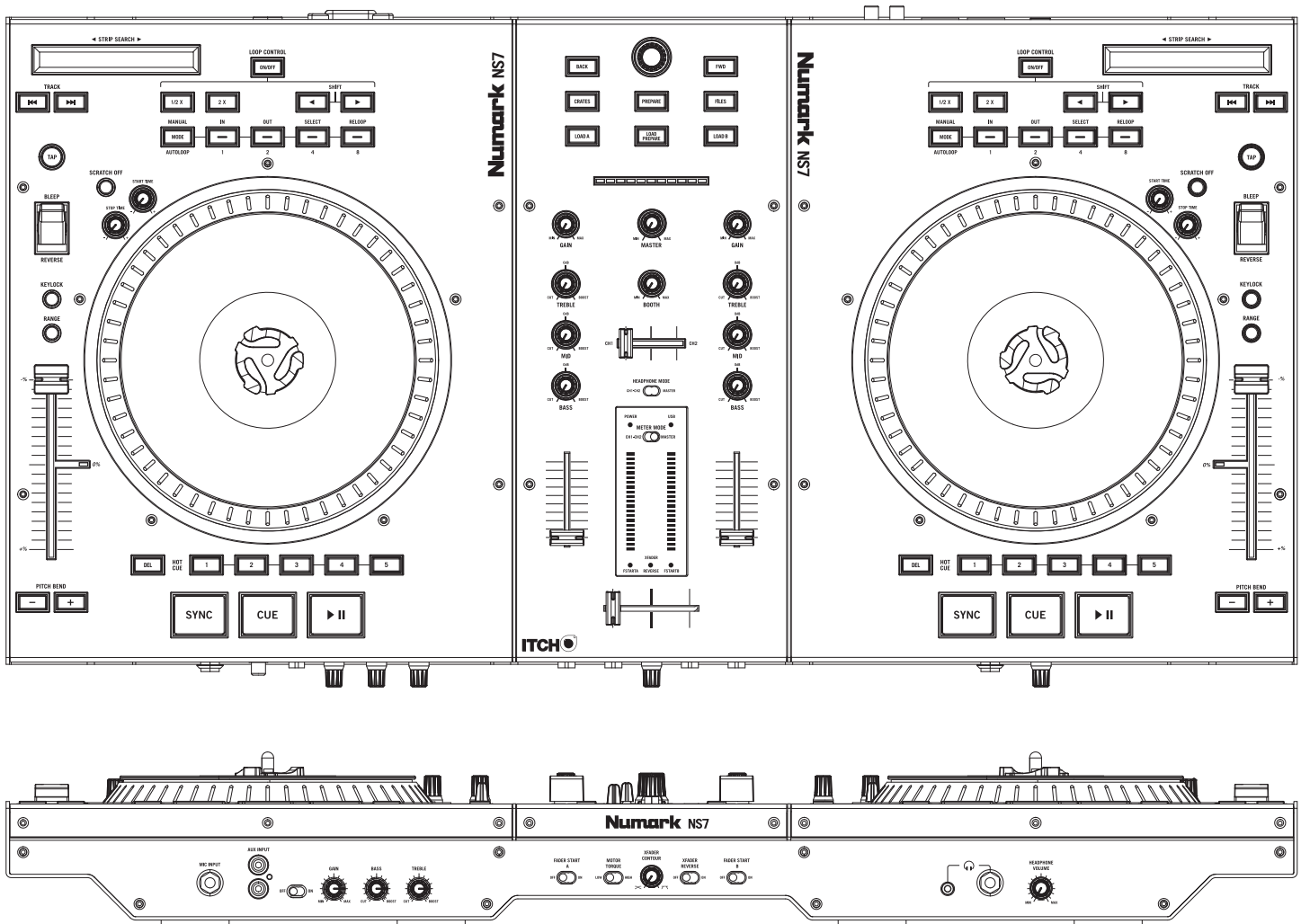
- Cuando ajuste las perillas y faders durante la calibración, ajuste los faders en último término (para asegurar que no se muevan accidentalmente durante el ajuste).
- Cuando ajuste las perillas y faders, asegúrese de que estén todos en sus puntos de extremo. Las inexactitudes, aunque leves, pueden causar una calibración incorrecta.
- Las perillas MIC / AUX GAIN, BASS y TREBLE son controles analógicos y por lo tanto no forman parte de la calibración.
- Aunque se representa la NS7, esta sección también se aplica a V7 de calibración. Si usted está calibrando una V7, caso omiso de las referencias a las bandejas "izquierda" o "derecho" y seguir todos los pasos en los controles que V7 específico.

1. Si cargó firmware nuevo, el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda destella dos veces, indicando que debe recalibrarlo.
2. Desconecte el cable del puerto USB y asegúrese de que el NS7 / V7 esté apagado. Mientras mantiene pulsados los BOTONES 1 Y 3 DE HOT CUE de la bandeja derecha, encienda el NS7 / V7. Los BOTONES 1 A 5 DE HOT CUE deben destellar dos veces.
3. Espere 10 a 20 segundos.
4. Ajuste todos los faders y perillas a la posición del extremo derecho. Los FADERS DE PITCH deben estar en la parte inferior, que es su máximo. (Vea la imagen de abajo.) Se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda.



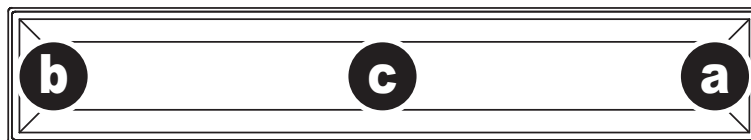
5. Pulse el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda que está encendido. Destellará dos veces.

6. Ajuste todos los faders y perillas a la posición mínima o del extremo izquierdo. Los FADERS DE PITCH deben estar en la parte superior, que es su mínimo. Se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda.



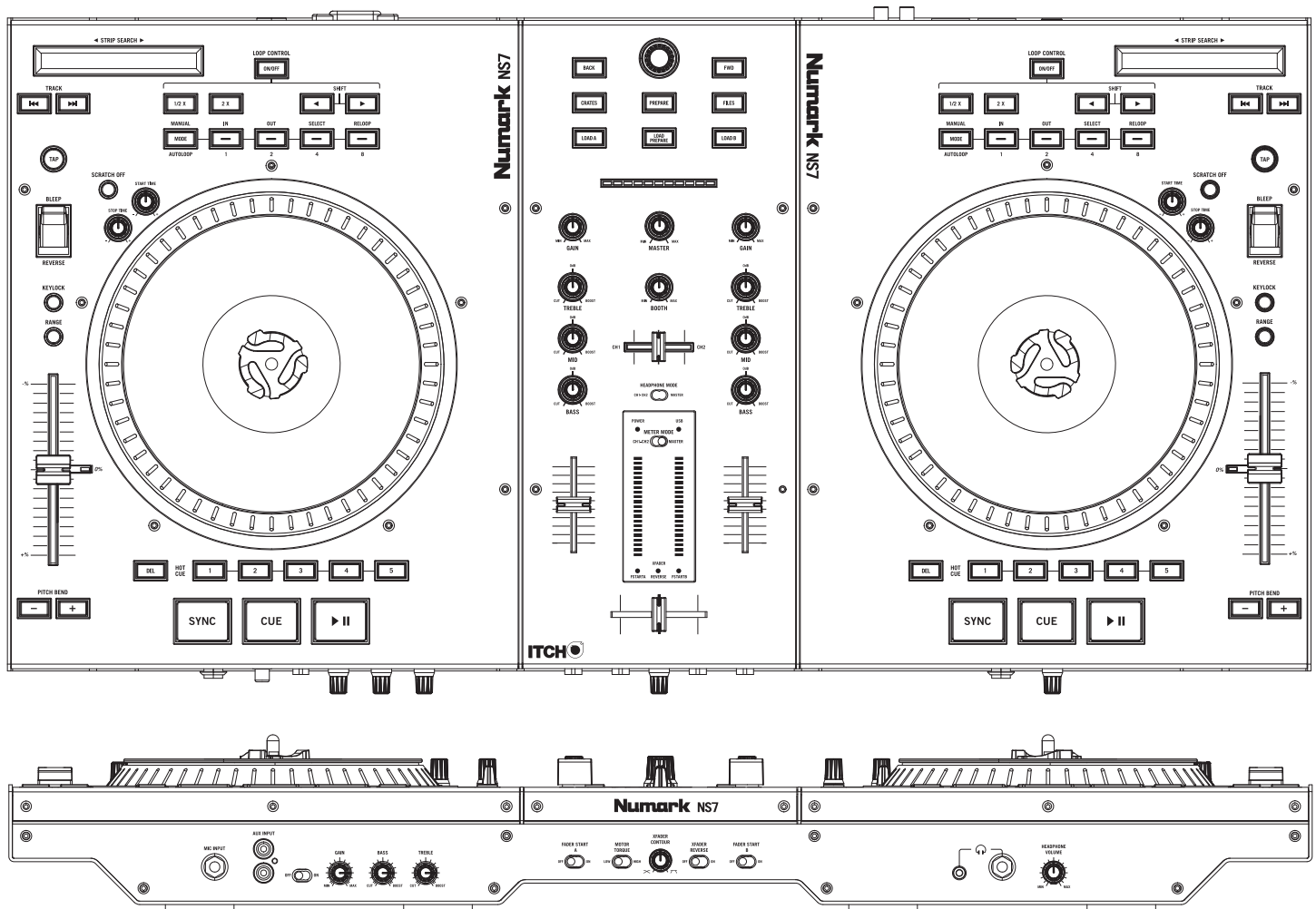
7. Pulse el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda que está encendido. Destellará dos veces.

◀ STRIP SEARCH ▶



8. En el sensor STRIP SEARCH de la bandeja izquierda:
- Toque y mantenga la posición del extremo derecho. Cuando se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda, púselo. Destellará dos veces.
 - Toque y mantenga la posición del extremo izquierdo. Cuando se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda, púselo. Destellará dos veces.
 - Toque y mantenga la posición exacta del centro. Cuando se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda, púselo. Destellará dos veces.
9. Repita los pasos 8 a-c con el sensor STRIP SEARCH de la bandeja derecha.

10. Ajuste todos los faders y perillas a la posición media/central. Se enciende el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda.



11. Pulse el BOTÓN 1 DE HOT CUE de la bandeja izquierda que está encendido. Los BOTONES 1 A 5 DE HOT CUE de la bandeja izquierda destellan, indicando que la calibración está terminada.

12. Apague y encienda nuevamente el NS7 / V7 antes de reconectarlo a la computadora.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PROBLEMA	CAUSA	SOLUCIÓN
Aparece el mensaje "Hardware Disconnected" (Hardware desconectado) en el software.	El cable USB no está conectado correctamente a la computadora o al NS7 / V7.	Asegúrese de que ambas conexiones USB estén firmes.
	Se abrió el software antes de conectar el NS7 / V7.	Cierre el software y vuelva a abrirlo después de conectar correctamente y encender el NS7 / V7.
	NS7 / V7 apagado.	
Experimento algunas interrupciones o respuesta lenta del audio.	Otros programas están drenando la potencia de la CPU de la computadora.	Cierre todos los programas innecesarios y apague la tarjeta inalámbrica de la computadora (o desconéctela de Internet).
		Desactive el software antivirus u otros programas que exploren regularmente la computadora o busquen regularmente una conexión a Internet.
		Cambie los valores de tamaño del búfer en el software. A un tamaño de búfer mayor, no debería experimentar interrupciones del audio, pero puede existir un leve retardo cuando el software responde al hardware (latencia). A un tamaño menor del búfer, la computadora responde más rápido (menos latencia) pero debe ser suficientemente rápida para evitar las interrupciones del audio u otros problemas. Experimente para hallar los valores óptimos para su computadora,
El software se cierra o se congela tan pronto se abre.	iTunes 8.0.2 (y superior) está interfiriendo con la forma en que el software explora sus bibliotecas.	Baje una versión anterior de iTunes en http://www.oldapps.com/itunes.htm .
Tengo problemas al explorar o buscar en mi biblioteca iTunes.		
Oigo un ruido extraño cuando comienzo la reproducción si el PLATO del NS7 / V7 se detiene.	El tiempo de arranque del PLATO es demasiado alto.	Reduzca el tiempo de arranque del PLATO ajustando la perilla START TIME.
Experimento problemas con el software cuando paso el dedo por la TIRA DE BÚSQUEDA del NS7 / V7.	El sensor de la TIRA DE BÚSQUEDA no está previsto para recibir información de manera "continua" (es decir, pasando el dedo por ella).	Use la TIRA DE BÚSQUEDA sólo como si estuviera dejando caer la púa en un disco — tóquela en un solo punto por vez. Para desplazarse o rascar a lo largo de la pista, gire el PLATO en cambio.
La lectura de BPM automáticos de la pista es incorrecta.	El rango de BPM del software no está ajustado correctamente para el tempo de la pista. (El rango de BPM restringe lo que se le permite a los BPM.)	Con el NS7 / V7 desconectado, ajuste el rango de BPM del software a un valor apropiado que permita los BPM que desea y luego reconstruya la vista de esa pista.
	El ritmo de la pista es muy sincopado o tiene golpes de bombo o snare drum en lugares extraños, que producen un error de cálculo de los BPM.	Golpee manualmente un tempo para la pista pulsando el botón TAP de la bandeja (en el NS7 / V7) al compás de la pista.

Para más información, visite:

<http://www.numark.com/ns7>
<http://www.numark.com/v7>
<http://www.numark.com/nsfx>
<http://www.serato.com/itch>

TABLE DES MATIÈRES

ENREGISTREMENT DU PRODUIT.....	77
RÈGLES DE BASE.....	77
ASSEMBLAGE DES PLATEAUX.....	77
INSTALLATION LOGICIEL.....	78
BRANCHEMENT DU NS7 / V7.....	78
NS7.....	79
CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE.....	79
CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU AVANT.....	79
CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR.....	80
SCHÉMA DE CONNEXION.....	83
V7.....	84
CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE.....	84
CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR.....	84
IMPORTANT!.....	87
BRANCHEMENT DU V7.....	87
AJOUTER UN SECOND V7.....	88
NSFX.....	89
INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE.....	89
CARACTÉRISTIQUES.....	89
UTILISATION DE SERATO ITCH AVEC LE NS7 / V7.....	90
IMPORTANT.....	90
PREMIERS PAS.....	90
DEMMARAGE DU LOGICIEL.....	90
IMPORTATION DE MUSIQUE.....	90
PRÉPARATION DE VOS FICHIERS.....	91
VUE GÉNÉRALE DU LOGICIEL.....	92
CONFIGURATION DU LOGICIEL.....	94
HARDWARE (PÉRIPHÉRIQUE).....	94
PLAYBACK (LECTURE).....	94
LIBRARY (COLLECTION).....	95
DISPLAY (AFFICHAGE).....	95
MIXER (TABLE DE MIXAGE) (NS7).....	95
LA COLLECTION.....	96
VALISES ET SOUS-VALISES.....	96
RECHERCHER ET PARCOURIR.....	96
COLONNES.....	97
ICONES.....	97
BALISAGE.....	97
PRÉPARATION ET HISTORIQUE DES MUSIQUES.....	98
ZOOM DE LA COLLECTION.....	98
COMPATIBILITÉ AVEC SCRATCH LIVE.....	98
UTILISATION DE DISQUES EXTERNES.....	98

MIXER AVEC LE NS7 / V7	99
LECTURE DE VOTRE PREMIERE MUSIQUE.....	99
REINITIALISER LE MIXEUR.....	99
NAVIGUER DANS LA COLLECTION.....	99
CHARGER UNE MUSIQUE SUR LA PLATINE.....	99
COMMENCER LA LECTURE.....	99
AJUSTER LE GAIN	100
EGALISATION.....	100
MIXER LA MUSIQUE SUIVANTE	100
TROUVER LA MUSIQUE SUIVANTE.....	100
LA CHARGER SUR LA PLATINE.....	100
LA PRÉ-ÉCOUTER DANS LE CASQUE.....	100
TROUVER LA BONNE PARTIE DE LA MUSIQUE.....	101
METTRE LES MUSIQUES AU TEMPO	102
LANCER UNE MUSIQUE EN RYTHME.....	102
FONCTIONNALITÉS AVANCÉES	103
MIXAGE MIC ET AUX.....	103
UTILISATION DES COMMANDES PITCH / TEMPO.....	104
UTILISATION DES POINTS DE REPÈRE	104
BOUCLE.....	105
BLEEP / REVERSE	106
ENREGISTREMENT	106
PANNEAU DES EFFETS DE SERATO ITCH.....	106
TRANSITION ENTRE DJS	107
NS7.....	107
V7	107
UTILISANT LE NS7 / V7 COMME UNE CARTE DE SON	108
MISE A JOUR DU MICRO LOGICIEL	109
CALIBRAGE DU NS7 / V7	110
GUIDE DE DÉPANNAGE	113

ENREGISTREMENT DU PRODUIT

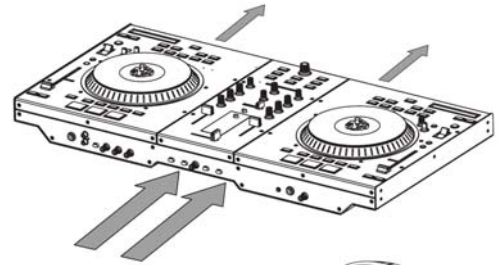
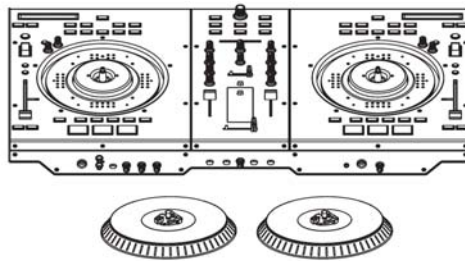
Veillez visiter le site internet <http://www.numark.com> pour enregistrer votre nouvelle console NS7 / V7 / NSFX. L'enregistrement des produits vous permet d'être informé sur les toutes dernières nouveautés concernant les produits et de vous offrir un soutien technique de niveau international, si vous en avez besoin.

RÈGLES DE BASE

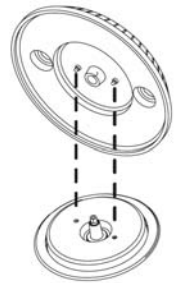
- **LIRE LE LIVRET DES CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET DES INFORMATIONS SUR LA GARANTIE AVANT D'UTILISER LE NS7.**
- Assurez-vous que tous les articles énumérés dans le contenu de la boîte de ce guide sont inclus dans la boîte.
- Avant de brancher tous les appareils au NS7 / V7 / NSFX ou de mettre le NS7 / V7 / NSFX sous et hors tension, assurez-vous que tous les appareils sont hors tension et que tous les potentiomètres et commandes de gain soient réglés à « zéro ».
- **LIRE ET SUIVRE LES INSTRUCTIONS D'INSTALLATION DU LOGICIEL ET DES PILOTES.**

ASSEMBLAGE DES PLATEAUX

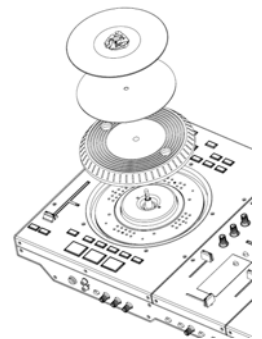
1. Retirez le NS7 / V7 de son emballage. Retirez le plateau / les plateaux de l'emballage.
Placez le NS7 / V7 sur une surface plate et stable. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'aération tout autour, surtout si vous l'encastrez.



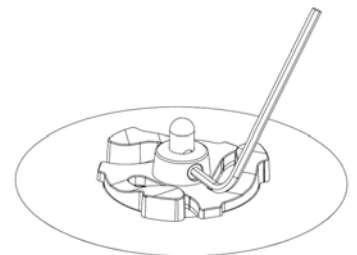
2. Placez le plateau sur le NS7 / V7 en alignant les broches du fond du plateau avec les trous sur le moteur du NS7's.



3. Placez le tapis sur le plateau, puis placez le vinyle sur le tapis.



4. Alignez l'entaille de l'axe central avec la vis de l'adaptateur 45 tr/min. Utilisez la clé hexagonale (incluse) pour serrer la vis, fixant l'ensemble plateau sur l'axe.



INSTALLATION LOGICIEL

Des mises à jour gratuites du logiciel Serato ITCH sont disponibles sur le site Web <http://www.serato.com/itch>. Nous vous recommandons de visiter le site Web afin de vérifier que vous avez la toute dernière version du Serato ITCH avant de procéder à l'installation du logiciel sur votre ordinateur.

WINDOWS (XP OU VISTA)

1. **IMPORTANT :** Ne branchez **PAS** le NS7 / V7 à votre ordinateur avant que l'on vous invite à le faire. Le programme d'installation vous invitera à le brancher en temps voulu.
2. Insérez le CD d'installation inclus dans le lecteur CD de votre ordinateur. L'assistant d'installation devrait s'ouvrir. (S'il ne s'ouvre pas, ouvrez le contenu du CD d'installation du logiciel et double-cliquez sur le fichier « ITCH_Installer.exe ».)
3. Suivez les instructions à l'écran pour lancer l'installation. Vous serez invité à brancher le NS7 / V7 à votre ordinateur durant l'installation. Durant l'installation :
 - Si Windows vous avertit que les certificats des pilotes ne peuvent être vérifiés, approuvez-les quand même.
 - Si Windows vous avertit que l'installation matérielle n'a pas réussi, ou que le matériel peut ne pas fonctionner correctement, ignorez l'avertissement.
 - Si des boîtes de dialogues apparaissent brièvement à l'écran, ignorez-les.

Il est normal que ces avertissements apparaissent, c'est tout simplement la réaction de Windows face à l'annulation de son programme d'installation de matériel. (Le NS7 / V7 et le Serato ITCH utilisent leur propre programme d'installation.)

Si vous avez sélectionné l'emplacement de sauvegarde par défaut durant l'installation, vous pouvez accéder au programme à partir en allant à :

- XP : Démarrage ► Tous les programmes ► ITCH
- Vista : Menu Windows ► Tous les programmes ► Serato ► ITCH

MAC

1. Insérez le CD d'installation inclus dans le lecteur CD de votre ordinateur.
2. Ouvrez le contenu du CD logiciel sur votre ordinateur.
3. Double-cliquez sur le fichier d'installation ITCH.
4. Suivez les instructions à l'écran pour lancer l'installation. Vous serez invité à brancher le NS7 / V7 à votre ordinateur durant l'installation.

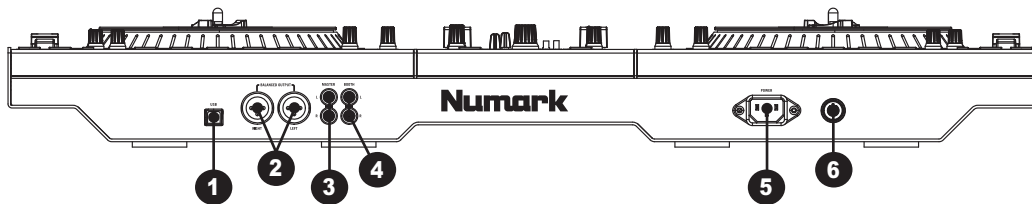
Si vous avez sélectionné l'emplacement de sauvegarde par défaut durant l'installation, vous pouvez accéder au programme à partir du dossier **Applications**.

BRANCHEMENT DU NS7 / V7

1. NS7: Branchez d'abord les sources d'entrée audio (microphones, tourne-disques, lecteurs de disques compacts, etc.) au NS7.
2. Branchez ensuite les dispositifs de sortie audio (amplificateur, sub-mixer, enregistreurs, etc.) au NS7 / V7.
3. Branchez tous les appareils à la barre de surtension, puis les mettre sous tension dans l'ordre approprié :
 - a. Lors de la **mise en marche**, commencez par allumer (1) les sources d'entrée auxiliaires, (2) le NS7 / V7, puis (3) les appareils de sortie.
 - b. Pour mettre **hors tension**, toujours inverser l'opération, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) le NS7 / V7, puis (3) les sources d'entrée auxiliaires.
4. Branchez le NS7 / V7 à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni puis à votre casque d'écoute.
5. Lancez le Serato ITCH et c'est parti!

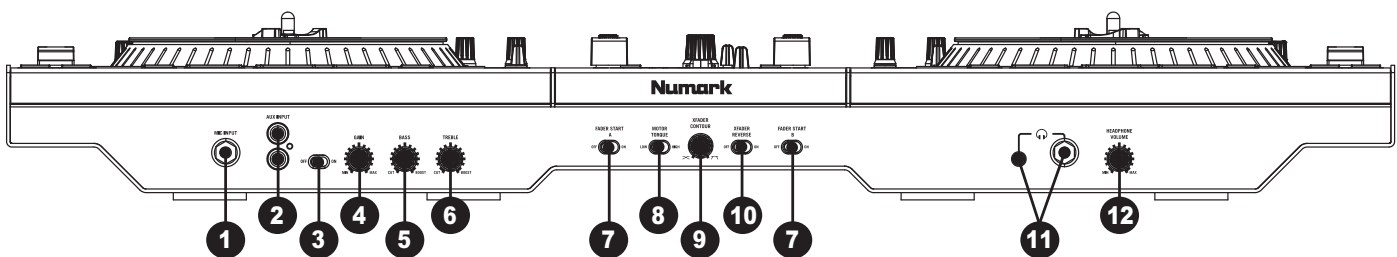
NS7

CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE



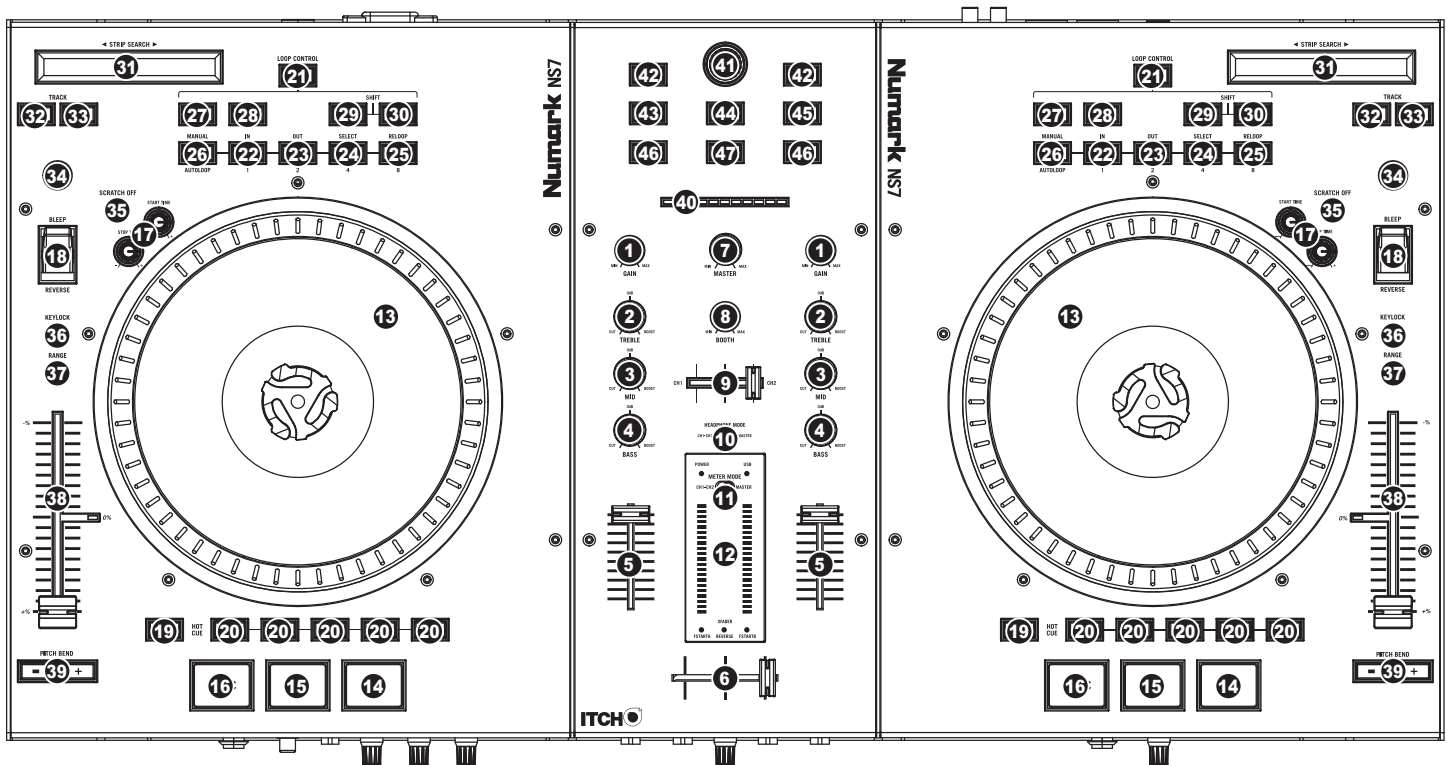
1. **USB** – Cette connexion permet d'envoyer et de recevoir de l'audio depuis et vers un ordinateur branché.
2. **SORTIE MASTER (SYMÉTRIQUE)** – Ce connecteur XLR à basse impédance sert à connecter un système audio externe tel qu'un système de sonorisation, des moniteurs amplifiés. Le niveau de sortie principale est commandé par le bouton MASTER sur le panneau supérieur.
3. **SORTIE MASTER (RCA)** – Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher cette sortie à un haut-parleur ou à un système de sonorisation. Le niveau du signal de cette sortie est commandé par le bouton MASTER du panneau supérieur.
4. **SORTIE BOOTH (RCA)** – Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher cette sortie à système de pré-écoute. Le niveau du signal de cette sortie est commandé par le bouton Booth du panneau supérieur.
5. **ENTRÉE COURANT** – Utilisez le câble d'alimentation inclus pour brancher la console dans une prise d'alimentation murale. Lorsque la console de mixage est hors tension, branchez le câble d'alimentation dans la console, puis dans la prise de courant.
6. **L'INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION** – Met l'appareil sous et hors tension. Branchez la console après avoir branché tous les appareils et avant de mettre les amplificateurs sous tension. Mettez les amplificateurs hors tension avant de mettre la console de mixage hors tension.

CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU AVANT



1. **ENTRÉE MIC** – Permet de brancher un microphone 1/4 po.
2. **ENTRÉE AUX (AUX INPUT)** – Cette entrée permet de brancher des appareils à niveau ligne tels que lecteurs de disques compacts, échantillonneurs ou autres interfaces audio.
3. **SÉLECTEUR MIC** – Permet d'activer ou de désactiver les entrées MIC INPUT et AUX INPUT. Pour un meilleur rapport signal sur bruit, fermez ce sélecteur lorsque vous ne l'utilisez pas.
4. **MIC / AUX GAIN** – Permet d'ajuster le niveau de pré-atténuation, pré-égalisation du signal audio de l'entrée MIC INPUT et AUX INPUT.
5. **MIC / AUX BASS** – Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'entrée MIC INPUT and AUX INPUT.
6. **MIC / AUX TREBLE** – Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences de l'entrée MIC INPUT and AUX INPUT.
7. **FADER START** – Permet d'activer ou de désactiver la fonction de Fader Start d'une des extrémités du crossfader. Lorsque la fonction Fader Start est activée sur une des extrémités, déplacer le crossfader vers cette extrémité permet de lancer la lecture de ce canal. Éloigner le crossfader de cette extrémité permet d'arrêter la lecture de ce canal et de retourner le signal audio au début de la piste.
8. **MOTOR TORQUE** – Ce commutateur permet d'ajuster le niveau de couple des plateaux. Un réglage plus élevé donne l'impression que les plateaux sont plus lourds, semblable aux tourne-disques « modernes ». Un réglage plus bas, ils sembleront plus légers et plus gracieux, semblables aux tourne-disques « classiques ».
9. **CROSSFADER (XFADER) CONTOUR** – Permet de régler la courbe d'intensité du fondu du crossfader. Tournez vers la gauche pour un fondu progressif (mixage) ou tournez vers la droite pour une coupure nette (scratch).
10. **CROSSFADER (XFADER) REVERSE** – Permet d'inverser l'assignation des canaux 1 et 2 du crossfader. (La DEL « XFADER REVERSE » sur le panneau supérieur s'allume lorsque cette touche est activée.)
11. **CASQUE D'ÉCOUTE** – Permet de brancher un casque d'écoute 1/4 ou 1/8 po pour la pré écoute. Les commandes casque d'écoute sont situées sur le panneau supérieur.
12. **HEADPHONE VOLUME** – Ce bouton ajuste les niveaux de la sortie du casque d'écoute.

CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR



COMMANDES PRINCIPALES DE LA CONSOLE DE MIXAGE

- GAIN TRIM** – Cette touche permet d'ajuster le niveau de pré-atténuation, pré-égalisation du canal correspondant dans le logiciel.
 - TREBLE (DU CANAL)** – Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences du canal correspondant.
 - MID (DU CANAL)** – Permet d'ajuster le niveau des fréquences moyennes de l'audio du canal correspondant.
 - BASS (DU CANAL)** – Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'audio du canal correspondant.
 - CHANNEL FADER** – Utilisez cet atténuateur pour ajuster le niveau de l'audio du canal correspondant dans le logiciel.
 - CROSSFADER** – Permet de mélanger l'audio entre les canaux assignés aux extrémités du Crossfader.
- Remarque: Ce potentiomètre est remplaçable par l'utilisateur s'il devait se détériorer. Retirez tout simplement le panneau avant et dévissez les vis qui le retiennent en position. Remplacez le potentiomètre avec un autre potentiomètre de qualité autorisé provenant de votre détaillant Numark local.*
- MASTER VOLUME** – Ajuste les niveaux de la sortie du Program mix.
 - BOOTH VOLUME** – Ajuste les niveaux de la sortie BOOTH.
 - HEADPHONE MIX** – Ce potentiomètre permet de mixer l'audio pré-atténuation entre les canaux 1 et 2. Lorsqu'il est déplacé vers la gauche, le canal 1 joue. Lorsqu'il est déplacé vers la droite, le canal 2 joue.
 - MODE DE CASQUE D'ÉCOUTE** – Ce réglage permet de sélectionner la source d'entrée qui est acheminée au casque d'écoute. Positionnez-le sur « MASTER » afin d'écouter le programme en cours. Sélectionnez « CH1 CH2 » afin d'entendre les canaux 1 et 2.
 - METER MODE** – Détermine lequel de l'audio du Program mix ou de pré-écoute est acheminé aux vumètres. Lorsqu'il est réglé sur « CH1-CH2 », le canal de pré-écoute peut être contrôlé (canal 1 dans le vumètre de gauche, canal 2 dans le vumètre de droit). Lorsqu'il est réglé sur « MASTER », le Program mix peut être contrôlé en stéréo.
 - VUMÈTRES DEL** – Indique le niveau audio du Program mix ou du canal de pré-écoute, selon la position du sélecteur METER MODE.

TOUCHES DE DÉFILEMENT

TERMES UTILISÉS :

- **Audio Pointer (curseur audio) :** La position actuelle dans la piste d'où l'audio est lancé. Lorsque vous sélectionnez et lancez une piste, le curseur audio commence habituellement par le début et termine à la fin de la piste.
- **Cue Point (point de repère) :** Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé par le logiciel. Vous pouvez programmer, retourner à ou supprimer des points de repère à l'aide des commandes de repérage.
- **Temporary Cue Point (Point de repère temporaire) :** Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé tant que la piste est chargée dans le module. Vous pouvez programmer et retourner à un point de repère temporaire à l'aide de la touche CUE.

COMMANDES DE LECTURE

13. **PLATEAU /TAPIS /VINYLE** – Ce plateau à moteur à entraînement direct (avec tapis et vinyle) commande le curseur audio (Audio Pointer) du logiciel.
14. **PLAY / PAUSE** – Cette touche permet de lancer ou de relancer la lecture du module. Permet de faire un arrêt si le module est en cours de lecture. (La vitesse à laquelle la lecture passe du mode « en cours » à « pause » et de « pause » à « en cours » peut être réglée par les boutons START TIME et STOP TIME.)
15. **CUE** – Si aucun point de repère temporaire (Temporary Cue Point) n'est assigné, ou si le module est en pause, vous pouvez appuyer sur la touche CUE afin de régler un point de repère temporaire. En mode de lecture, réappuyez sur la touche afin de retourner au point de repérage temporaire et faire un arrêt de lecture.
Vous pouvez maintenir la touche CUE enfoncée afin de relancer la lecture à partir du point de repère temporaire. Relâchez la touche afin de retourner au point de repérage temporaire et faire un arrêt de lecture.
Vous pouvez maintenir les touches CUE et PLAY / PAUSE enfoncées simultanément afin de relancer la lecture à partir du point de repère temporaire. Relâchez les deux touches afin de continuer la lecture.
16. **SYNC** – Cette touche permet de synchroniser automatiquement le tempo du module au tempo de l'autre module.
17. **START TIME / STOP TIME** – Ces touches permettent de régler la vitesse à laquelle la lecture passe du mode « lecture » à « pause » et de « pause » à « lecture ».
18. **BLEEP / REVERSE** – Ce sélecteur permet de faire la lecture inversée de la piste du module correspondant.
 - Lorsque le sélecteur est réglé sur REVERSE, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement du curseur audio (Audio Pointer).
 - Lorsque le sélecteur est maintenu sur BLEEP, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où il serait si la fonction BLEEP n'avait jamais été activée (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais arrêté).

COMMANDES DE REPÉRAGE

19. **DELETE CUE** – Appuyez ou maintenez cette touche enfoncée pour activer le Delete Cue Mode, afin de supprimer les points de repère assignés aux touches HOT CUE. Le Delete Cue Mode est activé lorsque la touche DELETE CUE est rouge. Vous pouvez appuyer ensuite sur une des touches HOT CUE afin de supprimer le point de repère assigné à cette touche. (Lorsque la touche DELETE CUE est enfoncée puis relâchée, elle active le Delete Cue Mode et vous permet de supprimer un point de repère à la fois. Lorsque la touche DELETE CUE est maintenue enfoncée, elle active le Delete Cue Mode et vous permet de supprimer plusieurs points de repère à la fois.)
20. **TOUCHES HOT CUE (1 à 5)** – Ces touches permettent d'assigner un point de repère et de retourner la piste au point de repérage correspondant. Lorsqu'une touche HOT CUE est éteinte, vous pouvez y assigner un point de repère en appuyant sur la touche à l'endroit désiré sur la piste. Une fois un point de repère assigné, la touche HOT CUE devient blanche. Pour retourner à ce point de repère, appuyez simplement sur la touche.
Conseil : Lorsque le module est sur pause, maintenir une touche HOT CUE allumée enfoncée permet de recommencer la lecture à partir de ce point. Relâcher la touche permet de retourner sur ce point de repère et faire un arrêt de lecture.
Remarque : Les points de repère ne peuvent être écrasés. Vous devez d'abord supprimer un point de repère en appuyant ou en maintenant la touche DELETE CUE enfoncée tout en appuyant sur la touche HOT CUE correspondante.

COMMANDES DE BOUCLAGE

21. **ON / OFF** – Cette touche permet d'activer/désactiver une boucle. Si le module est déjà en boucle, appuyer sur cette touche permettra d'arrêter la boucle. Si le module n'est pas déjà en boucle, la boucle sélectionnée sera activée (une fois que le curseur audio passera sur l'emplacement de la boucle). Si aucune boucle n'est programmée, rien ne se produira.
22. **IN** – Cette touche permet de programmer un point d'entrée de boucle. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur la touche, ceci vous permettra de mieux préciser le point d'entrée de la boucle. (Assurez-vous que la touche SCRATCH OFF est allumée, indiquant que le plateau n'est pas en marche.) Si aucune piste n'est assignée au module, rien ne se produira.
23. **OUT** – Cette touche permet de programmer un point de sortie de boucle. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur la touche, ceci vous permettra de mieux préciser le point de sortie de la boucle à l'aide du plateau. (Assurez-vous que la touche SCRATCH OFF est allumée, indiquant que le plateau n'est pas en marche.) Si aucune piste n'est assignée au module, rien ne se produira.

24. **SELECT** – Cette touche permet de parcourir les boucles programmées de la piste. D'ici vous pouvez modifier les boucles, activer le rebouclage ou activer la boucle sélectionnée. (De plus, si vous avez appuyé sur LOOP IN, mais que vous désirez annuler la boucle avant qu'elle ne se termine, appuyez sur SELECT afin de la désactiver.)
25. **RELOOP** – Cette touche permet de sauter directement au point d'entrée de boucle et de l'activer. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur RELOOP, le curseur audio sautera directement au point d'entrée de boucle et continuera. Si aucune boucle n'est programmée, rien ne se produira.
26. **MODE** – Cette touche permet de commuter entre les Manual Mode et Autoloop Mode, qui permettent de modifier les fonctions des quatre touches LOOP CONTROL. En Manual Mode, les touches LOOP CONTROL fonctionnent en tant que touches IN, OUT, SELECT et RELOOP (expliquée ci-dessus). En Autoloop Mode, les touches LOOP CONTROL permettent de programmer des boucles de 1, 2, 4 et de 8 temps, respectivement. Chaque boucle commence à l'emplacement du curseur audio lorsque la touche est enfoncée.
Remarque : En raison de la façon dont le logiciel analyse les battements par minute (BPM), la durée des boucles de 1, 2, 4 et de 8 temps peut être différente si la lecture BPM des pistes est différente.
27. **1/2 X** – Cette touche permet de couper de moitié la durée de la boucle sélectionnée.
28. **2 X** – Cette touche permet de doubler la durée de la boucle sélectionnée.
29. **SHIFT LEFT (◀)** – Cette touche permet de déplacer la boucle sélectionnée vers la gauche. Elle permet de déplacer la boucle vers la gauche de la même distance que la durée de la boucle.
30. **SHIFT RIGHT (▶)** – Cette touche permet de déplacer la boucle sélectionnée vers la droite. Elle permet de déplacer la boucle vers la droite de la même distance que la durée de la boucle.

COMMANDES DE DÉFILEMENT DES PISTES

31. **STRIP SEARCH** – La longueur de cette barre représente la durée de la piste. Placez votre doigt sur n'importe quel endroit sur cette barre afin de sauter sur ce point de la piste. (Si vous désirez parcourir une piste, nous vous recommandons d'utiliser votre ordinateur plutôt que de passer le doigt sur la barre.)
32. **TRACK FORWARD (►►)** – Cette touche permet d'avancer à la piste suivante.
33. **TRACK BACK (◄◄)** – Cette touche permet de retourner au début de la piste en cours. Si le curseur audio se trouve dans les premières secondes de la piste en cours, cette touche permet de retourner à la piste précédente.

COMMANDE DE VITESSE DE LECTURE

34. **TAP** – Tapez cette touche au même tempo que celui de la piste en cours afin d'aider le logiciel à produire une lecture BPM plus précise.
35. **SCRATCH OFF** – Cette touche permet de désactiver le moteur du plateau et de l'arrêter de tourner.
36. **KEYLOCK** – Lorsque la tonalité de la piste a été modifiée, cette touche permet de revenir à la tonalité originale. Le tempo de la piste demeura à la vitesse réglée par le PITCH FADER.
37. **PITCH RANGE** – Cette touche permet d'ajuster la plage de vitesse du PITCH FADER de $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ et de $\pm 50\%$.
38. **POTENTIOMÈTRE** – Ce potentiomètre permet de modifier la vitesse de lecture de la piste. Une DEL à côté du potentiomètre s'allume lorsqu'il est réglé sur 0 %.
39. **PITCH BEND (+ / -)** – Appuyer ou maintenir ces touches enfoncées permet de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Lorsqu'elles sont relâchées, la vitesse de lecture de la piste revient à la vitesse réglée par le PITCH FADER.
40. **BPM** – Ce vumètre permet de faciliter la synchronisation du tempo des deux modules. Lorsque la DEL blanche du centre est allumée, les BPM sont synchronisés. Autrement, le vumètre s'aligne sur le module ayant un tempo plus rapide. En s'éloignant du centre, la différence entre les deux BPM augmente.

Le vumètre permet également de faciliter le réglage des points d'entrée et de sortie de boucle. Si vous désirez effectuer des réglages plus précis aux points d'entrée ou de sortie de boucle à l'aide du plateau, la DEL allumée débordera du vumètre. Elle s'arrêtera sur la DEL blanche du centre chaque fois que la durée de boucle est doublée ou coupée de moitié.

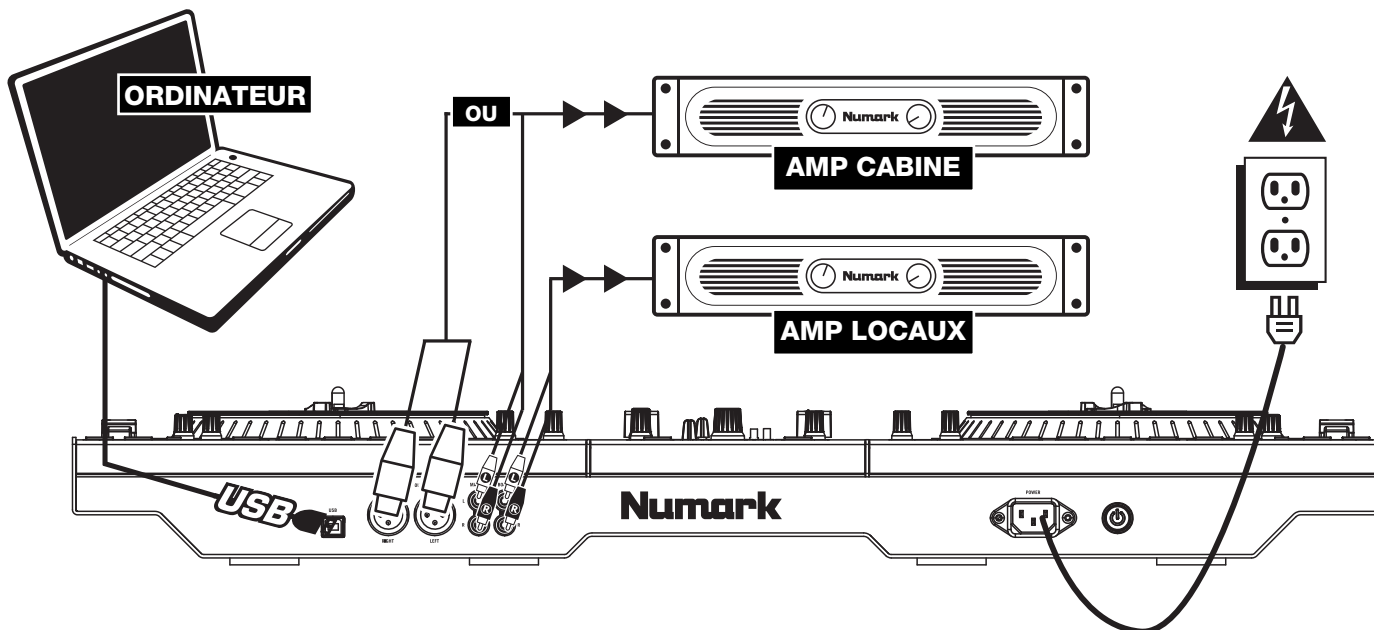
Remarque : Le vumètre BPM facilite le réglage des boucles uniquement si (1) une lecture BPM a été entrée pour cette piste et (2) le tempo des deux modules ont été synchronisés.

COMMANDES DE NAVIGATION

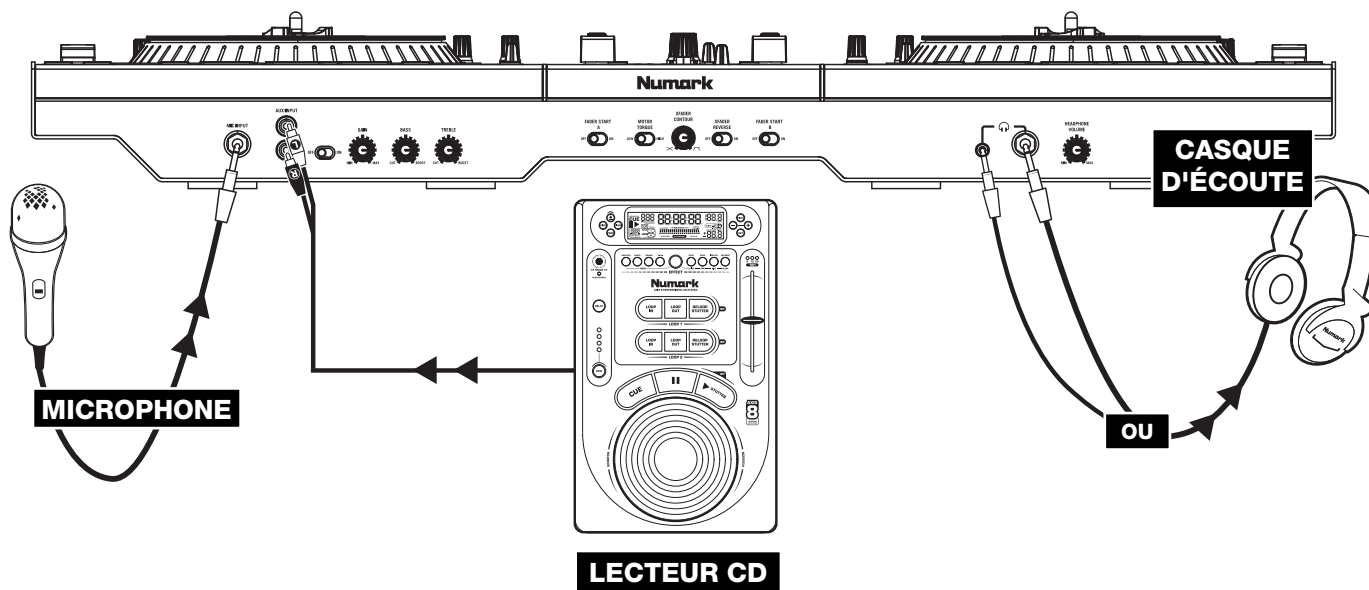
41. **BOUTON DE NAVIGATION** – Ce bouton permet de parcourir les listes de pistes, de Crates, etc. du logiciel. Vous pouvez également appuyer sur le bouton afin de passer au panneau suivant du logiciel.
42. **FWD / BACK** – Ces touches permettent de déplacer le sélecteur entre les différents panneaux du logiciel.
43. **CRATES** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Crates du logiciel.
44. **PREPARE** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Prepare du logiciel.
45. **FILES** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Files du logiciel.
46. **LOAD A / LOAD B** – Cette touche permet d'assigner la piste sélectionnée au module A ou B.
Conseil : Lorsque la touche LOAD A ou LOAD B est enfoncée deux fois rapidement, la piste du module opposé sera également assignée à ce module, avec le curseur audio dans la même position. Pour de plus amples informations, consultez « Doubles instantanés » sous « Lecture » à la section CONFIGURATION DU LOGICIEL.
47. **LOAD PREPARE** – Cette touche permet d'ajouter une piste sélectionnée à la liste des pistes dans le panneau Files du logiciel.

SCHEMA DE CONNEXION

ARRIERE

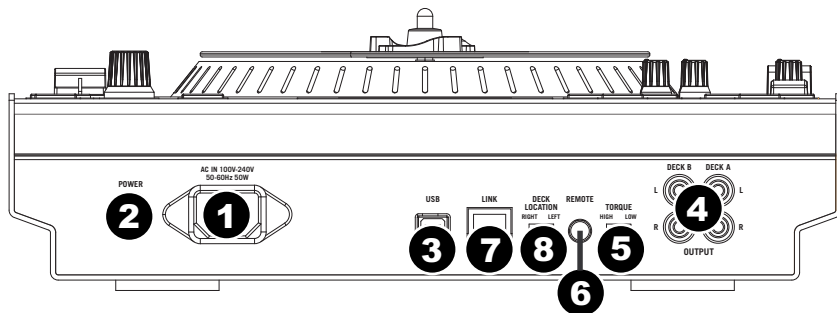


AVANT

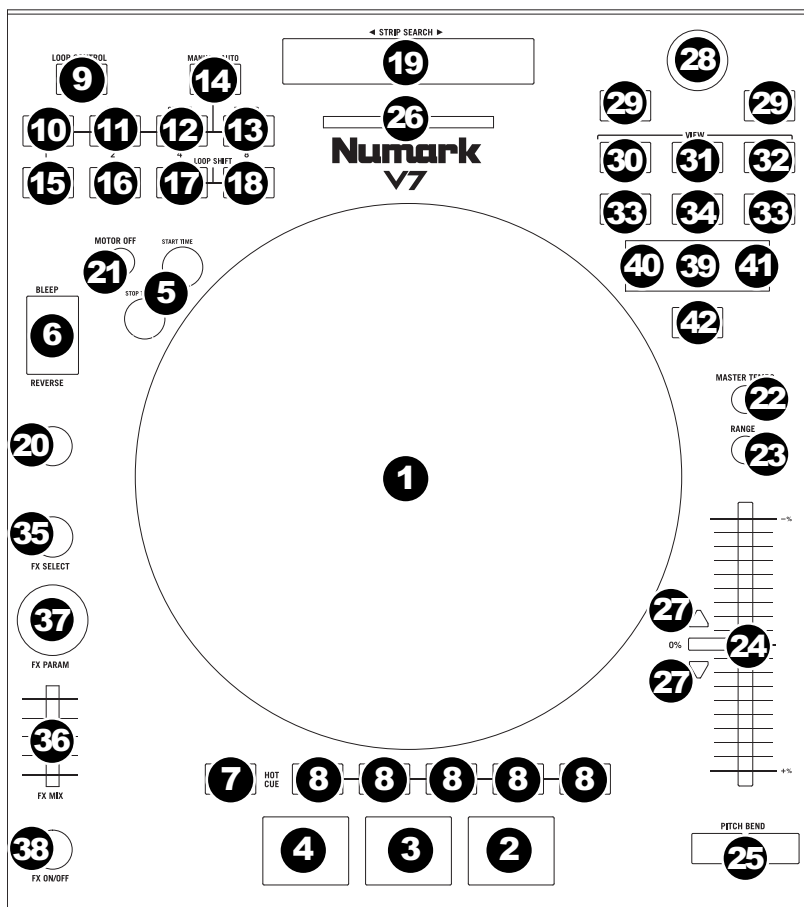


CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE

- ENTRÉE COURANT** – Utilisez le câble d'alimentation inclus pour brancher le V7 dans une prise d'alimentation murale. Lorsque le V7 est hors tension, branchez le câble d'alimentation dans le V7, puis dans la prise de courant.
- L'INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION** – Met l'appareil sous et hors tension. Branchez le V7 après avoir branché tous les appareils et avant de mettre les amplificateurs sous tension. Mettez les amplificateurs hors tension avant de mettre le V7 de mixage hors tension.
- USB** – Cette connexion permet d'envoyer et de recevoir de l'audio depuis et vers un ordinateur branché.
- DECK A / DECK B OUTPUT (RCA)** – Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher la sortie du module A au canal gauche et la sortie du module B au canal droit de votre console de mixage.
- MOTOR TORQUE** – Ce commutateur permet d'ajuster le niveau de couple des plateaux. Un réglage plus élevé donne l'impression que les plateaux sont plus lourds, semblable aux tourne-disques « modernes ». Un réglage plus bas, ils sembleront plus légers et plus gracieux, semblables aux tourne-disques « classiques ».
- REMOTE** – Si vous utilisez une console de mixage compatible avec la fonction Fader Start, vous pouvez déplacer le crossfader de la console afin de lancer la musique ou de retrouver un point de repère sur le V7. Afin d'utiliser la fonction Fader Start, branchez la sortie REMOTE du V7 à la console de mixage à l'aide de câbles standard de 1/8 po.
- LINK CONNECTION** – Si vous désirez utiliser deux V7, utilisez le câble fourni afin de relier les ports LINK CONNECTIONS des deux appareils.
- SÉLECTEUR DECK LOCATION** – Réservée à une utilisation future.



CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR



TERMES UTILISÉS :

- Audio Pointer (curseur audio)** : La position actuelle dans la piste d'où l'audio est lancé. Lorsque vous sélectionnez et lancez une piste, le curseur audio commence habituellement par le début et termine à la fin de la piste.
- Cue Point (point de repère)** : Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé par le logiciel. Vous pouvez programmer, retourner à ou supprimer des points de repère à l'aide des commandes de repérage.
- Temporary Cue Point (Point de repère temporaire)** : Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé tant que la piste est chargée dans le module. Vous pouvez programmer et retourner à un point de repère temporaire à l'aide de la touche CUE.

COMMANDES DE LECTURE

1. **PLATEAU /TAPIS /VINYLE** – Ce plateau à moteur à entraînement direct (avec tapis et vinyle) commande le curseur audio (Audio Pointer) du logiciel.
2. **PLAY / PAUSE** – Cette touche permet de lancer ou de relancer la lecture du module. Permet de faire un arrêt si le module est en cours de lecture. (La vitesse à laquelle la lecture passe du mode « en cours » à « pause » et de « pause » à « en cours » peut être réglée par les boutons START TIME et STOP TIME.)
3. **CUE** – Si aucun point de repère temporaire (Temporary Cue Point) n'est assigné, ou si le module est en pause, vous pouvez appuyer sur la touche CUE afin de régler un point de repère temporaire. En mode de lecture, réappuyez sur la touche afin de retourner au point de repérage temporaire et faire un arrêt de lecture.
Vous pouvez maintenir la touche CUE enfoncée afin de relancer la lecture à partir du point de repère temporaire. Relâchez la touche afin de retourner au point de repérage temporaire et faire un arrêt de lecture.
Vous pouvez maintenir les touches CUE et PLAY / PAUSE enfoncées simultanément afin de relancer la lecture à partir du point de repère temporaire. Relâchez les deux touches afin de continuer la lecture.
4. **SYNC** – Cette touche permet de synchroniser automatiquement le tempo du module au tempo de l'autre module.
5. **START TIME / STOP TIME** – Ces touches permettent de régler la vitesse à laquelle la lecture passe du mode « lecture » à « pause » et de « pause » à « lecture ».
6. **BLEEP / REVERSE** – Ce sélecteur permet de faire la lecture inversée de la piste du module correspondant.
 - Lorsque le sélecteur est réglé sur REVERSE, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement du curseur audio (Audio Pointer).
 - Lorsque le sélecteur est maintenu sur BLEEP, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où il serait si la fonction BLEEP n'avait jamais été activée (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais arrêté).

COMMANDES DE REPÉRAGE

7. **DELETE CUE** – Appuyez ou maintenez cette touche enfoncée pour activer le Delete Cue Mode, afin de supprimer les points de repère assignés aux touches HOT CUE. Le Delete Cue Mode est activé lorsque la touche DELETE CUE est rouge. Vous pouvez appuyer ensuite sur une des touches HOT CUE afin de supprimer le point de repère assigné à cette touche. (Lorsque la touche DELETE CUE est enfoncée puis relâchée, elle active le Delete Cue Mode et vous permet de supprimer un point de repère à la fois. Lorsque la touche DELETE CUE est maintenue enfoncée, elle active le Delete Cue Mode et vous permet de supprimer plusieurs points de repère à la fois.)
8. **TOUCHES HOT CUE (1 à 5)** – Ces touches permettent d'assigner un point de repère et de retourner la piste au point de repérage correspondant. Lorsqu'une touche HOT CUE est éteinte, vous pouvez y assigner un point de repère en appuyant sur la touche à l'endroit désiré sur la piste. Une fois un point de repère assigné, la touche HOT CUE devient blanche. Pour retourner à ce point de repère, appuyez simplement sur la touche.
Conseil : Lorsque le module est sur pause, maintenir une touche HOT CUE allumée enfoncée permet de recommencer la lecture à partir de ce point. Relâcher la touche permet de retourner sur ce point de repère et faire un arrêt de lecture.
Remarque : Les points de repère ne peuvent être écrasés. Vous devez d'abord supprimer un point de repère en appuyant ou en maintenant la touche DELETE CUE enfoncée tout en appuyant sur la touche HOT CUE correspondante.

COMMANDES DE BOUCLAGE

9. **ON / OFF** – Cette touche permet d'activer/désactiver une boucle. Si le module est déjà en boucle, appuyer sur cette touche permettra d'arrêter la boucle. Si le module n'est pas déjà en boucle, la boucle sélectionnée sera activée (une fois que le curseur audio passera sur l'emplacement de la boucle). Si aucune boucle n'est programmée, rien ne se produira.
10. **IN** – Cette touche permet de programmer un point d'entrée de boucle. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur la touche, ceci vous permettra de mieux préciser le point d'entrée de la boucle. (Assurez-vous que la touche SCRATCH OFF est allumée, indiquant que le plateau n'est pas en marche.) Si aucune piste n'est assignée au module, rien ne se produira.
11. **OUT** – Cette touche permet de programmer un point de sortie de boucle. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur la touche, ceci vous permettra de mieux préciser le point de sortie de la boucle à l'aide du plateau. (Assurez-vous que la touche SCRATCH OFF est allumée, indiquant que le plateau n'est pas en marche.) Si aucune piste n'est assignée au module, rien ne se produira.
12. **SELECT** – Cette touche permet de parcourir les boucles programmées de la piste. D'ici vous pouvez modifier les boucles, activer le rebouclage ou activer la boucle sélectionnée. (De plus, si vous avez appuyé sur LOOP IN, mais que vous désirez annuler la boucle avant qu'elle ne se termine, appuyez sur SELECT afin de la désactiver.)
13. **RELOOP** – Cette touche permet de sauter directement au point d'entrée de boucle et de l'activer. Si le module est déjà en boucle lorsque vous appuyez sur RELOOP, le curseur audio sautera directement au point d'entrée de boucle et continuera. Si aucune boucle n'est programmée, rien ne se produira.
14. **MODE** – Cette touche permet de commuter entre les Manual Mode et Autoloop Mode, qui permettent de modifier les fonctions des quatre touches LOOP CONTROL. En Manual Mode, les touches LOOP CONTROL fonctionnent en tant que touches IN, OUT, SELECT et RELOOP (expliquée ci-dessus). En Autoloop Mode, les touches LOOP CONTROL permettent de programmer des boucles de 1, 2, 4 et de 8 temps, respectivement. Chaque boucle commence à l'emplacement du curseur audio lorsque la touche est enfoncée.
Remarque : En raison de la façon dont le logiciel analyse les battements par minute (BPM), la durée des boucles de 1, 2, 4 et de 8 temps peut être différente si la lecture BPM des pistes est différente.
15. **1/2 X** – Cette touche permet de couper de moitié la durée de la boucle sélectionnée.
16. **2 X** – Cette touche permet de doubler la durée de la boucle sélectionnée.
17. **SHIFT LEFT (◀)** – Cette touche permet de déplacer la boucle sélectionnée vers la gauche. Elle permet de déplacer la boucle vers la gauche de la même distance que la durée de la boucle.
18. **SHIFT RIGHT (▶)** – Cette touche permet de déplacer la boucle sélectionnée vers la droite. Elle permet de déplacer la boucle vers la droite de la même distance que la durée de la boucle.

COMMANDES DE DÉFILEMENT DES PISTES

19. **STRIP SEARCH** – La longueur de cette barre représente la durée de la piste. Placez votre doigt sur n'importe quel endroit sur cette barre afin de sauter sur ce point de la piste. (Si vous désirez parcourir une piste, nous vous recommandons d'utiliser votre ordinateur plutôt que de passer le doigt sur la barre.)

COMMANDE DE VITESSE DE LECTURE

20. **TAP** – Tapez cette touche au même tempo que celui de la piste en cours afin d'aider le logiciel à produire une lecture BPM plus précise.
21. **SCRATCH OFF** – Cette touche permet de désactiver le moteur du plateau et de l'arrêter de tourner.
22. **MASTER TEMPO** – Lorsque la tonalité de la piste a été modifiée, cette touche permet de revenir à la tonalité originale. Le tempo de la piste demeure à la vitesse réglée par le PITCH FADER.
23. **PITCH RANGE** – Cette touche permet d'ajuster la plage de vitesse du PITCH FADER de $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ et de $\pm 50\%$.
24. **POTENTIOMÈTRE** – Ce potentiomètre permet de modifier la vitesse de lecture de la piste. Une DEL à côté du potentiomètre s'allume lorsqu'il est réglé sur 0 %.
25. **PITCH BEND (+ / -)** – Appuyer ou maintenir ces touches enfoncées permet de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Lorsqu'elles sont relâchées, la vitesse de lecture de la piste revient à la vitesse réglée par le PITCH FADER.

26. **BPM** – Ce vumètre permet de faciliter la synchronisation du tempo des deux modules. Lorsque la DEL blanche du centre est allumée, les BPM sont synchronisés. Autrement, le vumètre s'aligne sur le module ayant un tempo plus rapide. En s'éloignant du centre, la différence entre les deux BPM augmente.

Le vumètre permet également de faciliter le réglage des points d'entrée et de sortie de boucle. Si vous désirez effectuer des réglages plus précis aux points d'entrée ou de sortie de boucle à l'aide du plateau, la DEL allumée débordera du vumètre. Elle s'arrêtera sur la DEL blanche du centre chaque fois que la durée de boucle est doublée ou coupée de moitié.

Remarque : Le vumètre BPM facilite le réglage des boucles uniquement si (1) une lecture BPM a été entrée pour cette piste et (2) le tempo des deux modules ont été synchronisés.

27. **DEL TAKEOVER** – Lorsque vous sélectionnez l'autre module à l'aide du sélecteur DECK SELECT, il se peut que la position du PITCH FADER du V7 ne corresponde plus au réglage pour ce module dans le logiciel. Déplacez lentement le PITCH FADER dans la direction indiquée par la flèche de la DEL TAKEOVER jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. À cet emplacement, le PITCH FADER correspond au réglage tonal du logiciel et vous pouvez donc le contrôler à nouveau

COMMANDES DE NAVIGATION

28. **BOUTON DE NAVIGATION** – Ce bouton permet de parcourir les listes de pistes, de Crates, etc. du logiciel. Vous pouvez également appuyer sur le bouton afin de passer au panneau suivant du logiciel.
29. **FWD / BACK** – Ces touches permettent de déplacer le sélecteur entre les différents panneaux du logiciel.
30. **CRATES** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Crates du logiciel.
31. **PREPARE** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Prepare du logiciel.
32. **FILES** – Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Files du logiciel.
33. **LOAD A / LOAD B** – Cette touche permet d'assigner la piste sélectionnée au module A ou B.

Conseil : Lorsque la touche LOAD A ou LOAD B est enfoncée deux fois rapidement, la piste du module opposé sera également assignée à ce module, avec le curseur audio dans la même position. Pour de plus amples informations, consultez « Doubles instantanés » sous « Lecture » à la section CONFIGURATION DU LOGICIEL.

34. **LOAD PREPARE** – Cette touche permet d'ajouter une piste sélectionnée à la liste des pistes dans le panneau Files du logiciel.

COMMANDES DES EFFETS

35. **FX ASSIGN** – Ce bouton permet de sélectionner un effet à ajouter au canal et s'affichera dans le logiciel. Vous pouvez également appuyer sur le bouton afin de passer automatiquement à l'effet suivant.
36. **FX MIX** – Ce bouton permet de sélectionner la quantité d'effet à ajouter et s'affichera dans le logiciel. Afin d'ajouter moins d'effet, déplacez ce potentiomètre vers la gauche. Afin d'ajouter plus d'effet, déplacez ce potentiomètre vers la droite.
37. **FX PARAM** – Ce bouton permet de régler le paramètre de l'effet et s'affichera dans le logiciel.
38. **FX ON / OFF** – Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'effet. La DEL du bouton s'allume lorsque l'effet est activé.

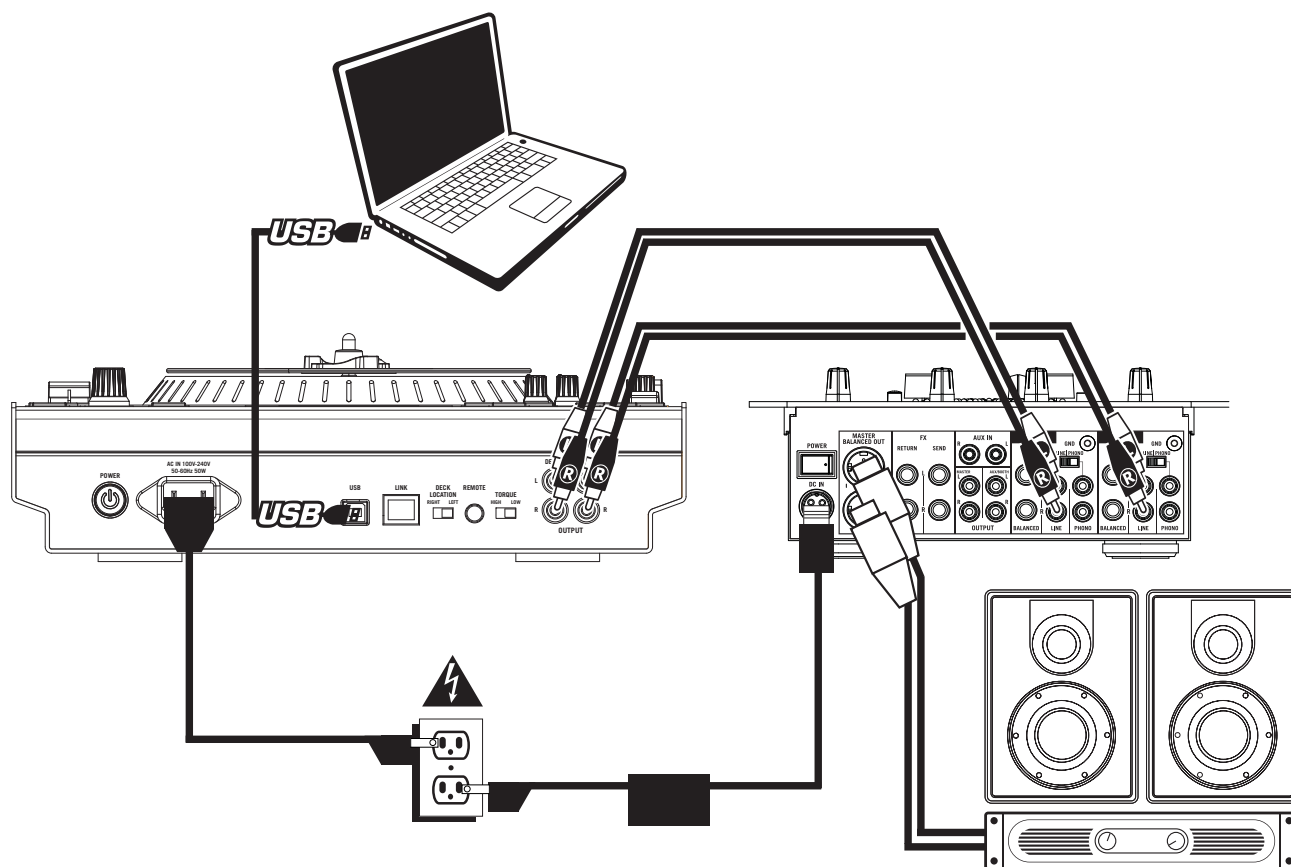
COMMANDES USB

39. **DECK SELECT** – Ce sélecteur permet d'assigner le module du logiciel que le V7 peut commander. La position gauche pour le module A et la position droite pour le module B.
40. **DEL USB** – Ce témoin s'allume lorsque le V7 peut communiquer avec l'ordinateur branché au port USB de son panneau arrière.
41. **DEL LINK** – Ce témoin s'allume lorsque le V7 peut communiquer avec un autre V7 branché au port LINK CONNECTION de son panneau arrière.
42. **TOUCHE MASTER** – Cette touche permet de déterminer lequel des ordinateurs est commandé par le V7.
- Lorsque la touche MASTER est allumée, le V7 commande l'ordinateur qui est branché à son port USB.
 - Lorsque la touche MASTER est éteinte, le V7 commande l'ordinateur qui est branché à l'autre V7, lequel est branché au port LINK CONNECTION de son panneau arrière.

IMPORTANT!

- Avant de brancher le V7 à l'ordinateur, veuillez insérer le CD afin d'installer les plus récentes versions des pilotes nécessaires, en plus d'installer Serato ITCH. Veuillez visiter le site www.serato.com/itch afin de vérifier s'il y a des mises à jour disponibles pour votre logiciel.
- Lors du rebranchement du V7 à votre ordinateur, le V7 aura gardé en mémoire tous les réglages du logiciel (p. ex. tonalité, paramètres d'effet, etc.). Gardez ceci en tête avant de lancer une piste.

BRANCHEMENT DU V7



1. Branchez la sortie ligne du module A (DECK A OUTPUT) à l'entrée niveau ligne du canal gauche de la console de mixage.
2. Branchez la sortie ligne du module B (DECK B OUTPUT) à l'entrée niveau ligne du canal droit de la console de mixage.
3. Branchez le V7 à un port USB de votre ordinateur, puis lancez Serato ITCH. Il devrait détecter le V7 automatiquement.
4. Vérifiez le V7 pour les choses suivantes :
 - a. La touche MASTER devrait être allumée. Si elle ne l'est pas, enfoncez-la.
 - b. La DEL USB devrait être allumée.

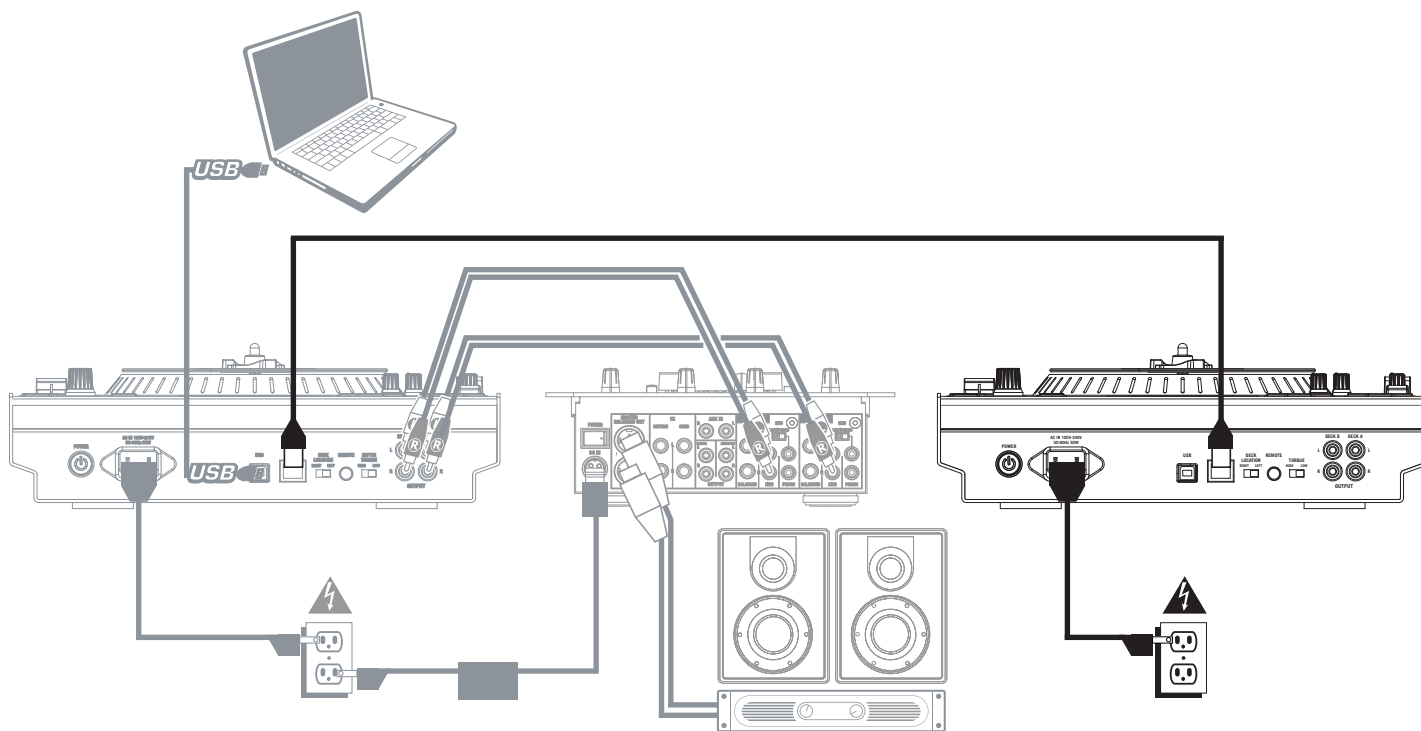
Remarques :

- Vous pouvez sélectionner le module A ou B dans le logiciel à l'aide du sélecteur DECK SELECT du V7.
- Les boutons LOAD A et LOAD B permettent de charger la piste sélectionnée dans le module correspondant du logiciel, peu importe la position du sélecteur DECK SELECT.
- Si vous réglez la tonie à l'aide du PITCH FADER, lorsque vous passez à l'autre module, il se peut que le PITCH FADER du V7 ne corresponde plus au réglage pour ce module dans le logiciel. Lorsque cela se produit, une des DEL TAKEOVER s'allume et le PITCH FADER devient inactif. Déplacez lentement le PITCH FADER dans la direction indiquée, jusqu'à ce que la DEL s'éteigne. À cet emplacement, le PITCH FADER est à la bonne position par rapport au logiciel et peut être utilisé afin de régler la tonie de la piste.
- À l'exception du PITCH FADER, les commandes spécifiques aux modules (qui peuvent changer de position en changeant de module) forceront les réglages du logiciel à correspondre à ceux du matériel. Gardez ceci en tête lorsque vous changez de module.

AJOUTER UN SECOND V7

Pour une configuration de deux V7, commencez par brancher un des V7 à l'aide des étapes ci-dessus, puis procédez aux étapes suivantes :

Mise en garde : NE BRANCHEZ PAS deux V7 au même ordinateur via USB.



1. Utilisez le câble fourni afin de relier les LINK CONNECTIONS des deux appareils.
2. Utilisez les sélecteurs DECK SELECT pour régler le V7 de gauche comme module A et le V7 de droite comme module B.
Remarque : Ne changez pas la position des sélecteurs durant votre session.
3. Assurez-vous que le premier V7 est branché à un port USB de votre ordinateur, puis lancez Serato ITCH. Il devrait détecter le V7s automatiquement.
4. Vérifiez les choses suivantes :
 - a. Sur le V7 qui est branché à l'ordinateur, la touche MASTER devrait être allumée. (Si elle ne l'est pas, enfoncez-la.)
 - b. Sur le V7 qui est branché à l'ordinateur, la DEL USB devrait être allumée.
 - c. Sur le V7 qui n'est pas directement branché à l'ordinateur, la touche MASTER devrait être éteinte. Si elle ne l'est pas, enfoncez-la.
 - d. Sur le V7 qui n'est pas directement branché à l'ordinateur, la touche DEL USB devrait être éteinte.
 - e. Les DEL LINK des deux V7 devraient être allumées. Si elles ne le sont pas, vérifiez que le branchement des ports LINK CONNECTIONS est fait correctement.

NSFX

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

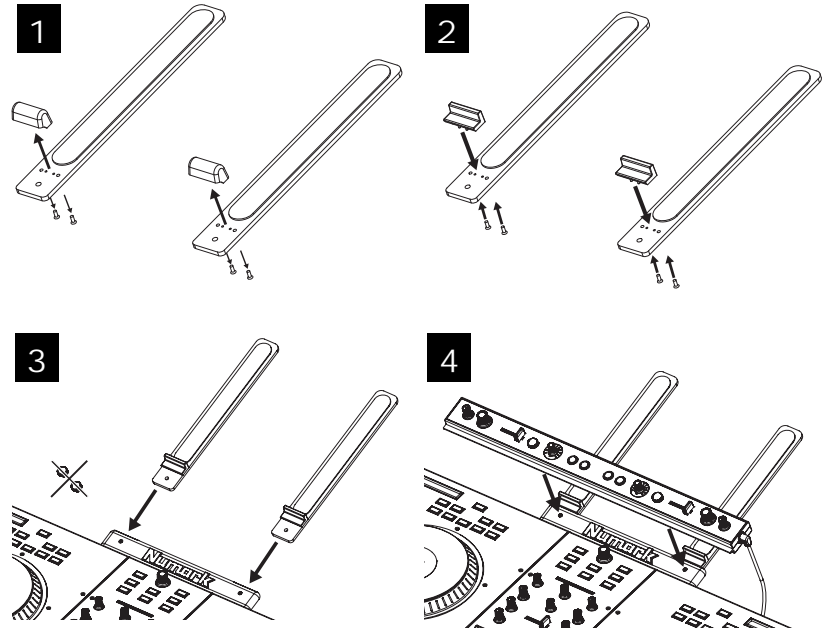
IMPORTANT :

Avant de brancher le NSFX à votre ordinateur, veuillez visiter le site Web www.serato.com/itch afin de télécharger la toute dernière version du logiciel Serato ITCH.

1. Retirez les montants du support pour portable du NS7, puis à l'aide d'un tournevis cruciforme, retirez les deux grosses vis et le butoir de chaque montant.
2. Remplacez les vis et les butoirs originaux avec ceux fournis avec le NSFX.

Remarque : Utilisez uniquement les vis incluses avec le NSFX afin de fixer les butoirs. (Elles sont plus petites que les vis originales.)

3. Insérez les montants dans les orifices du support pour portable. N'utilisez pas les vis à oreilles fournies avec le support pour portable.
4. Placez le NSFX sur le dessus du support pour portable, insérez les vis à oreilles fournies avec le NSFX dans les orifices du support. Serrez les vis afin de bien fixer le NSFX au support.
5. Branchez le câble USB du NSFX à un port USB sur votre ordinateur.



CARACTÉRISTIQUES



1. **CÂBLE USB** – Branchez ce câble USB à un port USB sur votre ordinateur. Lorsque la connexion est établie, les DEL du NSFX s'allument.
2. **SOURCE** – Ce bouton permet de sélectionner le canal qui sera acheminé aux effets. Vous pouvez choisir parmi les sources suivantes (elles s'afficheront ensuite dans le logiciel) :
 - **DECK A** – Les effets seront affectés au module A.
 - **DECK B** – Les effets seront affectés au module B.
 - **AUX** – Les effets seront affectés au canal MIC / AUX .
 - **MIX** – Les effets seront affectés au (Master) mix.
3. **FX ASSIGN** – Ce bouton permet de sélectionner un effet à ajouter au canal et s'affichera dans le logiciel. Vous pouvez également appuyer sur le bouton afin de passer automatiquement à l'effet suivant.
4. **FX MIX** – Ce bouton permet de sélectionner la quantité d'effet à ajouter et s'affichera dans le logiciel. Afin d'ajouter moins d'effet, déplacez ce potentiomètre vers la gauche. Afin d'ajouter plus d'effet, déplacez ce potentiomètre vers la droite.
5. **FX PARAM** – Ce bouton permet de régler le paramètre de l'effet et s'affichera dans le logiciel.
6. **FX ON / OFF** – Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'effet. La DEL du bouton s'allume lorsque l'effet est activé.
7. **TAP TEMPO** – Tapez cette touche au tempo désiré afin d'entrer le BPM manuellement afin de déterminer la vitesse des effets. La lecture BPM s'affichera dans le logiciel. Vous pouvez taper cette touche afin d'entrer un nouveau tempo en tout temps, ou vous pouvez retourner à la fonction automatique du BPM en maintenant la touche enfoncée (voir la section SOURCE DU TEMPO pour plus d'information).

Remarque : Afin d'utiliser le NSFX, vous devez libérer deux ports USB sur votre ordinateur, une pour le NS7, et un pour le NSFX.

UTILISATION DE SERATO ITCH AVEC LE NS7 / V7

IMPORTANT

Si vous utilisez un NSFX avec votre NS7, s'il vous plaît vous assurez que vous avez téléchargé la dernière version de Serato ITCH de www.serato.com/itch de profiter de les effets intégrés.

PREMIERS PAS

DEMMARAGE DU LOGICIEL

Serato ITCH sera installé aux endroits suivants :

- Windows XP : **Démarrer ► Programmes ► ITCH**
- Windows Vista : **Menu Windows ► Tous les programmes ► Serato ► ITCH**
- Mac OSX : **Applications** (sur votre disque dur)

Connectez le NS7 / V7 avant de lancer Serato ITCH. Lorsque le logiciel se lance, il détectera automatiquement le NS7 / V7.

IMPORTATION DE MUSIQUE

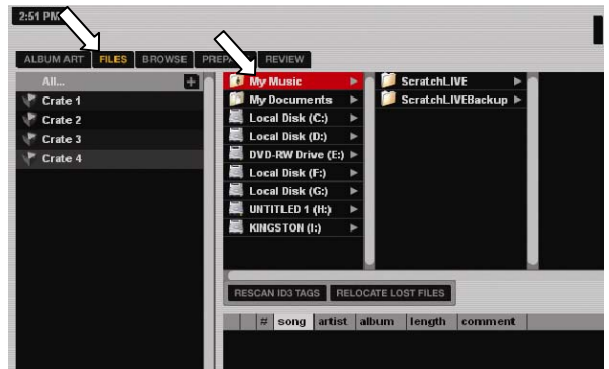
■ Types de fichiers supportés

Serato ITCH supporte les types de fichiers suivants : mp3, AAC, WAV, AIFF et Ogg Vorbis. Les fichiers à débits fixes et variables sont supportés.

■ Ajout de fichiers à la collection

Il y a plusieurs méthodes pour ajouter des fichiers à votre collection Serato ITCH.

1. Pour afficher une vue de votre système de fichier dans laquelle vous pouvez parcourir votre disque dur pour de la musique à charger, vous pouvez :
 - Cliquer sur le bouton Files en haut à gauche de la fenêtre du logiciel
 - Presser le bouton FILES sur le NS7 / V7
2. Pour naviguer dans vos fichier ou votre collection, vous pouvez utiliser :
 - Les commandes de navigation du NS7 / V7 (le BOUTON DE DÉFILEMENT ou les boutons FWD et BACK)
 - Les touches de curseur sur votre clavier
 - Votre souris
3. Pour charger une musique dans Serato ITCH, vous pouvez :
 - Cliquer sur les fichiers (ou dossiers contenant les fichiers) dans l'explorateur du logiciel et les glisser sur la valise "All" dans la liste des valises, ou dans une valise ou sous-valise spécifique
 - Glisser les fichiers (ou dossiers contenant les fichiers) directement depuis l'Explorateur Windows (PC) ou le Finder (Mac) dans la collection Serato ITCH
 - Charger une musique sur n'importe quelle platine, ce qui l'ajoutera à votre collection



■ Effacement de fichiers

Pour effacer une musique d'une valise, sous-valise, ou de la collection, sélectionnez la dans le logiciel, et appuyez sur Ctrl + Suppr (Windows) ou Commande + Suppr (Mac).

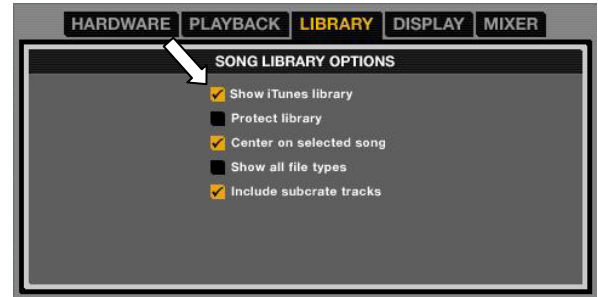
■ Importation de musique depuis les CDs Audio

Serato ITCH ne permet pas de numériser les CD. Nous vous suggérons d'utiliser une application tierce comme iTunes pour convertir vos CDs vers un format de fichier approprié pour Serato ITCH. Nous recommandons d'importer les musiques en fichiers mp3 à 320 kbps pour une meilleure qualité sonore et une moindre utilisation du processeur. Les CDs Audio peuvent être lus directement depuis le lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM de l'ordinateur.

Vous pouvez vous rendre sur le site <http://www.serato.com> pour consulter les articles et informations sur la conversion de fichier.

■ Afficher votre collection iTunes™ :

Serato ITCH peut lire votre collection iTunes l'afficher lors de l'exploration dans ITCH. Pour activer cette fonction, cliquer sur Setup pour aller dans le panneau de configuration, puis dans l'onglet Library, cochez l'option "Show iTunes Library". Vous aurez la possibilité d'accéder à votre collection iTunes.



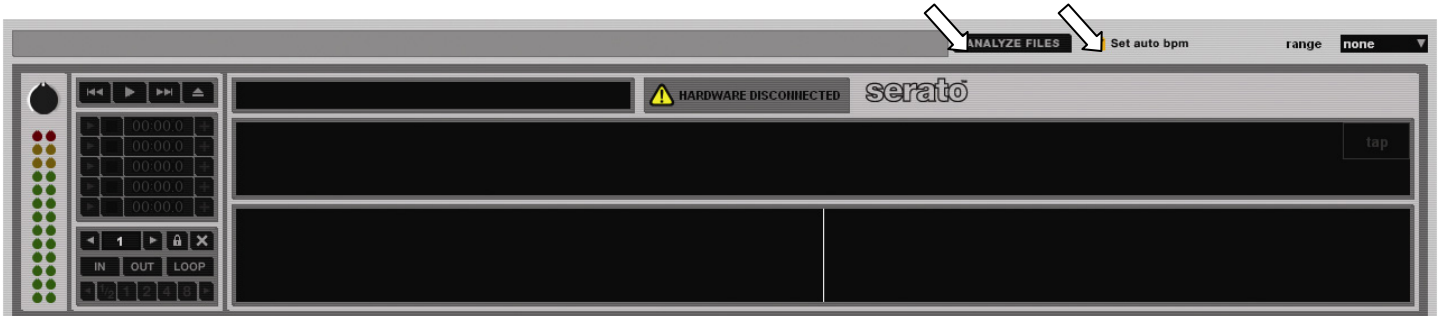
PREPARATION DE VOS FICHIERS

Avant de pouvoir lire votre musique dans Serato ITCH, il est important de préparer vos fichiers en les analysant. Le logiciel peut analyser les musiques de votre collection pour détecter la corruption de fichier, sauvegarder la vue de forme d'onde générale dans une balise ID3*, et calculer le gain automatique et les valeurs de BPM.

* Les balises ID3 contiennent des données sur vos musiques et sont sauvegardées dans les fichiers mêmes. "Genre", "Titre", "Artiste" sont des exemples de balises d'informations communes.

■ Comment analyser les fichiers

Pour analyser les fichiers, démarrez le logiciel avec le NS7 / V7 déconnecté. Sur le coté droit de l'écran principal, vous noterez un bouton nommé "Analyze Files". Cliquez dessus pour analyser toutes les musiques de votre collection. Vous pouvez glisser des dossiers, valises, ou fichiers individuels sur ce bouton pour forcer l'analyse de ces fichiers à n'importe quel moment.



■ A propos des fichiers corrompus

Si le logiciel détecte un fichier corrompu, il le repèrera avec une des deux icônes de fichier corrompu:



ou



Il est vraiment important que vous effaciez n'importe quel fichier corrompu de votre collection, tant ils pourraient faire stopper le logiciel, que vous le lisiez ou non.

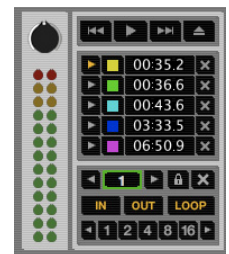
■ BPM automatique

Si cette option est cochée lors de l'analyse des fichiers, Serato ITCH calculera le tempo estimé de vos fichiers. Si l'estimation du BPM automatique pour un fichier est précise avec confiance, le BPM sera écrit dans une balise ID3* dans le fichier. La fonction de BPM automatique ne sera pas appliquée si la musique contient déjà une information de BPM. Pour ré-analyser et utiliser le BPM automatique ou le gain automatique sur ces fichiers, glissez-les sur le bouton "Analyze Files". Si vous savez que le BPM de vos fichiers tombe dans une certaine plage, utilisez le menu déroulant "Range" (à droite) pour éviter aux valeurs moitiés ou doubles de BPM d'être calculées.

■ Lecteur Hors Ligne

Le lecteur hors ligne est disponible lorsque le NS7 / V7 est déconnecté de votre ordinateur. Le son du lecteur hors ligne est envoyé vers le périphérique audio par défaut de votre ordinateur (par exemple, la carte son de votre ordinateur). Ce lecteur est un outil utile pour l'audition des musique et la préparation de vos valises. Vous pouvez aussi l'utiliser pour placer, modifier ou effacer des points de repères et des boucles sans le NS7 / V7.

Chargez une musique sur le lecteur hors ligne en la glissant depuis votre collection sur le lecteur. Vous pouvez aussi la sélectionner dans votre collection et appuyer sur Shift + Flèche gauche. Vous pouvez utiliser le panneau de commandes à gauche de la forme d'onde pour placer les points de repère et les boucles. Les points de repère peuvent être placés en cliquant sur n'importe quel des 5 emplacements. La partie inférieure du panneau représente une combinaison entre les commandes de boucles du logiciel et du NS7 / V7, que vous pouvez utiliser pour placer vos points d'entrée et de sortie de boucles ou boucles automatiques.



Lorsque la musique lue se termine, la musique suivante dans la liste de lecture actuelle est chargée et lue automatiquement.

VUE GENERALE DU LOGICIEL



Des descriptions plus complètes de ces fonctionnalités sont données plus loin dans des sections de ce manuel, mais voici une brève vue générale des fonctions clés dans Serato ITCH :

1. **Pochette du disque** : Afficher la pochette pour la musique sélectionnée
2. **Fichiers** : Affiche le système de fichiers, vous permettant de chercher les musiques sur votre disque dur.
3. **Parcourir** : Affiche le panneau d'exploration, vous permettant de parcourir vos musique par genre, BPM, etc.
4. **Préparer** : Affiche le panneau de préparation contenant les musiques que vous avez présélectionnées pour votre prestation.
5. **Historique** : Affiche le panneau d'historique contenant les musiques qui ont été lues.
6. **Bulles d'aides** : Active ou désactive l'affichage des bulles d'aide, fournissant une boîte de dialogue décrivant une fonctionnalité du logiciel lorsque vous placez votre souris dessus.
7. **Panneau de configuration** : Affiche le panneau de configuration du logiciel.
8. **Recherche** : Recherche dans votre collection le texte saisi dans ce champ.
9. **Valises** : Affiche la liste des valises et sous-valises disponibles.
10. **Collection** : Affiche les musiques disponibles dans la sélection actuelle.
11. **Mic / Aux** : Affiche le canal ou mixage vers lequel le signal MIC / ENTRÉE AUX du NS7 est envoyé.
12. **Pré-écoute** : Envoie le signal MIC / ENTRÉE AUX du NS7 vers le canal de pré-écoute pour être reproduit dans le casque.
13. **Enregistrement** : Débute ou arrête l'enregistrement.

14. **Sélecteur de source d'enregistrement** : Sélectionne la source d'enregistrement depuis ce menu déroulant.
15. **Niveau d'enregistrement** : Indique les niveaux de crête de l'audio qui est enregistré.
16. **Compteur d'enregistrement** : Temps d'enregistrement actuel.
17. **Nom de fichier d'enregistrement** : Entrez ici le nom du fichier que vous enregistrez actuellement.
18. **Sauvegarder** : Sauvegarde l'enregistrement actuel dans le dossier "Recordings" dans votre collection principale.
19. **Barre de statut** : Affiche le statut de la sélection actuelle.
20. **Platine virtuelle** : Tourne durant la lecture.
21. **Affichage de synchronisation de battements** : Affiche les points clés (habituellement les percussions) pour aider à la synchronisation des battements.
22. **Affichage de synchronisation de tempo** : Affiche le tempo des deux platines pour aider durant le processus de mixage.
23. **Forme d'onde** : Forme d'onde de la musique actuellement chargée. La forme d'onde supérieure est la platine A, l'inférieure est la platine B.
24. **Vue générale de la musique** : Une vue générale de la forme d'onde entière de la musique actuellement chargée.
25. **Titre de la musique** : Balise "Titre" de la musique actuelle.
26. **Artiste de la musique** : Balise "Artiste" de la musique actuelle.
27. **Champ BPM / Tap** : Affiche le BPM de la musique. Vous pouvez cliquer sur ce champ pour "taper" pendant un temps, au bout duquel le logiciel rapprochera et sauvegardera un nouveau BPM. Si il n'y a pas de BPM pour une musique, il affichera "Tap" pour vous inviter à taper au tempo.
28. **Affichage du temps de lecture de musique** : Affiche la position actuelle du pointeur audio dans la musique.
29. **Variation de vitesse** : Variation de vitesse appliquée en pourcentage (%) (déterminé par la position du variateur de vitesse).
30. **Plage de variation de vitesse** : Place actuelle du variateur de vitesse.
31. **Mode de lecture** : Alterne entre les modes de lecture "Single" et "Continuous". Le mode de lecture "Single" ne lit qu'une musique, et s'arrête lorsqu'elle est terminée. Le mode de lecture "Continuous" lira automatiquement la musique suivante de la valise lorsqu'elle se termine. Ce paramètre est conservé quand une nouvelle musique est chargée.
32. **Mode de répétition** : Alterne entre les modes de répétition activée et désactivée ("On" et "Off") pour la musique (lorsque le mode de lecture est paramétré sur "Single") ou valise (lorsque le mode de lecture est paramétré sur "Continuous"). Ce paramètre est sur "Off" par défaut quand une nouvelle musique est chargée.
33. **Numéro de boucle** : Affiche le numéro de la boucle actuellement sélectionnée. Cliquer sur l'icône "cadenas" à coté empêchera tout changement de la boucle actuelle. Cliquer sur l'icône "X" à coté supprimera la boucle actuelle.
34. **Relecture des balises ID3** : Relit les balise de fichier pour toute la collection. Utilisez cette fonction si vous avez modifiés des balises de fichiers dans un autre logiciel.
Astuce : Relire les balises est une méthode pratique pour identifier n'importe quels fichiers qui ne peuvent être trouvés (par exemple, si les fichiers ont été renommés ou déplacés). Ces musiques sont affichées en rouge dans la collection, avec une icône "?" dans la colonne Statut.
35. **Relocalisation des fichiers perdus** : Si vous avez déplacé des fichiers qui étaient déjà dans votre collection, ils seront affichés comme non trouvés (dénotés par une icône "?" dans la colonne Statut) et seront affichés en rouge. Glissez un dossier depuis le Finder (Mac) ou l'Explorateur Windows sur ce bouton pour rechercher dedans, et dans tous les sous dossiers, ces fichiers. Faire ceci mettra à jour la collection avec leur nouvel emplacement. Vous pouvez aussi cliquer sur ce bouton pour rechercher les fichiers manquants dans l'intégralité de votre système, incluant les disques externes connectés à votre ordinateur.
36. **Next Effect** : Le prochain effet dans la séquence des effets disponibles. Enfoncez le bouton FX SELECT du NSFX / V7 pour sélectionner cet effet.
37. **Current Effect** : L'effet sélectionné et appliqué au canal (si la touche FX ON / OFF du NSFX / V7 est activée). Lorsque l'effet est activé, les fenêtres CURRENT EFFECT et NEXT EFFECT s'allument.
38. **FX Mix** : La quantité d'effet en cours (CURRENT EFFECT) qui peut être réglée avec le potentiomètre FX MIX du NSFX / V7.
39. **Parameter** : Le paramètre pour l'effet en cours (CURRENT EFFECT) qui peut être réglé avec le bouton FX PARAM du NSFX / V7. Généralement, ceci est l'intensité de l'effet, mais peut varier selon les effets.
40. **Source** : Le canal sur lequel l'effet en cours (CURRENT EFFECT) est ajouté. Vous pouvez sélectionner le canal à l'aide du bouton SOURCE du NSFX / V7.
Remarque : Lorsque les deux champs SOURCE sont réglés sur le même canal, ce canal sera acheminé par l'effet gauche et ensuite par l'effet droit.
41. **Tempo Source** : Le BPM de la piste, qui permet de déterminer la vitesse de l'effet en cours (si elle est quantitative). Lorsque ce champ affiche « AUTO A » ou « AUTO B », l'effet suivra automatiquement le BPM de la piste sur le module A ou sur le module B, de manière respective. Si « MANUAL » s'affiche, cela indique qu'aucun des modules n'a de BPM. Vous pouvez régler le BPM (et le modifier en tout temps) à l'aide de la touche TAP TEMPO du NSFX. Vous pouvez également retourner à la fonction automatique du BPM en maintenant la touche TAP TEMPO enfoncée.

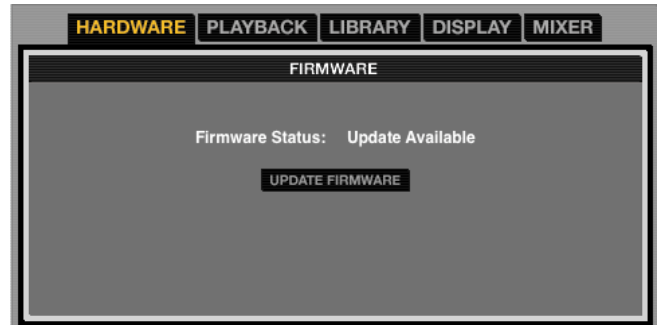
CONFIGURATION DU LOGICIEL

Le panneau de configuration contient les paramètres pour personnaliser et maintenir votre système Serato ITCH. Cliquez sur le bouton "Setup" pour entrer dans le panneau de configuration. D'ici, vous pouvez cliquer pour entrer sur n'importe quel des onglets suivant : Hardware, Playback, Library, Display ou Mixer.

VERSION et MISES A JOUR DU LOGICIEL : La version du logiciel Serato ITCH est affichée dans le coin en bas à gauche du panneau de configuration. Le bouton Check for Updates ouvre <http://www.serato.com> dans votre navigateur Internet pour vous indiquer si il y a des mises à jours disponibles pour votre version du logiciel ITCH.

HARDWARE (PERIPHERIQUE)

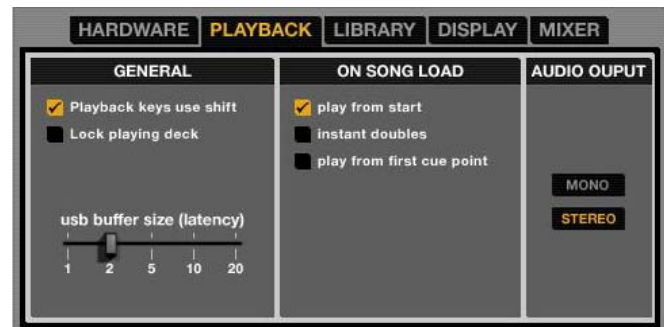
- **Firmware Status / Updater :** Lorsque le NS7 / V7 est connecté à votre ordinateur et que votre ordinateur est allumé, cette fenêtre indique ci votre micrologiciel est à jour. Si il y a une mise à jour du micrologiciel disponible, vous pourrez cliquer sur le bouton "Update Firmware" pour le mettre à jour. (Voir la section METTRE À JOUR LE MICROLOGICIEL pour plus d'information.)



PLAYBACK (LECTURE)

GENERAL :

- **Playback Keys Use Shift :** Lorsque cochée, tous les points de repères, boucles et touches de lecture sur l'ordinateur nécessitent l'appui sur Shift ou l'activation de Caps Lock pour fonctionner.
- **Lock Playing Deck :** Lorsque cochée, vous pouvez charger une musique que si la platine est en pause.
- **USB Buffer Size (Latency) :** Ajuste le curseur virtuel pour choisir la taille du tampon de la connexion USB entre le périphérique (NS7) et le logiciel (Serato ITCH). Si vous utilisez un ordinateur lent, augmentez la taille du tampon. Avec une grande taille de tampon, vous ne devriez pas avoir de problème audio, mais il se peut qu'il puisse y avoir un léger délai de réponse du logiciel au périphérique.



ON SONG LOAD : Ces options affectent l'état des musiques lors de leur chargement sur la platine.

- **Play from Start :** Lorsque cochée, une musique chargée sera lue depuis le début. Si décochée, une musique chargée sera lue à partir de l'endroit où le pointeur audio était sur la musique précédente.
- **Instant Doubles :** Lorsque cochée, cela vous permet de positionner le pointeur audio à la même position que la même musique chargée sur l'autre platine. Lorsque vous avez une musique chargée sur une platine, et que vous chargez cette même musique sur l'autre platine, le pointeur audio ira à la même position que celle de la musique chargée en premier (les états du Keylock et de boucle seront également recopiés). Ce paramètre est prioritaire sur l'option "Play from First Cue Point".

Astuce : Même si cette option est décochée, appuyer deux fois rapidement sur les boutons LOAD A ou LOAD B du NS7 / V7 chargera aussi bien la musique sur la platine opposée sur cette platine, avec le pointeur audio à la même position (comme avec "Instant Doubles").

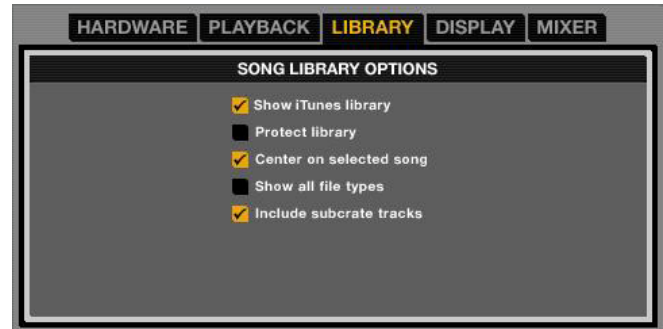
- **Play from First Cue Point :** Lorsque coché, toutes les musiques seront lues depuis leur premier point de repère lors du chargement.

AUDIO OUTPUT :

- **Mono / Stereo :** Commute la sortie audio en Stéréo ou en Mon.

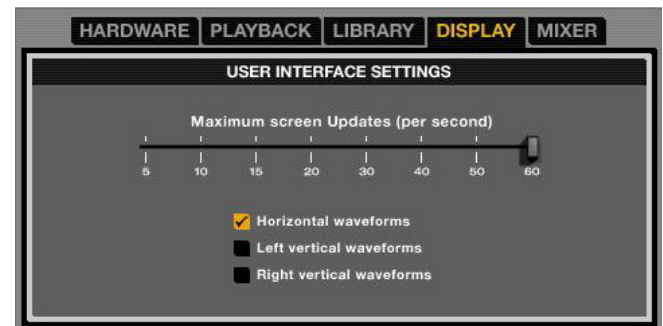
LIBRARY (COLLECTION)

- **Show iTunes Library** : Lorsque cochée, la collection par défaut d'iTunes et les listes de lecture iTunes seront affichées dans Serato ITCH. (Voir la section IMPORTATION DE MUSIQUE pour plus d'information).
- **Protect Library** : Lorsque cochée, votre collection sera verrouillée pour prévenir des suppressions accidentelles de musiques ou valises, et vous ne pourrez pas changer les balises de fichiers ou les noms de valises.
- **Center on Selected Song** : Lorsque cochée, le défilement vers le haut ou vers le bas dans votre collection conservera la musique sélectionnée au milieu du panneau de la collection.
- **Show All File Types** : Lorsque cochée, vous pourrez voir tous les fichiers lors de l'importation de musiques dans votre collection. Si cette option n'est pas cochée, seulement les fichiers que Serato ITCH peut lire seront affichés. (Voir la section IMPORTATION DE MUSIQUE pour plus d'information.)
- **Include Sub-Crate Tracks** : Lorsque cochée, les musiques de n'importe quelle sous-valise seront affichées dans leur valise "parent". Lorsque cette option est décochée, parcourir une valise n'affichera pas les musique qui sont dans n'importe quelles de ses sous-valises.



DISPLAY (AFFICHAGE)

- **Maximum Screen Updates** : Ce curseur vous permet d'ajuster la fréquence à laquelle le logiciel rafraîchi l'écran. Un réglage faible utilisera potentiellement moins de ressources processeur. Les utilisateurs ayant un ordinateur lent ou utilisant un logiciel d'enregistrement simultanément pourraient baisser ce réglage si ils rencontrent des problèmes de performances de processeur. Le réglage par défaut est à 60 Hz, soit, rafraîchi 60 fois par seconde. Ce réglage s'applique à l'intégralité de l'interface graphique de Serato ITCH : les platines virtuelles, les formes d'ondes, la collection et le panneau de configuration.
- **Horizontal Waveforms** : Lorsque cochée, les formes d'ondes principales seront affichées horizontalement en bas de l'écran.
- **Left Vertical Waveforms** : Lorsque cochée, les formes d'ondes principales seront affichées verticalement à gauche de l'écran.
- **Right Vertical Waveforms** : Lorsque cochée, les formes d'ondes principales seront affichées verticalement à droite de l'écran.



MIXER (TABLE DE MIXAGE) (NS7)

GENERAL :

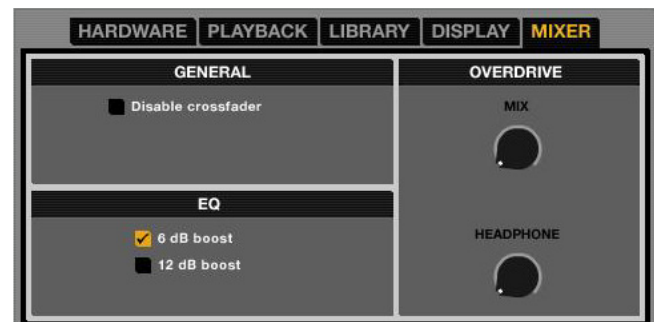
- **Disable Crossfader** : Lorsque cette option est cochée, les deux platines seront entendues dans le programme de mixage (comme si le curseur de fondu enchaîné était au milieu) sans prendre en compte la position du curseur de fondu enchaîné.

EQ :

- **EQ** : Lorsque les boutons EQ du NS7 sont à leur position maximum (le plus à droite), ils augmenteront le niveau de la plage de fréquence par le nombre de décibels spécifié ici. Sélectionnez entre 6 dB ou 12 dB.

OVERDRIVE : "Tournez" ces boutons virtuels en cliquant dessus et en glissant vers le haut (pour augmenter) ou vers le bas (pour diminuer) avec la souris.

- **Mix** : Augmentez le réglage sur ce bouton pour donner au niveau du programme de mixage une augmentation. Cela inclut les signaux BOOTH OUTPUT (Sortie Cabine) et MIC / AUX.
- **Headphone** : Augmentez le réglage sur ce bouton pour donner au niveau du casque une augmentation. Pour prévenir des problèmes auditifs, attention à ne pas régler ce niveau trop haut.



LA COLLECTION

Serato ITCH peut supporter un nombre illimité de musiques, ainsi la seule limitation est la taille du disque dur de votre ordinateur. Un nombre de fonctionnalités est inclut pour garder votre musique organisée et trouver vos musiques facilement et rapidement.

VALISES ET SOUS-VALISES

Les valises et sous-valises sont de bonnes méthodes pour organiser vos musiques par groupes pour un accès rapide. Cela peut être par genre, style, ou quelque soit vos critères de DJ. La zone des valises peut être atteinte par l'appui sur le bouton CRATES sur le NS7 / V7 ou en cliquant dans la zone des valises avec la souris. Le bouton "+" sur le logiciel vous permet de créer une nouvelle valise. Pour ajouter des fichiers dans une valise, glissez-la ou les musiques depuis la collection vers la valise. Les valises peuvent être placées dans une autre pour créer des sous-valises pour un classement plus détaillé.

■ Valises

Serato ITCH utilise des valises "numériques" pour accéder rapidement à votre collection favorite. Il n'y a pas de limite au nombre de valises que vous pouvez créer, et n'importe quelle musique donnée peut être placée dans plusieurs valises. La zone des valises est à la gauche de la collection.

Par exemple, vous pouvez organiser vos fichiers dans les valises suivantes, où n'importe quelle musique serait classée dans plusieurs valises.

- Hip-Hop
- Hip-Hop Français
- Hip-Hop UK
- Hip-Hop Instrumental
- Hip-Hop Old School
- Hip-Hop LPs

Pour créer une nouvelle valise, cliquez sur le bouton "+" en bas à droite de la zone des valises. Pour renommer une valise, double-cliquez sur le nom de la valise. Vous pouvez changer l'ordre des musiques dans une valise en les glissant vers le haut ou vers le bas dans la collection.

Astuce : L'option "Protect Library" dans le panneau de configuration s'applique à la suppression, la modification, le renommage des valises. Cochez cette option pour prévenir des changements involontaires de vos valises.

■ Sous-valises

Vous pouvez glisser des valises dans d'autres valises pour faire des sous-valises. Si vous glissez une valise tout à gauche de la zone des valises, elle restera au plus au niveau de la structure des valises. Si vous glissez la valise un peu vers la droite, sur le nom d'une autre valise, cela en fera une sous-valise de cette autre valise. Les sous-valises peuvent être dépliées et repliées. Ainsi, vous pouvez avoir une grande quantité de valises et garder une facilité à les parcourir.



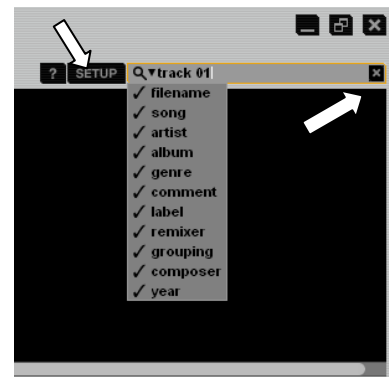
RECHERCHER ET PARCOURIR

■ Rechercher

Serato ITCH inclut une fonction de recherche pour vous aider à trouver facilement et rapidement vos fichiers. Entrez juste le texte dans le champ de recherche en haut à droite de l'écran. Au fur et à mesure que vous écrivez, ITCH affichera automatiquement les fichiers contenant ce que vous écrivez.

Pour choisir dans quel champ la fonction recherche va regarder (c'est-à-dire Artiste, Album, etc.), cliquez sur l'icône à gauche de la recherche. Un menu déroulant affichera quels sont les champs qui sont utilisés. Appuyez sur Echap sur votre clavier ou sur le bouton "X" à droite du champ de recherche pour l'effacer.

Astuce : Appuyez sur "Ctrl" et "F" sur votre clavier pour accéder au champ de recherche. Ce raccourci clavier affichera aussi la collection principale - vous sortant de n'importe quel valise ou liste de lecture où vous étiez - ainsi vous pouvez trouver n'importe quelle musique dans votre collection. Si ensuite vous cliquez sur une valise ou une liste de lecture, le champ de recherche sera effacé.



■ Parcourir

Pour parcourir vos fichiers, défilez simplement vers le haut ou vers le bas avec le BOUTON DE DÉFILEMENT ou FWD et BACK sur le NS7.

Cliquer sur Browse dans le logiciel ouvrira le panneau d'exploration au dessus de la collection. Les filtres sont GENRE, BPM, ARTISTE et ALBUM. Vous pouvez affiner votre recherche en sélectionnant un genre, BPM, artiste ou album spécifique. Vous pouvez vous déplacer entre les quatre filtres avec les boutons FWD / BACK des commandes de navigation du NS7, le clavier de l'ordinateur, ou en cliquant avec la souris.

COLONNES

La vue de votre collection peut être personnalisée pour afficher n'importe quelle des colonnes suivantes :

- Album (Album)
- Artist (Artiste)
- Bitrate (Débit)
- BPM (BPM)
- Comment (Commentaire)
- Composer (Compositeur)
- Filename (Nom de fichier)
- Genre (Genre)
- Grouping (Groupement)
- Label (Label)
- Length (Durée)
- Location (Localité)
- Remixer (Remixeur)
- Sampling Rate (Taux d'échantillonnage)
- Size (Taille)
- Track (Numéro de piste)
- Year (Année)

Cliquer sur le triangle en haut dans le coin en haut à droite de la zone d'information de musique affichera la liste des colonnes que vous pourrez choisir d'afficher ou masquer. Vous pouvez redimensionner les colonnes en agrippant leur bord avec la souris et en le glissant à la largeur que vous voulez. Vous pouvez aussi modifier certains de ces champs (Voir "Modifier les balises ID3" en dessous de la section BALISAGE).

ICONES

La colonne de gauche affiche le statut de chaque musique. Les exemples d'icônes sont ci-dessous.



Le logiciel a détecté une corruption dans le fichier. Si possible, ré-encodez le MP3.



La musique ne peut être trouvée. Probablement que le fichier ait été renommé ou déplacé.



La musique a été importée depuis la collection iTunes.



La musique a été importée depuis la collection iTunes mais est corrompue.



Le logiciel essaie d'importer la musique depuis la collection iTunes mais ne trouve pas le fichier.



La musique est en lecture seule. Vous pouvez la lire mais pas modifier n'importe quelle de ses informations.

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Relocate lost files pour rechercher les fichiers manquants (notés par l'icône "?") dans l'intégralité de votre système, incluant les disques externes connectés à votre ordinateur. Faire ceci mettra à jour la collection avec leur nouvel emplacement. Vous pouvez aussi glissez un dossier depuis le Finder (Mac) ou l'Explorateur Windows sur ce bouton pour rechercher dedans et dans tous ses sous dossiers, ces fichiers.

BALISAGE

■ Modification des balises ID3

Beaucoup d'informations associées à chaque fichier peuvent être modifiées dans le logiciel. Double-cliquez sur un champ dans la collection principale pour le modifier. Le nom de fichier, la durée, le débit et le taux d'échantillonnage ne peuvent pas être modifiés car ces informations sont inhérentes au fichier même. L'option "Protect Library" dans le panneau de configuration doit être décochée pour permettre les modifications. (Voir LIBRARY (COLLECTION) dans la section CONFIGURATION DU LOGICIEL).

* Les balises ID3 contiennent des données sur vos musiques et sont sauvegardées dans les fichiers mêmes. "Genre", "Titre", "Artiste" sont des exemples de balises d'informations communes

Pour relire les balises de fichiers de la collection entière, allez dans le panneau Files et cliquez sur le bouton Rescan ID3 Tags. Utilisez cette fonction si vous avez modifié des balises de fichiers dans un autre logiciel.

Note: Les musiques qui sont en lecture seule ont une icône de "cadenas". Vous ne pouvez pas modifier les balises pour ces fichiers.

Astuce : Pour modifier un texte, appuyez sur "Ctrl" et "E" sur votre clavier. Vous pouvez aussi maintenir "Ctrl" enfoncé et changer de champ avec les flèches du clavier en restant dans le mode de modification. Lorsque vous avez plus d'une musique sélectionnée, la modification des balises sera faite sur toutes les musiques de votre sélection.

Astuce : La seconde colonne de la collection est la couleur d'étiquette pour ce fichier. Cliquer dessus appelle une palette de couleurs pour personnaliser la platine virtuelle pour ce fichier.

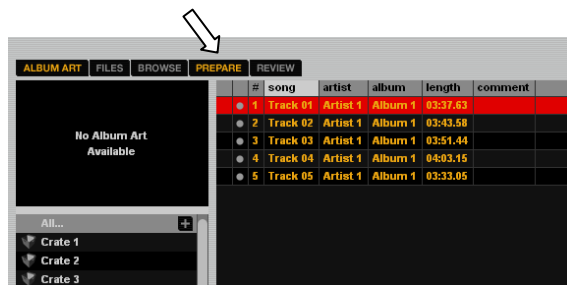
■ Pochette de disque

Les fichiers MP3 peuvent contenir une pochette de disque. Pour afficher cette pochette de disque, cliquez sur le bouton Album Art dans le coin en haut à gauche de la fenêtre du logiciel. Nous recommandons l'utilisation d'iTunes pour ajouter les pochettes de disques aux MP3, bien qu'il y ait plein d'autres logiciels tiers disponibles.

PREPARATION ET HISTORIQUE DES MUSIQUES

■ Prepare (Préparation)

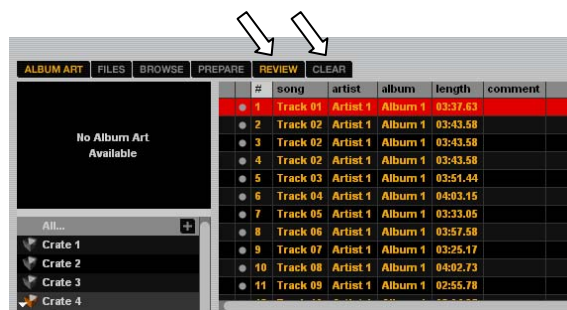
Cliquez sur le bouton Prepare dans le coin en haut à gauche pour accéder au panneau de préparation - une zone de préparation des musiques, comme lorsque vous sortez partiellement des disques de votre valise de disques. Vous pouvez aussi accéder à ce panneau par l'appui sur le bouton PREPARE sur le NS7 / V7. Vous pouvez glisser des musiques (ou valises entières) depuis la collection vers le panneau de préparation, ou sur le bouton Prepare. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton LOAD PREPARE du NS7 / V7 lorsque le sélectionneur est sur la musique ou la valise que vous voulez ajouter. Une fois une musique de cette liste lue, elle est retirée du panneau de préparation. Toutes les musiques dans le panneau de préparation sont retirées lorsque vous fermez le logiciel.



■ (Historique)

Cliquez sur le bouton Review dans le coin en haut à gauche pour accéder au panneau d'historique. Ceci est une liste des musiques que vous avez lues récemment dans l'ordre où elles ont été lues. Les musiques que vous avez lues récemment sont marquées en orange. Appuyez sur le bouton "Clear" pour réinitialiser cette liste.

Astuce : Sélectionner le contenu du panneau d'historique et glissez le vers le bouton de nouvelle valise (+) pour sauvegarder l'historique des musiques que vous avez lues.



ZOOM DE LA COLLECTION

Vous pouvez zoomer en avant ou en arrière de la collection pour rendre le texte plus grand ou plus petit en utilisant les raccourcis clavier suivants :

- Zoom avant : CTRL + "+"
- Zoom arrière : CTRL + "-"

COMPATIBILITE AVEC SCRATCH LIVE

Serato ITCH utilise la même collection que Scratch LIVE. Si vous êtes déjà utilisateur de Scratch LIVE, toutes vos musiques, boucles, points de repères seront disponibles dans Serato ITCH. Si vous créez une collection dans Serato ITCH et que vous installez Scratch LIVE, les musiques, boucles, points de repères seront automatiquement disponibles dans Scratch LIVE, de la même manière. N'importe quel changement fait dans l'un ou l'autre programme est appliqué à la collection, ainsi si vous avez des boucles ou points de repères existants, soyez vigilant sur ce point lors de la bascule entre les systèmes.

UTILISATION DE DISQUES EXTERNES

N'importe quel disque dur connecté à votre ordinateur sera affiché dans le panneau Files. Vous pouvez charger les fichiers en naviguant au travers de votre disque dur et en localisant vos fichiers audio. Vous pouvez alors les glisser vers la collection ou dans une valise ou sous-valise. Les informations de valise pour les fichiers du disque externe sont stockées sur le disque même. Cela signifie que si vous ajoutez des musiques d'un disque externe à votre collection, et que vous branchez ce disque externe sur un autre ordinateur exécutant Serato ITCH ou Scratch LIVE, les valises et musiques seront automatiquement visibles dans la collection.

MIXER AVEC LE NS7 / V7

LECTURE DE VOTRE PREMIERE MUSIQUE

Cette section décrit les étapes basiques pour commencer à lire les musiques avec le NS7 / V7 et Serato ITCH pour que vous puissiez commencer à mixer.

REINITIALISER LE MIXEUR

C'est une bonne idée de configurer le NS7 à ses réglages par défaut avant de lire. Pour réinitialiser le NS7, placez tous ses CURSEURS DE CANAL vers le haut, tournez tous les boutons EQ à midi, réglez les niveaux MASTER MONITOR et BOOTH à "0". Placez le CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ du côté où vous chargerez votre première musique.

NAVIGUER DANS LA COLLECTION

La collection contient toutes les musiques que vous avez ajoutées à Serato ITCH. En utilisant Browse (Parcourir) et Search (Rechercher) vous pouvez facilement préciser votre sélection pour trouver la musique que vous voulez. Vous pouvez aussi rechercher dans votre collection par mot clé en utilisant le clavier de votre ordinateur (voir la section LA COLLECTION pour plus d'information). Vous pouvez utiliser les commandes suivantes pour naviguer dans votre collection :

Commandes matérielles :

- **FILES (FICHIERS)** : Utilisez le bouton FILES (et les boutons FWD et BACK) sur le NS7 / V7 pour accéder à l'arborescence de fichiers dans le logiciel.
- **CRATES (VALISES)** : Utilisez le bouton CRATES (et les boutons FWD et BACK) sur le NS7 / V7 pour accéder à vos valises dans le logiciel.
- **BOUTON DE DÉFILEMENT et FWD / BACK (AVANT / ARRIÈRE)** : Utilisez le BOUTON DE DÉFILEMENT sur le NS7 / V7 pour naviguer dans le logiciel, défiler dans les menus, et pressez-le pour sélectionner ce que vous voulez. Vous pouvez aussi utiliser les boutons FWD / BACK sur le NS7 pour naviguer dans le logiciel.

Souris et Clavier : En combinaison avec les commandes du NS7, vous pouvez utiliser le clavier et la souris de l'ordinateur pour naviguer dans votre collection. Les touches de curseur fonctionnent comme les boutons haut, bas, avant et arrière, ou vous pouvez utiliser les touches "Page Up" et "Page Down" pour un défilement plus rapide. La souris peut sélectionner différents modes (par exemple les modes de répétition et de lecture) et faire des sélections par Artiste, Genre, Album ou BPM.

CHARGER UNE MUSIQUE SUR LA PLATINE

Une fois que vous avez localisé dans la collection le fichier que vous voulez charger, vous pouvez le charger avec le NS7 / V7, la souris, ou le clavier. Pour débiter, chargez une musique sur une platine :

Commandes matérielles : Utilisez les boutons LOAD A ou LOAD B sur le NS7 / V7 pour charger une musique sélectionnée respectivement sur la platine A ou la platine B.

Clavier : Appuyez sur "Shift" et la flèche gauche pour charger une musique sur la platine A. Appuyez sur "Shift" et la flèche droite pour charger une musique sur la platine B.

Souris : To load a track using the mouse, drag and drop the selected track over the left or right **Virtual Deck**.

COMMENCER LA LECTURE

Pour commencer la lecture, appuyez sur le bouton LECTURE / PAUSE du NS7 / V7. Si vous avez juste chargé une musique, la lecture commencera depuis le début de cette musique (à moins que vous ayez bougé manuellement le pointeur audio avant de la lire). Appuyer sur LECTURE / PAUSE pendant la lecture mettra la lecture en pause à la position actuelle. Appuyer à nouveau reprendra la lecture depuis cette position.

Si un départ de platine par curseur est activé, déplacer le CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ vers cette platine débutera la lecture. Le déplacer à l'opposé de la platine arrêtera la lecture et renverra le pointeur audio au début de la musique.

AJUSTER LE GAIN

Le bouton de GAIN en haut des commandes de canal du NS7 vous permet d'augmenter ou couper le niveau audio de la musique avant de le commander avec le CURSEUR DE CANAL durant le processus de mixage.

Nous recommandons d'avoir le niveau de la musique ajusté de telle façon que la partie la plus forte de la musique allume brièvement les 2 premières DEL rouges des VU-METRES sans qu'elles soient allumées en permanence. Régler le GAIN, pour que les niveaux agissent ainsi, facilite la transition de mixage avec les boutons EQ et les curseurs.

Vous pouvez aussi augmenter le niveau de mixage principal (incluant le signal de SORTIE CABINE et MIC / AUX) en augmentant l'Overdrive de MIX dans l'onglet Mixer du panneau de configuration. (Voir MIXER (TABLE DE MIXAGE) dans la section CONFIGURATION DU LOGICIEL pour plus d'information)

EGALISATION

L'égalisation (EQ) est utilisée pour augmenter ou couper des fréquences spécifiques. L'EQ est utilisé pour restituer le son de 2 musiques qui ont été enregistrées différemment, pour rendre le son de la musique "juste" sur votre système particulier, ou pour créer des techniques de mixage. Le NS7 dispose d'égalisation en 3 plages (grave, moyenne et aigue). Les boutons vont de la coupure (ou "kill") lorsque tournés tout à gauche, à "neutre" (ou réponse "plate") lorsque centrés vers le haut, puis à augmentation de 6 ou 12 dB lorsque tournés tout à droite, en fonction du réglage EQ que vous avez effectué dans l'onglet Mixer du panneau de configuration. (Voir MIXER (TABLE DE MIXAGE) dans la section CONFIGURATION DU LOGICIEL pour plus d'information).

Avec les EQ, moins est habituellement meilleur. Lors de l'augmentation, faites la modérément, spécialement lorsque vous pouvez baisser les autres fréquences à la place. Par exemple, si vous avez une musique ayant une plage de fréquences moyennes trop élevée, plutôt que d'augmenter les graves et les aigus pour compenser, il est mieux de baisser la plage de fréquences moyennes. Aussi, chaque haut-parleur et endroit ayant une réponse en fréquence différente, vous aurez à ajuster vos EQ pour correspondre non seulement à la musique que vous lisez mais aussi à l'endroit où vous la lisez.

MIXER LA MUSIQUE SUIVANTE

TROUVER LA MUSIQUE SUIVANTE

Une fois que la première musique est en lecture, vous avez besoin de trouver la musique suivante pour la mixer. Parcourez votre collection pour trouver une musique enchaînable (en utilisant le même processus décrit dans la section LECTURE DE VOTRE PREMIERE MUSIQUE). La colonne BPM est pratique pour trouver une musique au tempo similaire à la musique actuelle.

LA CHARGER SUR LA PLATINE

Avant de charger la musique suivante, assurez-vous que le CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ soit poussé vers le côté de la platine de la musique actuellement en lecture (pour que seulement cette musique soit lue dans les haut-parleurs). Chargez la nouvelle musique sur l'autre platine (en utilisant le même processus décrit dans la section LECTURE DE VOTRE PREMIERE MUSIQUE).

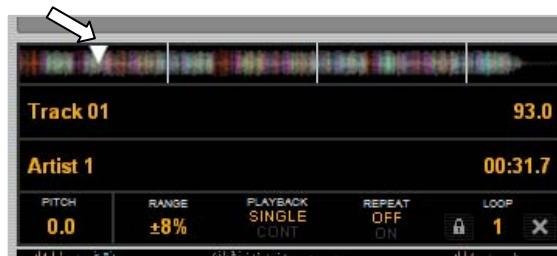
LA PRÉ-ÉCOUTER DANS LE CASQUE

Le commutateur HEADPHONE MODE sur le NS7 choisi quel signal est envoyé au casque. Lorsque placé sur "MASTER", vous entendrez le programme de mixage. Basculez le vers "CH1 CH2" pour pré-écouter votre musique dans le canal de pré-écoute. Utilisez le curseur HEADPHONE MIX (MIXAGE DU CASQUE) pour transiter entre les niveaux audio des platines gauche et droite dans le casque lors du calage. Le bouton HEADPHONE VOLUME (VOLUME DU CASQUE) à l'avant commande le volume du casque. Vous pouvez aussi augmenter le volume du casque en augmentant son Overdrive dans l'onglet MIXER du panneau de configuration. (Voir MIXER (TABLE DE MIXAGE) dans la section CONFIGURATION DU LOGICIEL pour plus d'information)

TROUVER LA BONNE PARTIE DE LA MUSIQUE

■ Vue générale de la musique

Cette vue fournit une vue complète de la forme d'onde de la musique (dans l'affichage de la forme d'onde) et inclut un marqueur indiquant la position actuelle (du pointeur audio) dans la musique. Cette vue est pratique pour trouver dans la musique les bons moments pour enchaîner. La forme d'onde est colorée en accord avec le spectre sonore : Le rouge représente les basses fréquences, le vert représente les fréquences moyennes et le bleu les hautes fréquences.



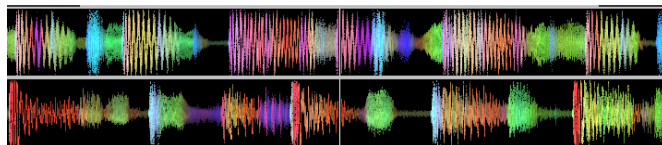
Commandes matérielles : Vous pouvez utiliser le BANDEAU DE RECHERCHE sur le NS7 / V7 pour déplacer le pointeur audio à un certain point de la musique en le touchant (pour accéder à ce point). La longueur du capteur du BANDEAU DE RECHERCHE représente la longueur de la forme d'onde entière affichée dans le logiciel.

Souris : Vous pouvez déplacer le pointeur audio à différents points dans la musique en cliquant sur la vue générale de la musique avec la souris.

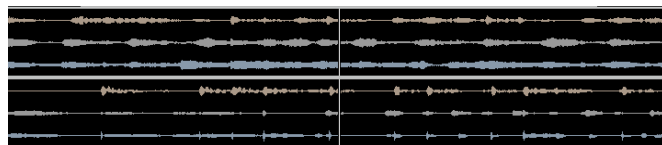
Les lignes grises derrière la forme d'onde de la musique indiquent le temps dans la musique : une fine ligne grise indique chaque minute, et une plus épaisse ligne grise indique chaque intervalle de 5 minutes. La vue générale sera remplie lorsque vous chargerez la musique sur une platine virtuelle.

■ Vue de la forme d'onde principale

Cette vue fournit une vue rapprochée de la musique, incluant le code de couleurs pour indiquer la fréquence du son; le rouge représente les basses fréquences, le vert représente les fréquences moyennes et le bleu les hautes fréquences.



Vous pouvez basculer vers une vue d'un spectre à trois bandes en maintenant la touche "Ctrl" de votre clavier enfoncée et en cliquant sur la forme d'onde avec la souris. Dans cette vue, la bande supérieure représente les basses fréquences, la médiane représente les fréquences moyennes et l'inférieure représente les hautes fréquences.



Pour "glisser" ou faire de fins ajustements de votre position dans la musique, cliquez sur la forme d'onde avec la souris. La vue de forme d'onde zoomera dans la position actuelle dans la musique. Vous pouvez utiliser les touches "+" et "-" de votre clavier pour zoomer en avant ou en arrière.

■ Point de repère temporaire

Cette fonction vous permet de placer un point de repère temporaire, dans la musique, qui ne sera pas sauvegardé dans le fichier (les points de repère normaux seront rappelés à chaque fois que vous chargerez la musique). C'est pratique pour trouver un point dans la musique et être capable de démarrer encore facilement de ce point pour rendre votre mix correct.

Pour placer un point de repère temporaire, associez une musique à une platine, déplacez le pointeur audio ou laissez lire la musique à la position désirée, et appuyez sur CUE. Votre point de repère temporaire est à présent placé.

Pour retourner au point de repère temporaire, appuyez sur CUE pendant la lecture de la musique. La musique retournera au point de repère et la lecture passera en pause.

Maintenir CUE enfoncé lancera la lecture depuis le point de repère temporaire. A partir de ce moment, vous pouvez:

- relâcher CUE pour retourner au point de repère temporaire et mettre la lecture en pause. C'est un bon "bégaiement" au début de la musique.
- maintenir les boutons LECTURE / PAUSE et CUE enfoncés simultanément et relâcher les deux boutons pour continuer la lecture. Ceci vous permet de lancer la musique depuis la pause avec le bouton CUE et de poursuivre la lecture une fois que votre mix est réussi.

METTRE LES MUSIQUES AU TEMPO

La vitesse de lecture de la musique (tempo, mesuré en battements par minute, ou BPM) est commandée par le VARIATEUR DE VITESSE. Déplacer le VARIATEUR DE VITESSE vers le haut ralentira la musique, le déplacer vers le bas accélèrera la musique. Cela vous permet de prendre deux musiques au tempo différent et de les mixer ensemble au tempo.

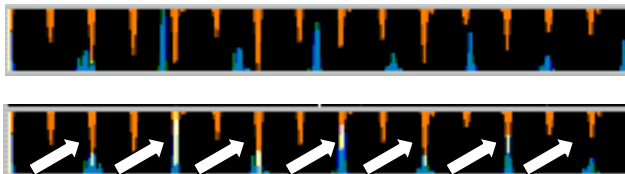
La plage par défaut du VARIATEUR DE VITESSE est $\pm 8\%$ du tempo initial de la musique. Vous pouvez changer sa plage pour $\pm 16\%$ ou $\pm 50\%$ en appuyant sur le bouton RANGE (plage de variation) sur le NS7 / V7. Cette plage sera affichée dans la platine du logiciel, dans le champ Range en dessous de l'artiste et du titre de la musique. (Voir la section FONCTIONNALITÉS AVANCÉES pour plus d'information).

La manière la plus simple d'ajuster le tempo d'une musique à celui de l'autre est de déplacer le VARIATEUR DE VITESSE jusqu'à ce que leur valeur de PBM soient les mêmes. Par lecture répétée depuis le point de repère temporaire et de fins ajustement avec le VARIATEUR DE VITESSE (et la possibilité d'utiliser la plage de variation RANGE), vous pourrez avoir des musiques lisant exactement à la même vitesse.

Astuce : Vous pouvez facilement synchroniser le tempo d'une platine sur l'autre en appuyant sur le bouton SYNC. (Voir la section FONCTIONNALITÉS AVANCÉES pour plus d'information).

■ Affichage de la synchronisation de tempo

L'affichage de la synchronisation de tempo fournit un outil utile pour la synchronisation de tempos des musiques. Serato ITCH détecte le tempo de la musique et place une rangée de pics oranges (pour la platine gauche) au-dessus d'une rangée de pics bleus (pour la platine droite). Lorsque les tempos des deux musiques sont synchronisés, ces pics sont alignés.



Note : Cet affichage ne montre pas le temps relatif entre les battements, seulement les tempos des musiques. Les pics resteront alignés lors de la lecture des musiques au même tempo, mais ne seront pas en rythme. Pour synchroniser les battements, voir la section LANCER UNE MUSIQUE EN RYTHME ci-dessous).

LANCER UNE MUSIQUE EN RYTHME

Les plateaux du NS7 / V7 sont sensibles. Lorsque le moteur d'un plateau est désactivé, ce plateau est en mode de rattrapage (le voyant du bouton SCRATCH OFF doit aussi s'allumer). Dans le mode de rattrapage, bouger le plateau en avant ou en arrière donnera temporairement une vitesse de lecture respectivement plus rapide ou plus lente. Ceci est pour lorsque vous avez les musiques au même tempo mais pas en rythme. Par rattrapages en arrière ou en avant sur le plateau, vous pourrez assurer la synchronisation des battements.

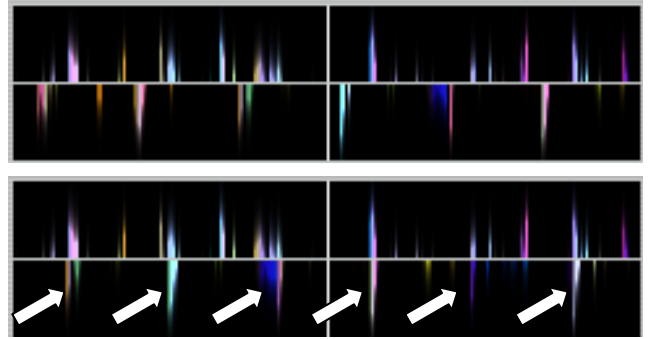
Lors de l'ouverture du logiciel, cependant, les plateaux seront par défaut en mode scratch (le voyant du bouton SCRATCH OFF sera éteint). Dans le mode scratch, toucher et maintenir le plateau arrêtera la lecture comme avec un disque. Bouger le plateau lira en arrière ou en avant dans la musique comme si vous utilisiez un disque traditionnel. Vous pouvez aussi "rattraper" pendant le mode scratch en tournant le plateau en aluminium même sans toucher à la surface supérieure noire (imitation vinyle). Vous pouvez le faire en utilisant les rebords (de la même manière que sur une platine vinyle pour mettre les musiques en rythme).

Astuces :

- Vous pouvez utiliser les boutons PITCH BEND pour donner une impulsion temporaire au tempo de la musique, ce qui équivaut aux rattrapages par le plateau. Cela fonctionnera, que le plateau soit en mode rattrapage ou scratch.
- Utilisez les fonctions de point de repère temporaire pour débiter à plusieurs reprises depuis un point de repère temporaire. Vous pouvez synchroniser la musique en quelques fois jusqu'à ce qu'elle soit correctement synchronisée.

■ Affichage de synchronisation de battement

Cette vue indique la position des battements dans la musique. Lorsque les pics affichés dans cette fenêtre sont alignés, les deux musiques sont synchronisées. Vous pouvez facilement synchroniser le tempo et les battements en utilisant ensemble les affichages de synchronisation de tempo et de battement.



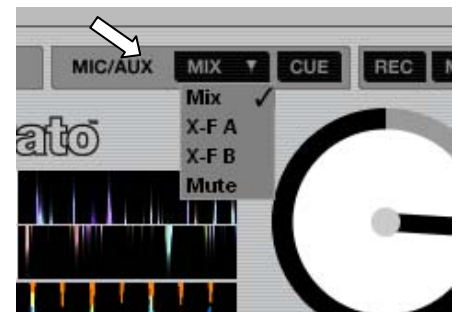
Exemple :

1. Une musique est en lecture sur la platine A (la platine gauche), chargez et lisez une musique sur la platine B (la platine droite). Après quelques secondes, les pics bleus (représentant le tempo de la musique de la platine B) vont apparaître dans l'affichage de synchronisation de tempo en dessous d'un jeu de pics oranges (le tempo de la musique de la platine A).
2. Ajustez la vitesse de la musique de la platine B en utilisant le VARIATEUR DE VITESSE jusqu'à ce que les pics bleus soient alignés aux pics oranges dans l'affichage de synchronisation de tempo. Une fois alignés, les deux musiques ont le même tempo.
3. Ensuite, alignez les marques dans l'affichage de synchronisation de battement en utilisant le plateau en mode rattrapage. Il est utile de regarder les couleurs passer dans l'affichage de la forme d'onde (souvenez-vous qu'une grosse caisse sera en rouge, et une caisse claire sera en vert ou bleu). Cette technique devrait accélérer le processus de synchronisation de battement.

FONCTIONNALITÉS AVANCÉES

MIXAGE MIC ET AUX

Le NS7 dispose d'une entrée microphone et d'une entrée ligne auxiliaire. Le volume et l'égalisation de ces deux entrées sont commandés par le NS7 et chacun peut être assigné à l'intégralité du programme de mixage ou un des deux cotés du CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Mic / Aux pour afficher le menu déroulant et sélectionnez l'endroit où le signal audio MIC / AUX sera envoyé :



- **Mix** : Le signal sera envoyé directement au programme de mixage. Vous pouvez commander le signal avec le bouton MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL) du NS7 et les commandes sur la face avant.
- **X-F A** : Le signal sera envoyé au canal A (canal gauche) du CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ. Vous pouvez commander le signal avec le bouton MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL) du NS7, le CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ et ses commandes relatives, et les commandes MIC / AUX sur la face avant.
- **X-F B** : Le signal sera envoyé au canal B (canal droit) du CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ. Vous pouvez commander le signal avec le bouton MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL) du NS7, le CURSEUR DE FONDU ENCHAINÉ et ses commandes relatives, et les commandes MIC / AUX sur la face avant.
- **Mute** : Le signal MIC / AUX sera coupé.

Le bouton de gain à côté des entrées MIC et AUX sur le NS7 commande le gain avant l'envoi du signal vers ITCH pour le mixage. Vous pouvez aussi augmenter le niveau de ce signal en augmentant l'Overdrive de MIX dans l'onglet Mixer du panneau de configuration. (Voir MIXER (TABLE DE MIXAGE) dans la section CONFIGURATION DU LOGICIEL pour plus d'information).

UTILISATION DES COMMANDES PITCH / TEMPO

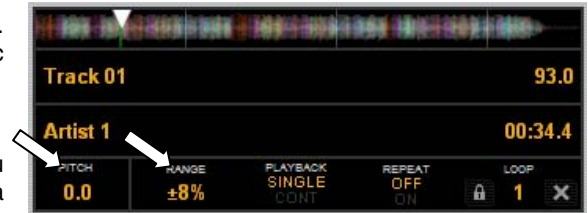
Les fonctions suivantes vous permettent la manipulation de la variation de vitesse et de la vitesse d'une musique pour vous aider dans le processus de mixage.

■ Pitch (Variation de vitesse)

Ce nombre est le pourcentage actuel de variation de vitesse par rapport à 0%. Le taux auquel vous pouvez augmenter ou diminuer cette variation variera avec la plage de variation de vitesse.

■ Pitch Range (Plage de variation de vitesse)

Le bouton plage de variation de vitesse vous permet d'ajuster la plage du VARIATEUR DE VITESSE à $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, et $\pm 50\%$ de la vitesse originale de la musique. La plage actuelle sera affichée dans la platine du logiciel, dans le champ Range en dessous de l'artiste et du titre de la musique.



■ Keylock (Verrouillage de la tonalité)

Normalement, lorsque vous changez la vitesse d'une musique avec le VARIATEUR DE VITESSE, vous entendrez un changement de tonalité de la musique. Lorsque le bouton KEYLOCK du NS7 / MASTER TEMPO du V7 est activé, lorsque vous changez la vitesse d'une musique, sa tonalité reste la même. Ceci est pratique pour éviter que deux musiques sonnent faux durant le mixage. Le KEYLOCK du NS7 / MASTER TEMPO du V7 sera temporairement désactivé lors de la manipulation du plateau (c'est-à-dire lorsque vous scratchez) pour créer un rendu sonore de scratch naturel, mais se réactivera une fois que vous relâchez le plateau.

■ Sync (Synchronisation)

La fonction Sync de Serato ITCH simplifie le processus de synchronisation du tempo de vos musiques. Lorsque vous appuyez sur le bouton SYNC d'une platine du NS7 / V7, le bouton clignotera et le tempo (BPM) de cette musique sera changé pour correspondre au tempo de la musique de la platine opposée. (Les deux musiques doivent avoir une valeur de BPM correctement saisie pour que la fonction Sync fonctionne).

Lorsque le mode Sync est engagé, la vitesse de lecture est commandée par le VARIATEUR de vitesse de la platine "maître" (la platine qui n'a pas le mode Sync engagé). Les deux platines suivront n'importe quel changement de vitesse que vous appliquerez à cette platine.

Note : Les boutons PITCH BEND continueront d'opérer indépendamment sur chaque platine, même durant le mode Sync. En d'autres mots, les boutons PITCH BEND de la platine maître commanderont seulement le tempo de sa propre platine.

Si une nouvelle musique est chargée sur la platine maître, la platine "esclave" (la platine qui a le mode Sync engagé) continuera à suivre le tempo de la musique précédente de la platine maître. A ce moment, l'ajustement du VARIATEUR DE VITESSE de la platine maître n'affectera plus le tempo de la platine esclave.

Astuce : Avant d'engager le mode Sync d'une des platines, notez les flèches dans le champ Pitch (sur la platine esclave). Il s'agit du navigateur de variation de vitesse. Une flèche vers le haut indique que la vitesse de la platine doit être augmenté pour correspondre à la platine maître. Une flèche vers le bas indique que la vitesse de la platine doit être diminué pour correspondre à la platine maître. Changez la vitesse en cet accord (avec le VARIATEUR DE VITESSE) avant d'engager le mode Sync. Cela assurera un tempo de vos mix qui restera constant.



UTILISATION DES POINTS DE REPÈRE

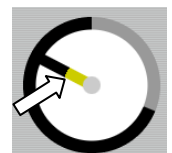
Pour créer un point de repère, appuyez simplement sur n'importe quel BOUTON DE POINT DE REPÈRE sur le NS7 / V7. Ce bouton s'allumera alors pour indiquer qu'il y a un point de repère placé. Une fois placé, vous pouvez y accéder à n'importe quel moment en appuyant sur ce BOUTON DE POINT DE REPÈRE. Lorsque la lecture est en pause, le maintient appuyé d'un BOUTON DE POINT DE REPÈRE lira depuis son point de repère. Lorsque vous le relâchez, la lecture revient au point de repère et se met en pause.

Pour effacer un point de repère, appuyez ou maintenez le bouton DELETE CUE (EFFACEMENT DE POINT DE REPÈRE), puis appuyez sur un BOUTON POINT DE REPÈRE qui est allumé en rouge pour en effacer son point de repère. L'appui sur le bouton DELETE CUE active le mode d'effacement d'un point de repère à la fois. Le maintient appuyé du bouton DELETE CUE active le mode d'effacement de plusieurs points de repère.

Note : Les points de repère ne peuvent pas être écrasés. Vous devez d'abord effacer un point de repère par le mode d'effacement avant de pouvoir assigner un nouveau point de repère à ce BOUTON POINT DE REPÈRE.

■ Statut de point de repère

La barre tournante de la platine virtuelle saute à la position "midi" et change de couleur lors de la création d'un point de repère. Vous êtes au point de repère lorsque la barre est d'une seule couleur et à la position "midi". Au fur et à mesure que le pointeur audio s'éloigne du point de repère, la partie colorée diminue d'un cinquième à chaque tour. Au fur et à mesure que le pointeur audio s'approche du point de repère, la partie colorée augmente d'un cinquième à chaque tour.

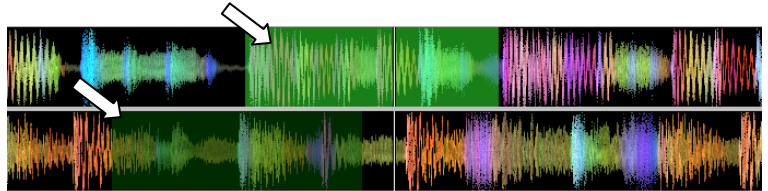


BOUCLE

Utilisez la zone de COMMANDES DE BOUCLE du NS7 / V7 pour créer des boucles dans vos musiques. Les quatre COMMANDES DE BOUCLE inférieures ont deux modes. En mode Manuel (Manuel), le bouton MODE est allumé en rouge, et les quatre boutons sont IN (DEBUT), OUT (FIN), SELECT (SÉLECTIONNER) et RELOOP (REBOUCLER). En mode Autoloop (Boucle automatique), le bouton MODE est allumé en blanc, et les quatre boutons peuvent créer des boucles de 1, 2, 4 et 8 battements. Cette section vous aidera à comprendre les deux modes et comment utiliser les commandes.

■ Créer une boucle

En mode manuel, l'appui sur le bouton IN placera le début de la boucle - le "point d'entrée" de la boucle. L'appui sur le bouton OUT placera la fin de la boucle - le "point de sortie" de la boucle et débutera la lecture de la boucle depuis son début. (Pour annuler une boucle après l'appui sur IN, appuyez sur SELECT, qui sortira de cette boucle sans la compléter). Les boucles sont surlignées en sections vertes dans la forme d'onde principale du logiciel.



■ Créer une boucle automatique

En mode de boucle automatique, l'appui sur les boutons créera respectivement une boucle de 1, 2, 4 ou 8 battements. Chaque boucle que vous créez de cette façon débutera depuis la position du pointeur audio au moment où le bouton a été appuyé, et ce bouton s'allumera en blanc. Appuyer à nouveau sur ce bouton sortira de la boucle et l'effacera.

Note: Par la manière où le logiciel analyse les battements par minute (BPM), les longueur de 1, 2, 4 et 8 battements peuvent varier entre des musiques au calcul de BPM différent.

■ Activer ou désactiver une boucle

Appuyez sur SELECT pour basculer entre les boucles de la musique. Activer ou désactiver une boucle sélectionnée avec le bouton LOOP CONTROL ON / OFF. Si la platine est déjà en train de boucler pendant que vous désactivez la boucle, elle sortira de la boucle et continuera la lecture. Si la platine n'est pas en train de boucler, la boucle actuellement sélectionnée sera activée (dès que le pointeur audio entrera dans la zone de boucle).

■ Modifier une boucle

Appuyez sur SELECT pour basculer entre les boucles de la musique. Lorsque vous avez sélectionné celle que vous voulez, vous pouvez la modifier de différentes manières:

- **Modification manuelle :** Pendant la boucle, vous pouvez appuyer sur les boutons IN et OUT pour vous permettre de déplacer respectivement les points "d'entrée" ou "de sortie" en utilisant le plateau. Lorsque vous avez terminé la modification, appuyez à nouveau sur le même bouton. (Si le moteur du plateau est activé, la rotation normale du plateau déplacera les points "d'entrée" ou "de sortie". Pour une meilleure maîtrise, nous recommandons d'activer le bouton SCRATCH OFF pour que le moteur de plateau soit désactivé)

Astuce : Tant que vous ajustez votre point de boucle avec le plateau, une DEL allumée "oscillera" sur le BPM MÈTRE du NS7 / V7. Elle restera sur la DEL centrée blanche lorsque la longueur de la boucle sera exactement doublée ou réduite de moitié. Cette fonctionnalité fonctionnera correctement seulement si un BPM est saisi pour cette musique.

- **Reboucler :** Appuyez sur le bouton RELOOP pour accéder au début de la boucle et l'activer. Si la platine est déjà en train de boucler lorsque vous appuyez sur le bouton, le pointeur audio sautera au début de la boucle et continuera. Si il n'y a pas de boucle placée, rien ne se passera.
- **Réduire de moitié / Doubler :** Appuyez sur le bouton 1/2 X pour réduire de moitié la longueur de la boucle sélectionnée, ou appuyez sur le bouton 2 X pour la doubler. La partie surlignée en vert sur la vue de forme d'onde principale s'actualisera pour afficher le changement.
- **Décalage :** Appuyez sur le bouton SHIFT LEFT pour déplacer la boucle actuelle à gauche, sur SHIFT RIGHT pour déplacer la boucle actuelle à droite. Cela déplacera la zone de boucle à la même distance que la longueur de la boucle même. La zone de boucle reste inchangée.

■ Verrouiller ou effacer une boucle

À côté du numéro de boucle sélectionnée sur chaque platine, il y a deux icônes : un "cadenas" et un "X". Cliquer sur l'icône "cadenas" avec votre souris préviendra des modifications ou suppressions de la boucle actuellement sélectionnée. Cliquer sur l'icône "X" effacera la boucle actuellement sélectionnée.



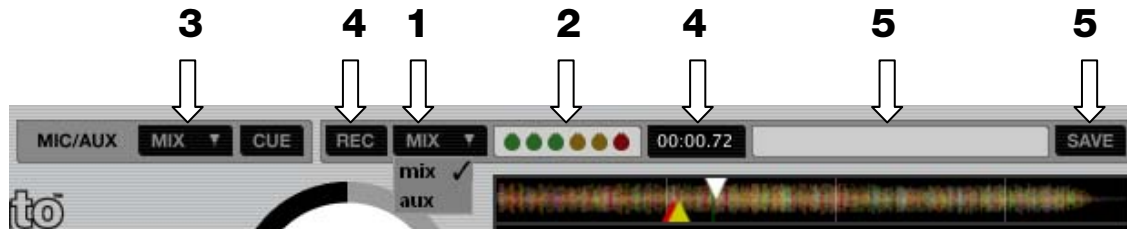
BLEEP / REVERSE

Le commutateur BLEEP / REVERSE du NS7 / V7 inverse le sens de lecture de la musique selon deux méthodes différentes:

- Lorsque le commutateur est sur la position REVERSE, la lecture de la musique sera inversée. (Ceci est visible dans l'affichage de la forme d'onde principale). Remettre le commutateur dans sa position centrale (désactivé) reprendra la lecture d'où s'arrête le pointeur audio.
- Lorsque vous maintenez le commutateur dans la position BLEEP, la lecture de la musique sera inversée. Relâcher le commutateur dans sa position centrale (désactivé) reprendra la lecture là où elle aurait été si vous n'aviez jamais touché au commutateur (comme si la musique avait été lue en avant tout le temps). L'utilisation de la fonction BLEEP n'affecte pas le pointeur audio dans l'affichage de la forme d'onde principale; la lecture normale reprendra où le pointeur audio est dans la musique, comme affiché dans le logiciel.

ENREGISTREMENT

Serato ITCH peut capturer des enregistrements de votre programme de mixage ou du canal d'entrée MIC / AUX. Les commandes d'enregistrement sont groupées dans un menu au dessus de la platine B dans le logiciel. Pour enregistrer:



1. Dans le logiciel, cliquez sur le sélecteur de source d'enregistrement pour choisir votre source dans le menu déroulant. Sélectionner "Mix" enregistrera le signal de sortie maître - après curseurs/EQ, et avant VOLUME PRINCIPAL. Sélectionner "Aux" enregistrera le signal MIC / AUX du NS7 seulement.
2. Ajustez le niveau d'enregistrement en utilisant les commandes appropriées sur la source qui sera enregistrée. Le vu-mètre d'enregistrement indique le niveau du signal qui sera enregistré sur le disque. Nous vous recommandons de régler vos niveaux pour que la partie la plus forte du mixage fasse seulement allumer brièvement la zone rouge du vu-mètre.
3. Pour afficher ou cacher les commandes de canal pour l'entrée MIC / AUX du NS7, cliquez sur le bouton Mic/Aux.
4. Cliquez sur le bouton REC pour débuter l'enregistrement. La durée de l'enregistrement sera affichée dans le compteur d'enregistrement. Appuyez à nouveau pour arrêter l'enregistrement.
5. Entrez un nom de fichier dans le champ de saisie de nom de fichier d'enregistrement et cliquez sur Save. Les enregistrements sont sauvegardés en fichiers .AIFF stéréo 16-bit 44,1 kHz dans la valise "Recorded" de votre collection principale. Les fichiers peuvent être atteints dans **Mes Documents ► Ma Musique ► Scratch LIVE ► Recording** (sur Windows) or **Utilisateurs ► Musique ► Scratch LIVE ► Recording** (sur Mac).

PANNEAU DES EFFETS DE SERATO ITCH

NEXT EFFECT ECHO	CURRENT EFFECT LPF	FX MIX 36.2%	PARAMETER 1.84	SOURCE DECK B	TEMPO SOURCE BPM: 109.5
----------------------------	------------------------------	------------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------------------------

1

2

3

4

5

6

1. **NEXT EFFECT** – Le prochain effet dans la séquence des effets disponibles. Enfoncez le bouton FX SELECT du NSFX / V7 pour sélectionner cet effet.
2. **CURRENT EFFECT** – L'effet sélectionné et appliqué au canal (si la touche FX ON / OFF du NSFX / V7 est activée). Lorsque l'effet est activé, les fenêtres CURRENT EFFECT et NEXT EFFECT s'allument.
3. **FX MIX** – La quantité d'effet en cours (CURRENT EFFECT) qui peut être réglée avec le potentiomètre FX MIX du NSFX / V7.
4. **PARAMETER** – Le paramètre pour l'effet en cours (CURRENT EFFECT) qui peut être réglé avec le bouton FX PARAM du NSFX / V7. Généralement, ceci est l'intensité de l'effet, mais peut varier selon les effets.
5. **SOURCE** – Le canal sur lequel l'effet en cours (CURRENT EFFECT) est ajouté. Vous pouvez sélectionner le canal à l'aide du bouton SOURCE du NSFX / V7.
Remarque : Lorsque les deux champs SOURCE sont réglés sur le même canal, ce canal sera acheminé par l'effet gauche et ensuite par l'effet droit.
6. **TEMPO SOURCE** – Le BPM de la piste, qui permet de déterminer la vitesse de l'effet en cours (si elle est quantitative). Lorsque ce champ affiche « AUTO A » ou « AUTO B », l'effet suivra automatiquement le BPM de la piste sur le module A ou sur le module B, de manière respective. Si « MANUAL » s'affiche, cela indique qu'aucun des modules n'a de BPM. Vous pouvez régler le BPM (et le modifier en tout temps) à l'aide de la touche TAP TEMPO du NSFX. Vous pouvez également retourner à la fonction automatique du BPM en maintenant la touche TAP TEMPO enfoncée.

TRANSITION ENTRE DJs

NS7

Pour une transition sans arrêt entre deux DJs avec un NS7 et deux ordinateurs portables avec Serato ITCH :

1. Pendant la lecture sur l'une ou l'autre des platines, lisez une musique de transition (au travers du programme de mixage) depuis une source audio connectée à l'entrée AUX du NS7. Assurez-vous que les niveaux soient égaux en ajustant les commandes MIC / AUX sur la face avant.

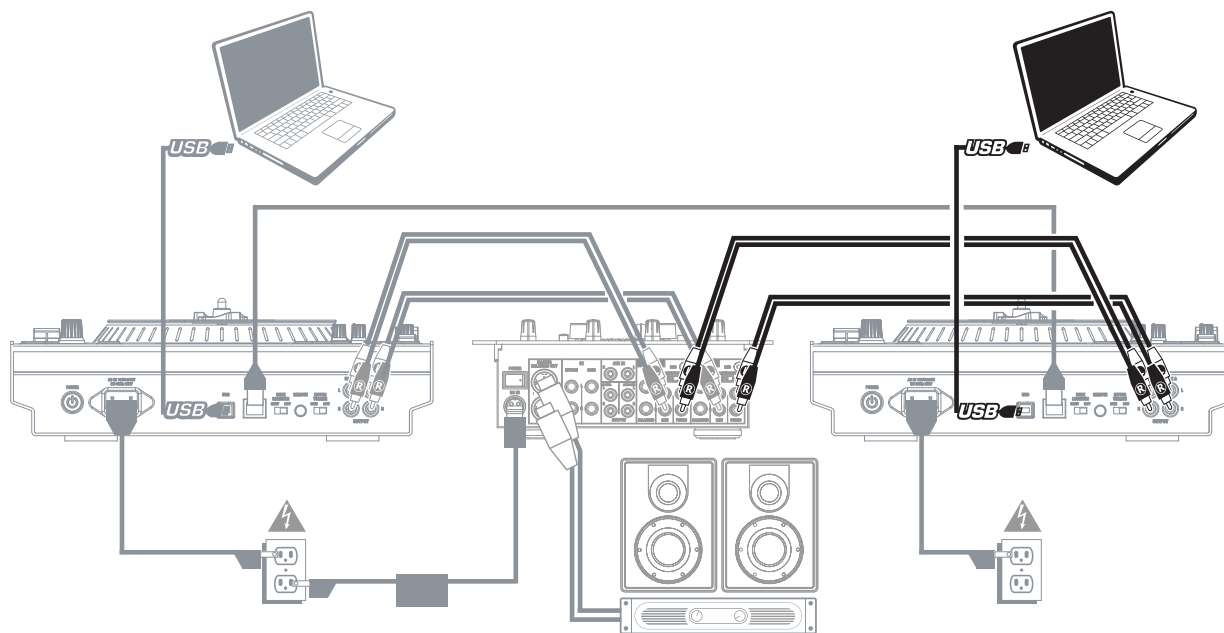
Note: Le signal d'entrée AUX passe directement à la SORTIE MAITRE, ainsi si pouvez engager la source progressivement en utilisant le bouton de GAIN MIC / AUX. Aussi, le paramètre Mix Overdrive - dans l'onglet Mixer du panneau de configuration - est réglé pour augmenter le niveau de gain du programme de mixage, nous recommandons de le réduire à 0 pour éviter un changement de volume remarquable lors de la déconnexion du NS7.

2. Baissez le volume des deux platines du NS7 à zéro, et stoppez la lecture sur les deux platines.
3. Sur l'ordinateur du DJ suivant, lancez ITCH.
4. Déconnectez le NS7 du premier ordinateur et branchez-le sur l'ordinateur du DJ suivant.
5. Dans les dix secondes, le NS7 sera reconnu et activé dans ITCH. Débuter la prestation!

V7

Le Numark V7 vous permet de faire une transition tout en douceur entre deux DJ (chacun ayant son ordinateur) sans interruption de la musique. Pour ce faire, il faut d'abord procéder aux étapes de configuration de deux V7 à l'aide des étapes ci-dessus, puis procédez aux étapes suivantes :

Remarque : Les instructions de cette section s'adressent à une configuration avec console de mixage qui prend en charge les entrées à niveau ligne multiple sur les deux canaux. Cependant, vous pouvez également adapter ces instructions pour une console de mixage à quatre canaux.



1. Branchez les sorties à niveau ligne du module A (DECK A OUTPUT) des **deux V7** aux entrées à niveau ligne du canal gauche de la console de mixage.
2. Branchez les sorties à niveau ligne du module B (DECK B OUTPUT) des **deux V7** aux entrées à niveau ligne du canal droit de la console de mixage.
3. À l'aide d'un câble USB, le nouveau DJ (« DJ 2 ») doit brancher son ordinateur au V7 qui n'est pas branché à l'ordinateur du premier DJ (« DJ 1 »).
4. Lorsque **DJ 1** joue sa dernière piste, **DJ 1** doit enfoncer la touche MASTER du V7 nonutilisé.
5. Sur le V7 nonutilisé, **DJ 2** peut maintenant préparer sa première piste et l'enchaîner à l'aide de la console de mixage.
6. Lorsque **DJ 2** a terminé la transition de sa première piste, il doit enfoncer la touche MASTER de l'autre V7. Il peut maintenant commander Serato ITCH sur son ordinateur à l'aide des deux V7.
7. **DJ 1** peut maintenant débrancher son ordinateur de la configuration, sans interrompre la musique.

UTILISANT LE NS7 / V7 COMME UNE CARTE DE SON

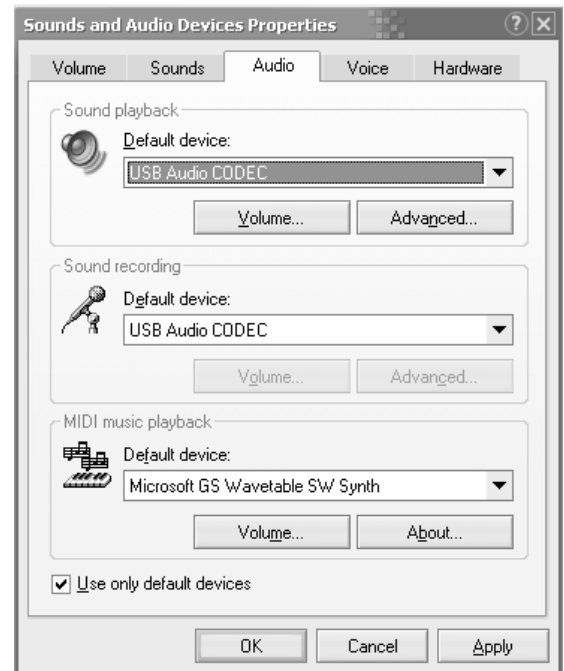
Le NS7 / V7 est équipé d'un port USB qui vous permettent de lire le contenu de votre ordinateur via le NS7 / V7, ou d'enregistrer de l'audio du NS7 / V7 à votre application logicielle préférée. L'interface USB de votre console fonctionne avec votre ordinateur telle une carte de son USB standard.

CONFIGURATION SOUS WINDOWS

1. Mettre l'ordinateur et le NS7 / V7 sous tension.
2. Branchez un câble USB pour brancher le port du NS7 / V7 au port USB de votre ordinateur.
3. Windows identifie immédiatement la console de mixage en tant qu'appareil audio USB (USB Audio Device) ou codec de compression audio USB (USB Audio CODEC).
4. Pour modifier les paramètres audio dans Windows, vous devez accéder aux paramètres **Sons et périphériques audio** dans le **Panneau de configuration**. Pour accéder aux paramètres des appareils audio, cliquez sur l'onglet **Audio**.
5. La première fois que vous effectuerez cette opération, le NS7 / V7 sera automatiquement assigné comme l'appareil de lecture audio par défaut (ou préféré) sur votre ordinateur. Tous les signaux audio de votre ordinateur seront acheminés au NS7 / V7 via le câble USB.
6. Pour envoyer de l'audio de l'ordinateur au NS7 / V7, sélectionnez « USB Audio CODEC » dans le champ **Lecture audio**.
7. Sélectionnez simplement « USB Audio Codec » dans le champ **Enregistrement audio** comme appareil de lecture audio et l'audio depuis la console sera acheminé à votre ordinateur. Ceci vous permet d'enregistrer une session de mixage sur votre ordinateur.

Note : Si votre application de lecture ou d'enregistrement audio ne possède pas ses propres réglages pour l'entrée et la sortie audio (par exemple, Windows Sound Recorder, Windows Media Player ou Apple iTunes), il utilisera les appareils réglés dans **Sons et périphériques audio**. Veuillez noter que ces réglages sont chargés lorsque l'application est lancée, alors si vous changez les paramètres lorsque l'application est ouverte, vous devrez quitter puis relancer afin que les réglages prennent effet.

Conseil : Afin que les bips et alarmes systèmes de Windows ne passe pas via le NS7 / V7, nous vous recommandons des les désactiver en cliquant sur l'onglet **Sons** et en sélectionnant **Aucuns sons** du menu déroulant.

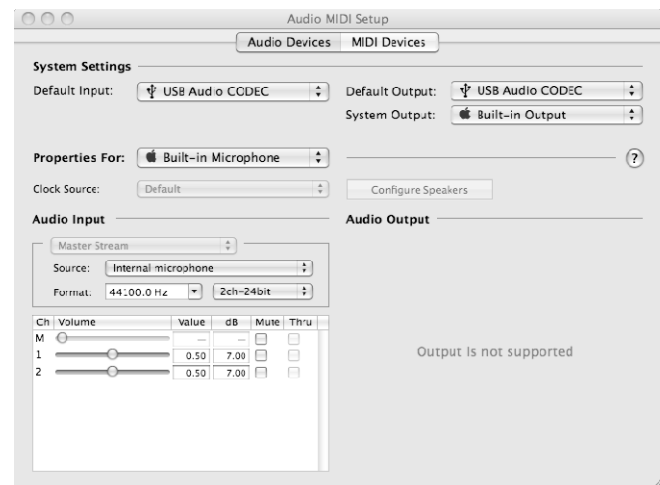


CONFIGURATION MAC

1. Mettre l'ordinateur et le NS7 / V7 de mixage sous tension.
2. Branchez un câble USB pour brancher le port du NS7 / V7 au port USB de votre ordinateur
3. Windows identifie immédiatement la console de mixage en tant qu'appareil audio USB (USB Audio Device) ou codec de compression audio USB (USB Audio CODEC)
4. Pour modifier les paramètres audio dans Windows, vous devez accéder aux **Paramètres Audio MIDI** dans **Applications ►Utilités**.
5. Pour envoyer de l'audio de l'ordinateur au NS7 / V7, sélectionnez « USB Audio CODEC » dans le champ **Sortie par défaut**.
6. Sélectionnez simplement « USB Audio Codec » dans le champ **Entrée par défaut** comme appareil de lecture audio et l'audio depuis la console sera acheminé à votre ordinateur. Ceci vous permet d'enregistrer une session de mixage sur votre ordinateur.

Conseil : Réglez **Sortie système** à **Sortie intégrée**. Ceci fait en sorte que les sons système (bips et alarmes) ne se feront pas entendre via le NS7 / V7.

Note : Si votre application de lecture ou d'enregistrement audio ne possède pas ses propres réglages pour l'entrée et la sortie audio (par exemple, Apple iTunes), il utilisera les appareils réglés dans **Paramètre Audio MIDI**. Veuillez noter que ces réglages sont chargés lorsque l'application est lancée, alors si vous changez les paramètres lorsque l'application est ouverte, vous devrez quitter puis relancer afin que les réglages prennent effet.

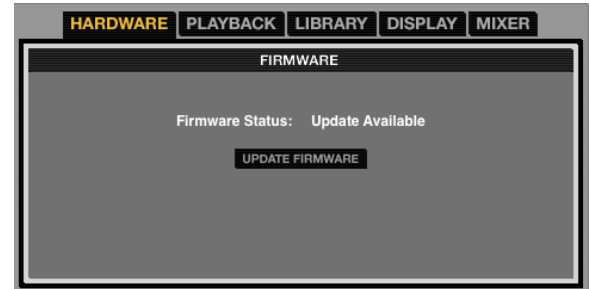


MISE A JOUR DU MICRO LOGICIEL

Occasionnellement, il peut être disponible une mise à jour du micro logiciel pour le NS7 / V7. Si votre ordinateur est connecté à Internet, Serato ITCH détectera automatiquement si vous avez besoin de le mettre à jour. Suivez les étapes suivantes lorsque vous avez besoin de mettre votre micro logiciel à jour :

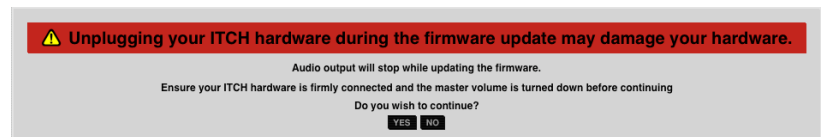
Note : La sortie audio sera interrompue durant la mise à jour du micro logiciel. Ne mettez pas votre micro logiciel à jour au milieu d'une prestation.

1. Avec votre NS7 / V7 connecté à l'ordinateur, allez dans le panneau de configuration et sélectionnez l'onglet Hardware. Vous verrez un message si une mise à jour du micro logiciel est disponible.

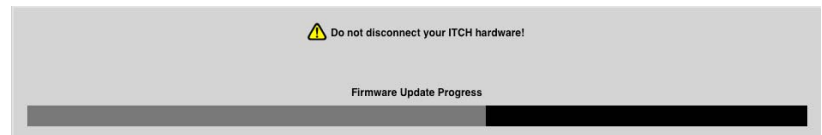


2. Cliquez sur le bouton Update Firmware.

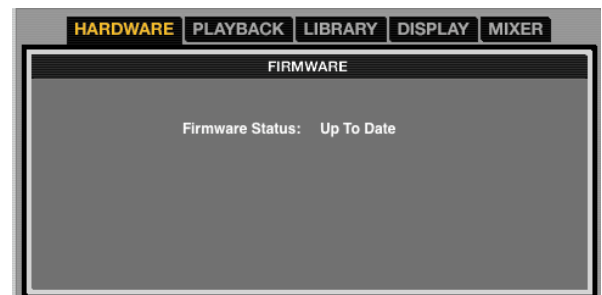
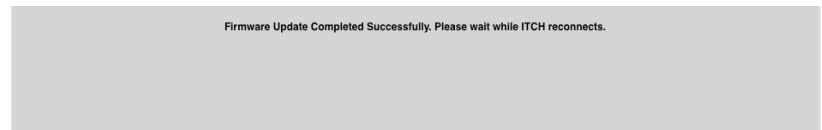
3. Une boîte de dialogue apparaîtra, vous avertissant que la sortie audio sera interrompue durant le processus de mise à jour. Cliquez sur "No" pour annuler la mise à jour ou sur "Yes" pour confirmer et continuer.



4. Une barre de progression apparaît pendant la mise à jour du micro logiciel. Ne pas débrancher le NS7 / V7 durant ce processus.



5. Lorsque la mise à jour est effectuée, vous verrez une fenêtre le confirmant. Attendez que ITCH reconnaisse sa connexion avec le NS7 / V7. Lorsque ceci est terminé, vous pouvez reprendre l'exercice.



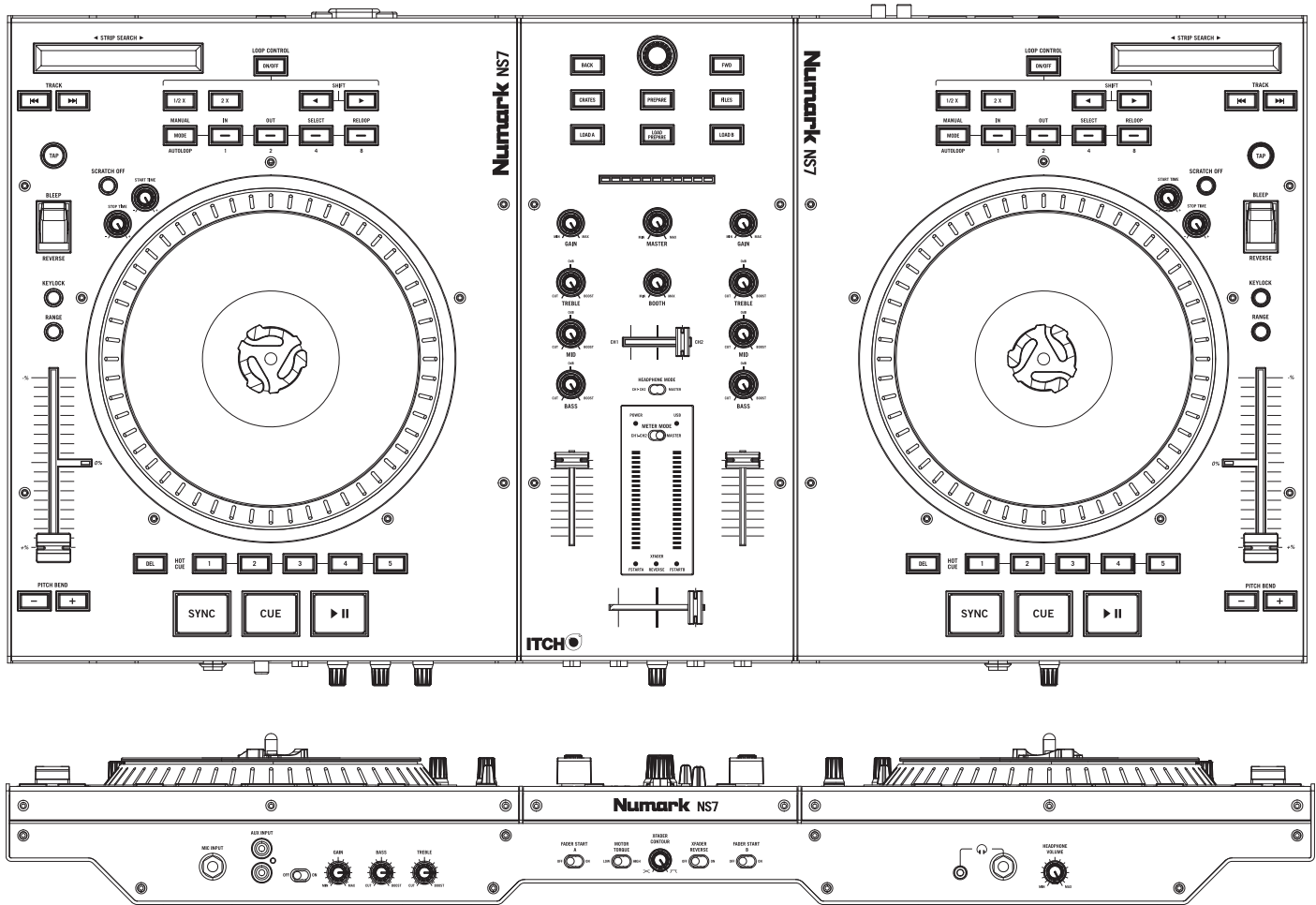
CALIBRAGE DU NS7 / V7

Si vous installez un nouveau micrologiciel sur le NS7 / V7, ou si vous éprouvez des difficultés avec les boutons ou les potentiomètres (événement rare), le NS7 / V7 peut être recalibré. Suivez les instructions afin de recalibrer l'appareil.

REMARQUES IMPORTANTES :

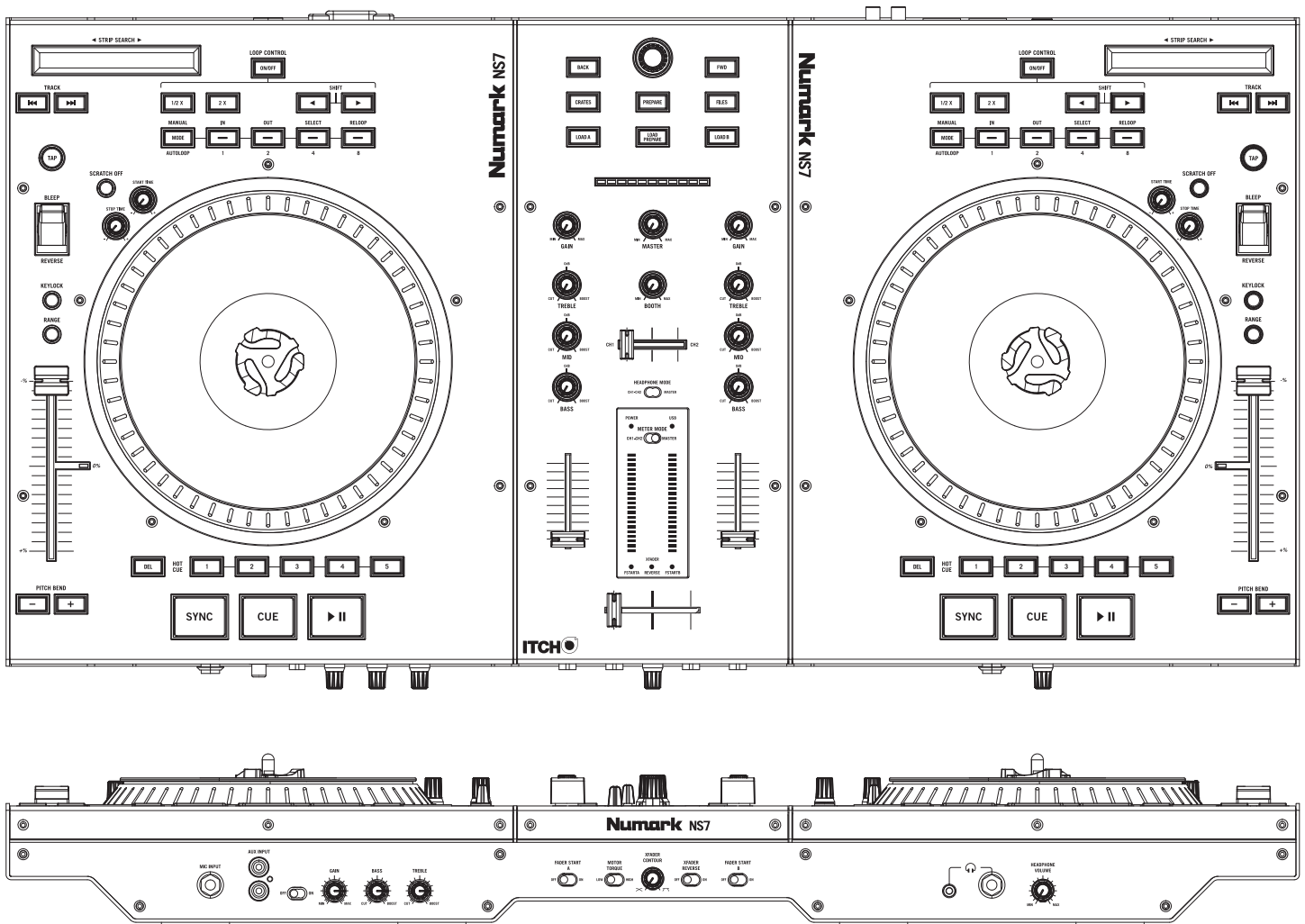
- Lors du calibrage des boutons et des potentiomètres, réglez les potentiomètres en dernier afin de vous assurer qu'ils ne se déplacent pas au cours du réglage.
- Lors du réglage des boutons et des potentiomètres, assurez-vous qu'ils sont à leur valeur maximum. Les plus petites imprécisions pourraient entraîner un mauvais calibrage.
- Les boutons MIC / AUX GAIN, BASS et TREBLE sont des commandes analogiques et ne peuvent donc pas être calibrés.
- Bien que le NS7 est montré ici, le présent article s'applique également au calibrage V7. Si vous calibrez un V7, ne pas tenir compte des références au module "gauche" ou "droit" et suivre toutes les étapes sur les contrôles qui V7 spécifique.

1. Si vous avez installé un nouveau micrologiciel, la touche HOT CUE 1 du module gauche clignotera deux fois, indiquant qu'il doit être recalibré.
2. Débranchez le câble du port USB en vous assurant que le NS7 / V7 est hors tension. En maintenant les touches HOT CUE 1 et 3 du module droit enfoncées, mettez le NS7 / V7 sous tension. Les touches HOT CUE 1 à 5 devraient clignoter deux fois.
3. Attendez 10 à 20 secondes.
4. Réglez tous les potentiomètres et boutons au maximum ou à l'extrême droite. Les potentiomètres doivent être réglés dans le bas, à leur maximum. (Voir l'image ci-dessous.) La touche HOT CUE 1 du module gauche devrait s'allumer.

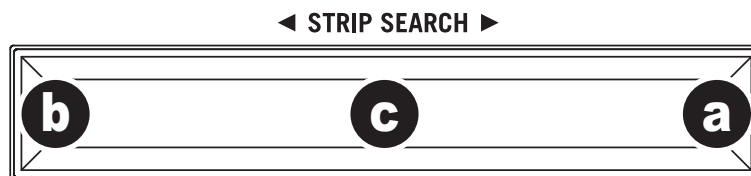


5. Appuyez sur la touche HOT CUE 1 allumée du module gauche. La touche clignera deux fois.

6. Réglez tous les potentiomètres et boutons au minimum ou à l'extrême gauche. Les potentiomètres doivent être réglés dans le haut, à leur minimum. La touche HOT CUE 1 du module gauche devrait s'allumer.

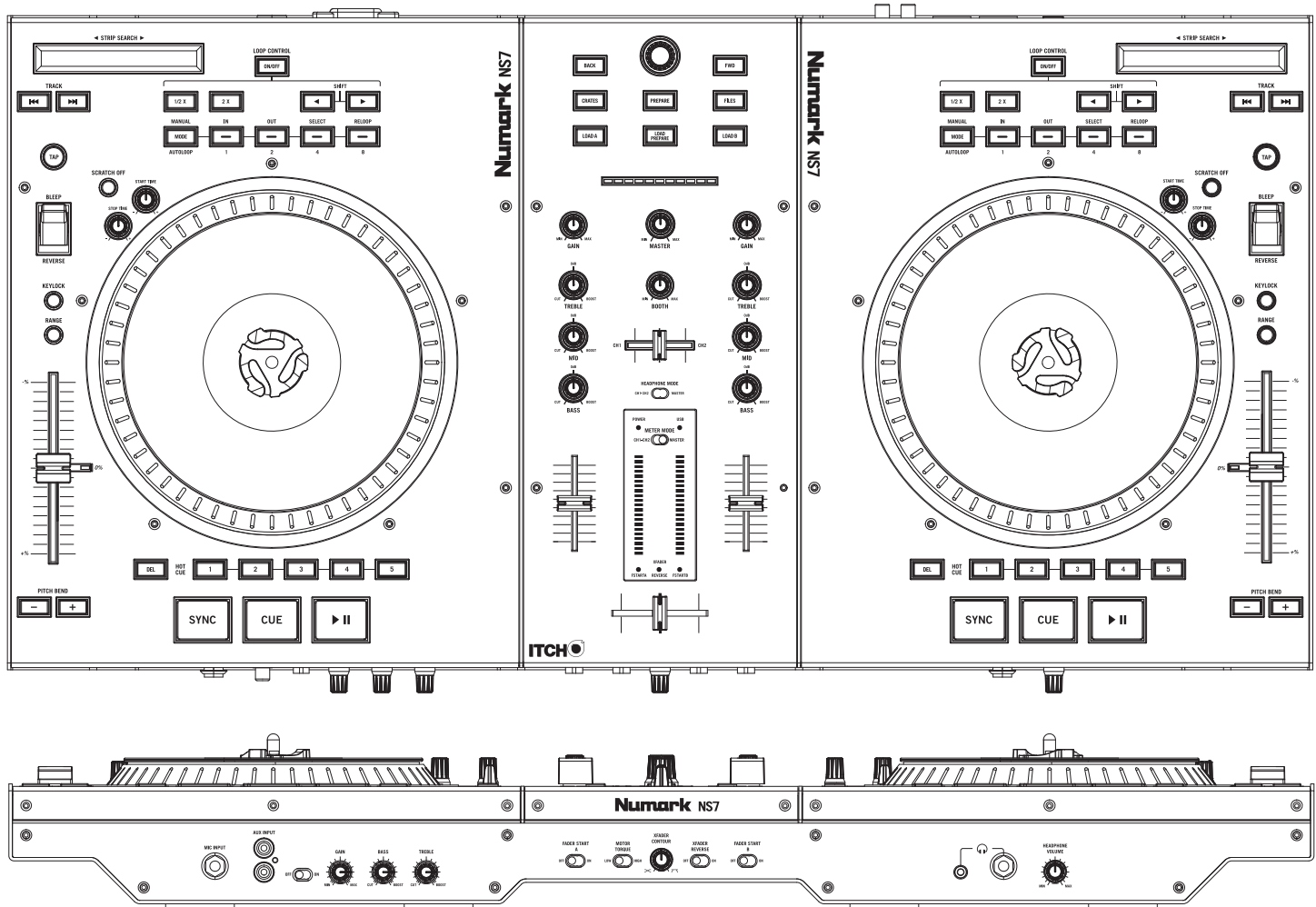


7. Appuyez sur la touche HOT CUE 1 allumée du module gauche. La touche clignera deux fois.



8. Sur la barre STRIP SEARCH du module gauche :
- Touchez et maintenez la position extrême droite. Lorsque la touche HOT CUE 1 du module gauche s'allume, enfoncez-la. La touche clignera deux fois.
 - Touchez et maintenez la position extrême gauche. Lorsque la touche HOT CUE 1 du module gauche s'allume, enfoncez-la. La touche clignera deux fois.
 - Touchez et maintenez la position centrale. Lorsque la touche HOT CUE 1 du module gauche s'allume, enfoncez-la. La touche clignera deux fois.
9. Répétez les étapes 8 a. à c. avec la barre STRIP SEARCH du module droit :

10. Réglez tous les potentiomètres et boutons sur la position centrale. La touche HOT CUE 1 du module gauche devrait s'allumer.



11. Appuyez sur la touche HOT CUE 1 allumée du module gauche. Les touches HOT CUE 1 à 5 du module gauche clignoteront indiquant que le calibrage est complété.

12. Mettez le NS7 / V7 hors tension et à nouveau sous tension avant de le rebrancher à votre ordinateur.

GUIDE DE DÉPANNAGE

PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
Le message « Matériel déconnecté » apparaît.	Le câble USB est mal branché à votre ordinateur ou au NS7 / V7.	Assurez-vous que les deux connexions USB sont correctement branchées.
	Le logiciel a été lancé avant que le NS7 / V7 soit branché.	Fermez le logiciel et rouvrez-le après avoir correctement branché et mis sous tension le NS7 / V7.
	Le NS7 / V7 est hors tension.	
Il y a des passages à vide ou un ralentissement de la réponse.	Vos autres programmes utilisent toutes les ressources de l'unité centrale de votre ordinateur.	Fermez tous les programmes que vous n'utilisez pas et désactivez la carte de réseau sans fil (ou fermez votre connexion Internet).
		Désactivez le logiciel antivirus ou autres programmes qui balayent votre ordinateur ou qui tentent de se connecter à l'Internet.
		Modifier la taille de la mémoire tampon du logiciel. En augmentant la taille de la mémoire tampon, il ne devrait plus y avoir des passages à vide. Par contre, il pourrait y avoir un ralentissement lorsque le logiciel répond au matériel (latence). En diminuant la taille de la mémoire tampon, l'ordinateur répond beaucoup plus rapidement (moins de latence). Par contre, il ne sera pas assez rapide pour prévenir les passages à vide ou autres problèmes. Faites des essais afin de trouver les réglages optimaux pour votre ordinateur.
Le logiciel se ferme ou gèle aussitôt qu'il est lancé.	iTunes 8.0.2 (supérieure) empêche le logiciel de parcourir ses bibliothèques.	Réinstallez une version antérieure de iTunes. http://www.oldapps.com/itunes.htm .
J'ai de la difficulté à parcourir ma bibliothèque iTunes.		
Il y a un son bizarre lorsque la lecture est lancée et que le plateau du NS7 / V7 est arrêté.	Le temps de démarrage du plateau est trop élevé.	Diminuez le temps de démarrage du plateau en réglant le bouton START TIME.
Le logiciel ne capte pas les mouvements de mon doigt lorsque j'utilise la barre STRIP SEARCH.	La barre STRIP SEARCH n'est pas faite pour recevoir de l'information « en continu », c'est-à-dire lorsque vous déplacez votre doigt d'un bout à l'autre.	Utilisez la barre STRIP SEARCH comme si vous déposiez l'aiguille sur un disque, ne le touchez qu'à un endroit à la fois. Pour parcourir la piste, utilisez plutôt le plateau.
La lecture BPM automatique pour une piste est incorrecte.	La plage de BPM n'est pas correctement réglée dans le logiciel. (La plage de BPM ne permet que les BPM permis.)	Débranchez le NS7 / V7 puis réglez la plage de BPM du logiciel à des BPM que vous désirez entendre, puis refaire la lecture BPM de la piste.
	Le rythme de la piste est très syncopé ou des sons de grosse caisse ou de caisse claire sont ajoutés à des endroits étranges, causant une mauvaise interprétation du BPM.	Taper manuellement le tempo pour la piste à l'aide de la touche TAP du module correspondant.

Pour plus d'information, visitez : <http://www.numark.com/ns7>
<http://www.numark.com/v7>
<http://www.numark.com/nsfx>
<http://www.serato.com/itch>

INDICE

REGISTRAZIONE.....	116
NORME FONDAMENTALI	116
MONTAGGIO DEL PIATTO.....	116
INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE.....	117
COLLEGAMENTO DELL'NS7 / V7	117
NS7	118
CARATTERISTICHE PANNELLO POSTERIORE	118
CARATTERISTICHE DEL PANNELLO ANTERIORE	118
CARATTERISTICHE PANNELLO SUPERIORE.....	119
SCHEMA DEI COLLEGAMENTI	122
V7	123
PANORAMICA PANNELLO POSTERIORE	123
PANORAMICA PANNELLO SUPERIORE	123
IMPORTANTE!!!	126
CONFIGURAZIONE DI UN V7	126
AGGIUNTA DI UN SECONDO V7	127
NSFX.....	128
ISTRUZIONI DI MONTAGGIO	128
CARATTERISTICHE.....	128
MANUALE UTENTE SERATO ITCH / NS7 / V7	129
IMPORTANTE	129
PRIMI PASSI	129
AVVIO DEL SOFTWARE.....	129
IMPORTARE LA MUSICA	129
PREPARARE I PROPRI FILES	130
PANORAMICA DELLE FUNZIONI DEL SOFTWARE.....	131
SETUP DEL SOFTWARE.....	133
HARDWARE	133
PLAYBACK.....	133
LIBRARY	134
DISPLAY	134
MIXER (NS7).....	134
LA LIBRARY	135
CRATES E SUB-CRATES.....	135
SEARCH E BROWSE.....	135
COLONNE.....	136
ICONE	136
TAGGARE.....	136
PREPARAZIONE DELLE TRACCE E LA FUNZIONE REVIEW	137
LIBRARY ZOOM.....	137
COMPATIBILITA' CON SCRATCH LIVE.....	137
UTILIZZO DI HARD DISK ESTERNI	137

MIXARE CON NS7 / V7	138
ESEGUIRE LA PRIMA TRACCIA	138
RESETTARE IL MIXER	138
ESPLORARE LA LIBRARY	138
CARICARE UNA TRACCIA IN UN DECK	138
COMINCIARE AD ASCOLTARE LE TRACCE	138
REGOLAZIONE DEL GAIN	139
EQUALIZZAZIONE	139
MIXARE LA TRACCI A SEGUENTE	139
TROVARE LA PROSSIMA TRACCIA.....	139
CARICARE LA TRACCIA NEL DECK	139
PREASCOLTO CON LE CUFFIE	139
TROVARE LA PARTE GIUSTA DELLA TRACCIA	140
METTERE A TEMPO LE TRACCE	141
AGGIUSTARE LA SINCRONIZZAZIONE DELLA TRACCIA.....	141
FUNZIONI AVANZATE	142
MIC & AUX MIXING	142
UTILIZZO DEI CONTROLLI DI PITCH / TEMPO	143
UTILIZZO DEI PUNTI DI CUE	143
CREAZIONE DEI LOOP	144
BLEEP / REVERSE	144
REGISTRAZIONE	145
PANORAMICA DEL PANNELLO EFFETTI DEL SERATO ITCH	145
PASSAGGIO TRA DJS	146
NS7	146
V7	146
UTILIZZO DEL NS7 / V7 COME UNA SCHEDA AUDIO	147
AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE	148
CALIBRAZIONE DELL'NS7 / V7	149
RISOLUZIONE DI PROBLEMI	152

REGISTRAZIONE

Recarsi alla pagina <http://www.numark.com> per registrare l'NS7 / V7 / NSF. La registrazione del prodotto ci consente di tenervi aggiornati con tutti gli ultimissimi sviluppi del prodotto e di offrirvi assistenza tecnica di livello mondiale, in caso di eventuali problemi.

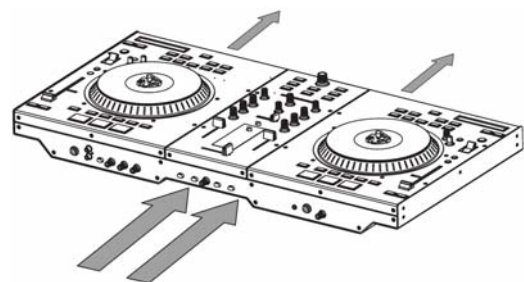
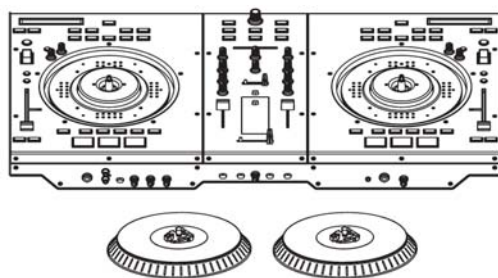
NORME FONDAMENTALI

- **LEGGERE ATTENTAMENTE IL LIBRETTO DELLE ISTRUZIONI DI SICUREZZA E GARANZIA PRIMA DI UTILIZZARE IL PRODOTTO.**
- Assicurarsi che gli elementi elencati nella parte "CONTENUTI DELLA CONFEZIONE" siano inclusi.
- Prima di iniziare e collegare dispositivi all'NS7 / V7 o di accendere / spegnere l'NS7 / V7 , assicurarsi che tutti i dispositivi siano spenti e che tutti i fader e le manopole di guadagno gain siano a "zero".
- **LEGGERE E SEGUIRE LE ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE E DEI DRIVER.**

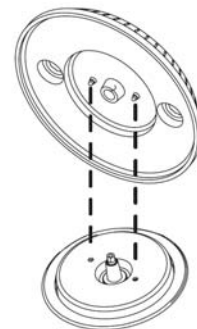
MONTAGGIO DEL PIATTO

1. Estrarre l'NS7 / V7 dalla confezione. Estrarre i due gruppi dei piatti dalla confezione.

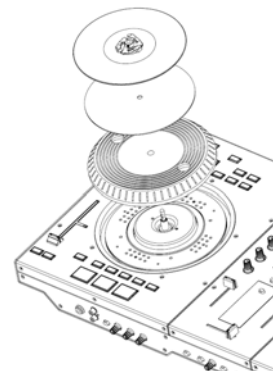
Collocare l'NS7 / V7 su una superficie piana e stabile per l'uso. Assicurarsi che l'apparecchio presenti un flusso d'aria adeguato a tutte le porte di ventilazione (soprattutto se installato in una valigia).



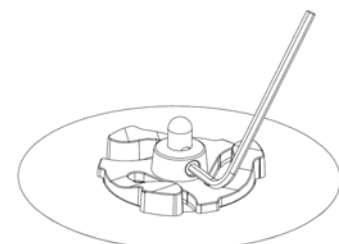
2. Collocare il piatto sull'NS7 / V7 allineando i perni a livello della parte inferiore del piatto con i fori nel motore dell'NS7 / V7.



3. Collocare il tappetino sul piatto, quindi posizionare il vinile sul tappetino.



4. Allineare la tacca a livello dell'asse con la vite dell'adattatore per vinili a 45 giri. Servirsi della chiave a brugola (in dotazione) per serrare la vite, bloccando così il gruppo del piatto all'asse.



INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Aggiornamenti gratuiti per il software Serato ITCH sono disponibili online all'indirizzo <http://www.serato.com/itch>. Si raccomanda di verificare sul sito qual è il più recente aggiornamento del Serato ITCH prima di installarlo sul computer.

WINDOWS (XP e VISTA)

1. **IMPORTANTE: NON** collegare l'NS7 / V7 al PC prima che venga richiesto. Il dispositivo di installazione chiederà di farlo al momento giusto.
2. Inserire il CD in dotazione nel lettore CD-ROM del computer. Apparirà la procedura guidata di installazione. (Qualora non dovesse apparire, aprire i contenuti del CD recante il software e fare doppio clic sul file "ITCH_Installer.exe".)
3. Seguire le istruzioni su schermo per iniziare il procedimento di installazione. Durante questo procedimento, verrà chiesto di collegare l'NS7 / V7 al computer. Nel corso dell'installazione:
 - se Windows avvisa che uno o più dei certificati dei driver non può essere verificato, approvarlo ugualmente.
 - se Windows avvisa che l'installazione dell'hardware non ha avuto successo o potrebbe non funzionare correttamente, ignoratelo.
 - se si vedono finestre di dialogo lampeggiare brevemente sullo schermo per poi scomparire, ignoratele.

Questi avvisi sono normali e riflettono semplicemente la reazione di Windows alla cancellazione del proprio dispositivo di installazione dell'hardware. (l'NS7 / V7 ed il Serato ITCH impiegano i propri procedimenti di installazione.)

Se nel corso del procedimento di installazione è stata selezionata la cartella predefinita, il programma può essere trovato nel seguente punto:

- XP: **Menu Start ► Tutti i programmi ► ITCH**
- Vista: **Menu Windows ► Tutti i programmi ► Serato ► ITCH**

MAC

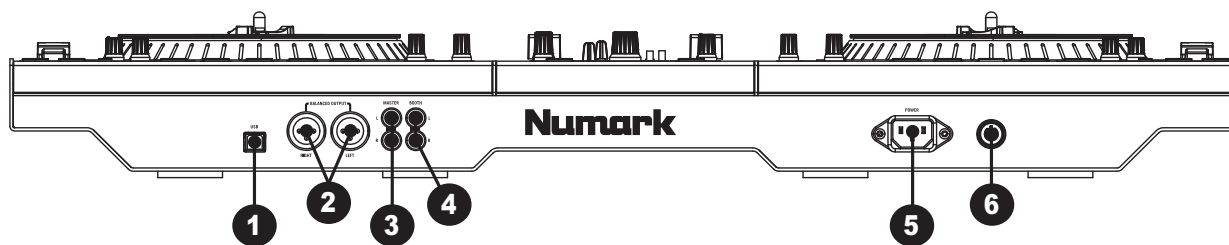
1. Inserire il CD recante il software (in dotazione) nel lettore CD-ROM del computer.
2. Aprire i contenuti del CD recante il software sul tuo computer.
3. Fare doppio clic sul programma di installazione di ITCH.
4. Seguire le istruzioni su schermo per iniziare il procedimento di installazione. Durante questo procedimento, verrà chiesto di collegare l'NS7 / V7 al computer.

Se nel corso del procedimento di installazione è stata selezionata la cartella predefinita, il programma può essere trovato nella cartella **Applicazioni**.

COLLEGAMENTO DELL'NS7 / V7

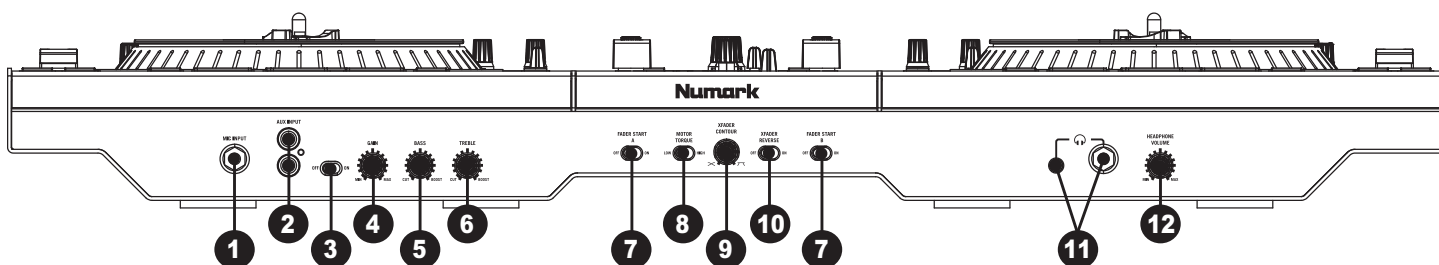
1. NS7: Innanzitutto, collegare qualsiasi sorgente d'ingresso opzionale (microfoni, giradischi, lettori CD ecc.) all'NS7.
2. Quindi collegare i dispositivi di uscita (amplificatori, sub-mixer, registratori, ecc.) all'NS7 / V7.
3. Collegare tutti i dispositivi all'alimentazione elettrica e accenderli nell'ordine corretto.
 - a. Al momento di **avviare** una sessione, accendere i dispositivi nel seguente ordine: (1) fonti d'ingresso aux, (2) NS7 / V7, (3) dispositivi di uscita
 - b. Al momento di **concludere** una sessione, invertire tale operazione spegnendo: (1) dispositivi di uscita, (2) NS7 / V7, (3) fonti d'ingresso aux
4. Collegare l'NS7 / V7 al computer servendosi del cavo USB (incluso) e alle cuffie.
5. Avviare Serato ITCH e via!

CARATTERISTICHE PANNELLO POSTERIORE



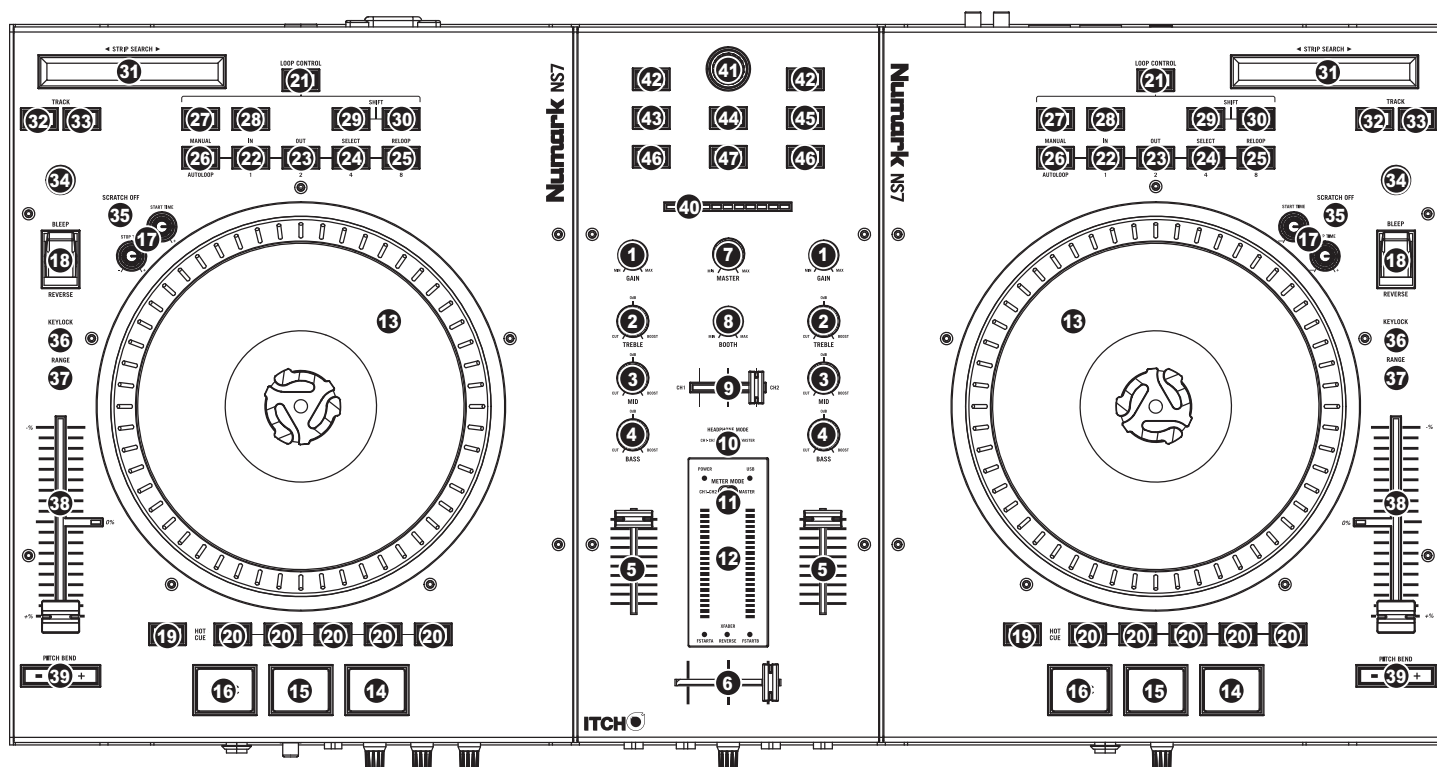
1. **USB** – Questo collegamento USB invia e riceve audio e informazioni di controllo da un computer collegato.
2. **USCITA MASTER (BILANCIATA)** – Collegare questa uscita XLR a bassa impedenza ad un impianto PA o a monitor. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola MASTER sul pannello superiore.
3. **USCITA MASTER (RCA)** – Servirsi di cavi standard RCA per collegare questa uscita Master ad una cassa o ad un sistema di amplificatori. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola Master sul pannello superiore.
4. **USCITA BOOTH (RCA)** – Servirsi di cavi standard RCA per collegare questa uscita ad un sistema di monitoraggio. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola Booth sul pannello superiore.
5. **INGRESSO DI ALIMENTAZIONE** – Servirsi dell'adattatore di alimentazione in dotazione per collegare il mixer ad una presa di alimentazione. Ad alimentazione spenta, collegare l'alimentazione elettrica innanzitutto nel mixer, quindi ad una presa elettrica.
6. **INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE (POWER)** – Accende e spegne il mixer. Accendere il mixer dopo aver collegato tutti i dispositivi d'ingresso e prima di accendere gli amplificatori. Spegnerne gli amplificatori prima di spegnere il mixer.

CARATTERISTICHE DEL PANNELLO ANTERIORE



1. **INGRESSO MIC** – Collegare un microfono da 1/4" o 1/8" a questo ingresso.
2. **INGRESSO AUX** – Collegare dispositivi a livello di linea quali lettori CD, campionatori o interfacce audio a questo ingresso.
3. **INTERRUTTORE MIC / AUX** – Attiva o disattiva l'INGRESSO MIC e l'INGRESSO AUX. Per ottenere le migliori prestazioni segnale rumore, spegnere questo interruttore quando non è in uso.
4. **GUADAGNO MIC / AUX** – Regola il livello audio pre-fader, pre-EQ dell'INGRESSO MIC e dell'INGRESSO AUX.
5. **MIC BASS (bassi mic)** – Regola le frequenze basse (bass) del canale dell'INGRESSO MIC e dell'INGRESSO AUX.
6. **MIC TREBLE (acuti mic)** – Regola le frequenze alte (treble) del canale dell'INGRESSO MIC e dell'INGRESSO AUX.
7. **FADER START** – Attiva o disattiva "fader start" sul lato corrispondente del crossfader. Quando il Fader Start è attivo su un lato, spostando il CROSSFADER da quel lato, si avvierà la riproduzione di quel canale. Allontanando il CROSSFADER da quel lato, la riproduzione del canale si interromperà e l'audio tornerà all'inizio della traccia.
8. **COPPIA MOTORE** – Girare questo interruttore per regolare la coppia dei PIATTI. All'impostazione massima, i PIATTI avranno la sensazione più forte e pesante dei giradischi "moderni". Impostato al minimo, saranno più leggeri e pieni di grazia: la sensazione di un giradischi "classico".
9. **CROSSFADER (XFADER) CONTOUR** – Regola la variazione della curva del crossfader. Girare la manopola verso sinistra per una dissolvenza uniforme (mix) oppure verso destra per un taglio netto (scratch).
10. **INVERSIONE CROSSFADER (XFADER)** – Inverte l'assegnazione dei Canali 1 e 2 sul crossfader. (Un LED a livello del pannello superiore denominato "XFADER REVERSE" si accende quando questo comando viene attivato.)
11. **CUFFIE** – Collegare le cuffie da 1/4" o 1/8" a questa uscita per il monitoraggio del mix e il cueing.
12. **VOLUME CUFFIE** – Regola il livello del volume dell'uscita cuffie.

CARATTERISTICHE PANNELLO SUPERIORE



COMANDI MIXER

- GAIN TRIM** – Regola il livello audio pre-fader, pre-EQ del canale corrispondente nel software.
- CHANNEL TREBLE (acuti di canale)** – Regola le frequenze alte (treble) del canale corrispondente.
- CHANNEL MID (medi di canale)** – Regola le frequenze medie del canale corrispondente.
- CHANNEL BASS (bassi di canale)** – Regola le frequenze basse (bass) del canale corrispondente.
- FADER CANALE** – Regola il livello audio inviato al mix di programma (Program) nel software.
- CROSSFADER** – Miscela l'audio tra i canali assegnati ai lati sinistro e destro del crossfader.
Nota bene: il crossfader è sostituibile dall'utente in caso di usura. Rimuovere il pannello anteriore e le viti che lo tengono in posizione. Sostituire il fader con un ricambio autorizzato acquistato presso il proprio rivenditore Numark locale.
- MASTER VOLUME** – Regola il volume di uscita del mix di Programma.
- BOOTH VOLUME** – Regola il volume di uscita del mix di BOOTH OUTPUT (USCITA BOOTH).
- MIX CUFFIE** – Miscela l'audio pre-fader riprodotto sui Canali 1 e 2. Facendolo scorrere verso sinistra, viene riprodotto il Canale 1, facendolo scorrere verso destra viene riprodotto il Canale 2.
- MODALITÀ CUFFIE** – Seleziona l'audio da convogliare alle cuffie. Commutarlo su "MASTER" per ascoltare il mix di Programma. Commutarlo su "CH1 CH2" per ascoltare i Canali 1 e 2.
- METER MODE (modalità di misurazione)** – Determina se l'audio proveniente dal mix Programma o dal canale Cue viene inviato ai MISURATORI A LED. Quando impostato su "CH1-CH2", il canale Cue verrà monitorato (il Canale 1 a livello del misuratore di sinistra, il Canale 2 a livello del misuratore di destra). Quando impostato su "MASTER", il Program Mix verrà monitorato in stereo.
- MISURATORI A LED** – Monitorano il livello audio del mix Programma o del canale Cue, a seconda della posizione dell'interruttore METER MODE.

COMANDI DI TRASPORTO

TERMINI UTILI:

- **Audio Pointer:** la posizione corrente in una traccia, dalla quale verrà riprodotto l'audio. Quando viene selezionata una traccia e se ne avvia la riproduzione, l'Audio Pointer solitamente inizierà dall'inizio e terminerà alla fine della traccia.
- **Cue Point:** una posizione contrassegnata in una traccia, che sarà memorizzata in via permanente dal software. Si può impostare, tornare a o cancellare Cue Point con i COMANDI CUE.
- **Temporary Cue Point (punto cue temporaneo):** una posizione contrassegnata in una traccia, che rimarrà unicamente per il tempo in cui la traccia stessa è caricata sul deck. Si può impostare il punto cue temporaneo e tornarvi servendosi del tasto CUE.

COMANDI DI RIPRODUZIONE

13. **PIATTO / TAPPETINO / VINILE** – Questo piatto motorizzato (con tappetino e vinile) controlla la funzione Audio Pointer nel software.
14. **PLAY / PAUSE** – Avvia la riproduzione o la riprende se il Deck è in pausa. Interrompe momentaneamente la riproduzione sul deck se questo sta suonando. (La velocità alla quale la riproduzione passa da "play" a "pause" e da "pause" a "play" è regolata dalle manopole START TIME (tempo di avvio) e STOP TIME (tempo di arresto).)
15. **CUE** – Se non vengono assegnati punti cue temporanei o il deck è in pausa, premere CUE per impostare un punto cue temporaneo. Durante la riproduzione della traccia, premerlo nuovamente per tornare al punto cue temporaneo e interrompere momentaneamente la riproduzione.
16. Per avviare la riproduzione dal punto cue temporaneo, è possibile tenere premuto CUE. Lasciare la pressione per tornare al punto cue temporaneo e interrompere momentaneamente la riproduzione.
17. Per avviare la riproduzione dal punto cue temporaneo, è possibile tenere premuti contemporaneamente CUE e PLAY / PAUSE. Lasciare la pressione di entrambi i pulsanti per consentire che la riproduzione prosegua.
18. **SYNC** – Abbina automaticamente il tempo del deck corrispondente a quello dell'altro deck.
19. **START TIME / STOP TIME (tempo di avvio / tempo di arresto)** – Regola la frequenza con la quale la riproduzione passa da "play" a "pause" e da "pause" a "play".
20. **BLEEP / REVERSE** – Inverte la riproduzione audio della traccia sul deck corrispondente.
 - Quando l'interruttore è su REVERSE, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) verrà ripresa la normale riproduzione da qualsiasi punto si interrompa l'Audio Pointer.
 - Quando l'interruttore è su BLEEP, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) verrà ripresa la normale riproduzione dal punto in cui si sarebbe trovata se la funzione BLEEP non fosse mai stata attivata (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

COMANDI CUE

21. **DELETE CUE (cancella cue)** – Premere o tenere premuto questo comando per attivare la modalità Delete Cue, in modo da poter cancellare punti cue assegnati dai PULSANTI HOT CUE. Quando il tasto DELETE CUE è rosso, si trova in modalità Delete Cue. Si può quindi premere un pulsante HOT CUE rosso per cancellare il punto cue che gli è stato assegnato. (La pressione del tasto DELETE CUE per abilitare la modalità Delete Cue consente di cancellare un punto cue alla volta. La pressione del tasto DELETE CUE per abilitare la modalità Delete Cue consente di cancellare più punti cue.)
22. **TASTI HOT CUE (1-5)** – Assegnano un punto cue o fanno tornare la traccia a quel punto cue. Quando un tasto HOT CUE è spento, è possibile assegnarvi un punto cue premendolo nel punto desiderato della traccia. Una volta assegnato, il tasto HOT CUE sarà acceso in bianco. Per tornare a quel punto cue sarà sufficiente premerlo.

Suggerimento: se il Deck è in pausa, tenendo premuto un pulsante HOT CUE acceso la riproduzione riprenderà da quel punto cue. Lasciando la pressione, la traccia tornerà a quel punto cue e la riproduzione verrà interrotta.

Nota bene: non è possibile sovrascrivere sui punti cue. Occorre innanzitutto cancellare un punto cue premendo o tenendo premuto il pulsante DELETE CUE premendo contemporaneamente il giusto tasto HOT CUE.

COMANDI LOOP

23. **ON / OFF** – Premere questo pulsante per accendere o spegnere un loop. Se il deck è già in loop, uscirà dal loop. Se il deck non è in loop, il loop selezionato verrà abilitato (una volta che la funzione Audio Pointer entra nella regione del loop). Se non è stato impostato nessun loop, non accadrà nulla.
24. **IN** – Premere questo tasto per impostare un punto "Loop In", in cui inizierà il loop. Se al momento di premere il tasto ci si trova già in un loop, si può affinare il posizionamento del punto "Loop In" muovendo il PIATTO. (Assicurarsi che il tasto SCRATCH OFF sia acceso, in modo che il motore del PIATTO non sia acceso). Se al deck non è assegnata alcuna traccia, non accadrà nulla.
25. **OUT** – Premere questo tasto per impostare un punto "Loop Out", in cui terminerà il loop. Se al momento di premere il tasto ci si trova già in un loop, si può affinare il posizionamento del punto "Loop Out" muovendo il PIATTO. (Assicurarsi che il tasto SCRATCH OFF sia acceso, in modo che il motore del PIATTO non sia acceso). Se al deck non è assegnata alcuna traccia, non accadrà nulla.

26. **SELECT** – Premere questo comando per ruotare tra i loop impostati nella traccia. Da qui, è possibile modificare, impostare un nuovo loop o abilitare il loop selezionato. (Inoltre, se si è premuto LOOP IN, ma si desidera annullare il loop prima di portarlo a termine, basterà premere SELECT, che farà uscire dal loop.)
27. **RELOOP** – Premere questo tasto per passare all'inizio del loop e abilitarlo. Se un loop è già in corso sul Deck al momento di premere il tasto, la funzione Audio Pointer salterà all'inizio del loop e proseguirà. Se non è stato impostato nessun loop, non accadrà nulla.
28. **MODE** – Premere questo comando per passare dalla modalità manuale alla modalità autoloop, che modifica le funzioni dei quattro tasti LOOP CONTROL inferiori. In modalità Manuale, il tasto LOOP CONTROL funziona come IN, OUT, SELECT e RELOOP (come spiegato in precedenza). In modalità Autoloop, i tasti LOOP CONTROL imposteranno loop da 1, 2, 4 e 8 beat, rispettivamente. Ciascun loop inizierà nel punto dell'Audio Pointer, quando il tasto viene premuto.
***Nota bene:** per via del modo in cui il software analizza il BPM (beat per minuto), la lunghezza dei loop da 1, 2, 4 e 8 beat varierà da una traccia all'altra con BPM differenti.*
29. **1/2 X** – Premere questo tasto per dimezzare a lunghezza del loop selezionato.
30. **2 X** – Premere questo tasto per raddoppiare la lunghezza del loop selezionato.
31. **SHIFT LEFT (◀)** – Premere questo tasto per far scorrere il loop selezionato verso sinistra. Passerà a sinistra per la stessa distanza della lunghezza del loop stesso.
32. **SHIFT RIGHT (▶)** – Premere questo tasto per far scorrere il loop selezionato verso destra. Passerà a destra per la stessa distanza della lunghezza del loop stesso.

COMANDI TRACCIA

33. **STRIP SEARCH** – La lunghezza di questa fascia rappresenta la lunghezza dell'intera traccia. Puntare il dito in un punto lungo questo sensore per saltare a quel punto della traccia. (Se si desidera scorrere lungo una traccia, si raccomanda di utilizzare il computer anziché far scorrere il dito lungo la fascia.)
34. **TRACK FORWARD (traccia avanti) (⏩)** – Premere questo tasto per passare alla traccia successiva.
35. **TRACK BACK (traccia indietro) (⏪)** – Premere questo tasto per passare all'inizio della traccia corrente. Se l'Audio Pointer si trova entro i primi secondi della traccia in corso, premendo questo comando si passa alla traccia precedente.

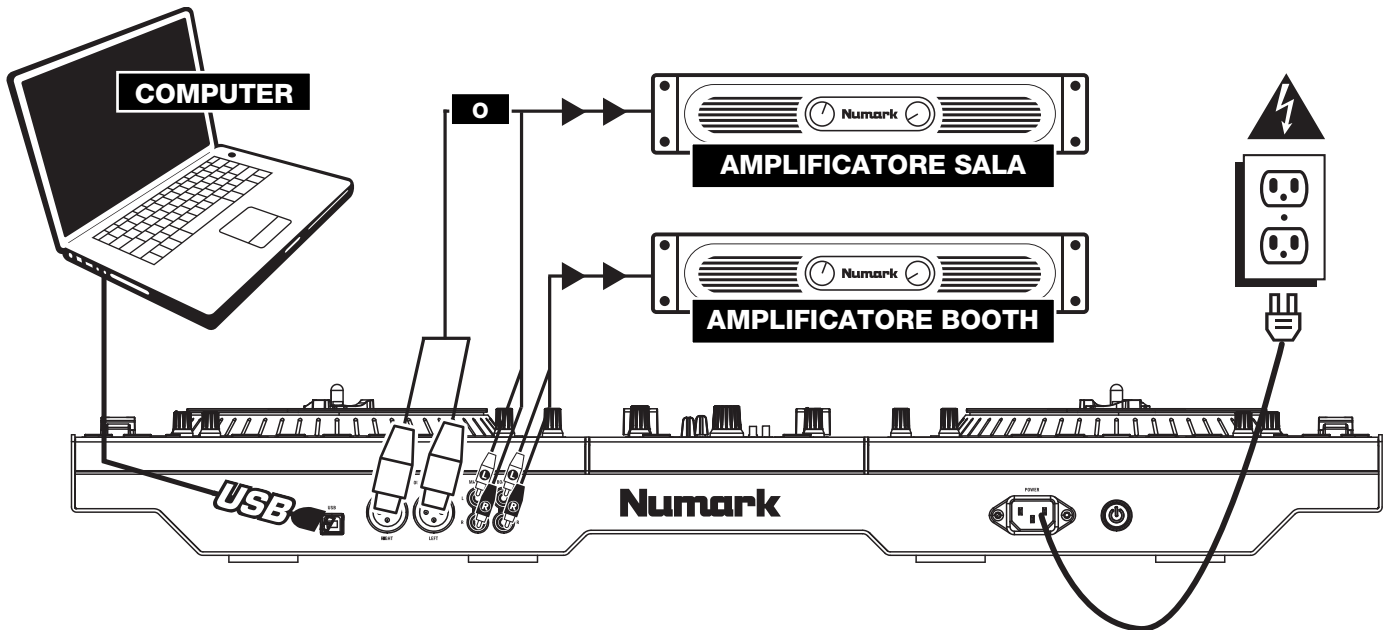
COMANDI DEL PITCH

36. **TAP** – Battere questo tasto allo stesso tempo della traccia per aiutare il software a individuare una lettura più precisa del BPM.
37. **SCRATCH OFF** – Premere questo tasto per disattivare il motore del PIATTO e farlo fermare.
38. **KEYLOCK** – Se il pitch della traccia è stato modificato, è possibile premere il tasto KEYLOCK per farlo tornare alla tonalità originaria. Il tempo della traccia rimarrà alla velocità stabilita dal FADER del PITCH.
39. **PITCH RANGE (gamma del pitch)** – Premere questo tasto per regolare la gamma del FADER del PITCH a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ e $\pm 50\%$.
40. **PITCH FADER (fader del pitch)** – Regola la velocità di riproduzione della traccia. Quando impostato su 0%, un LED si accende vicino al fader.
41. **PITCH BEND (bend del pitch) (+ / -)** – Premere o tenere premuto uno di questi tasti per regolare temporaneamente la velocità di riproduzione della traccia. Una volta rilasciato, la riproduzione della traccia tornerà alla velocità designata dal FADER del PITCH.
42. **MISURATORE BPM** – Questo misuratore aiuta ad abbinare il tempo dei due deck. Quando il LED bianco centrale è acceso, i BPM sono abbinati. In caso contrario, il misuratore tende verso il deck più veloce. Più sarà lontano dal centro, maggiore sarà la differenza tra i due BPM.
Il misuratore è inoltre di aiuto al momento di regolare i punti di Loop In o Loop Out. Al momento di praticare regolazioni fini ai punti di Loop In o Loop Out servendosi dei PIATTI, il LED illuminato si "avvolge attorno" al misuratore. Rimarrà a livello del LED bianco centrale ogniqualvolta la lunghezza del loop è stata esattamente raddoppiata o dimezzata.
***Nota bene:** il MISURATORE BPM sarà di aiuto nella regolazione dei loop unicamente se (1) un valore di BPM è stato inserito per quella determinata traccia e (2) il tempo dei due deck è stato sincronizzato.*

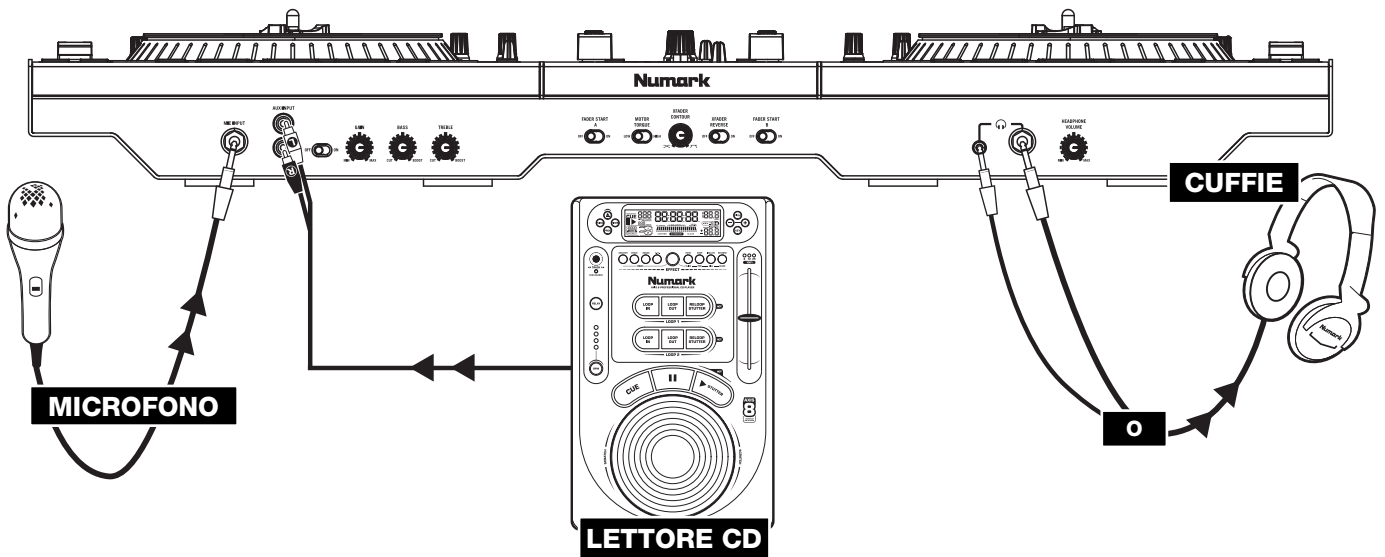
COMANDI DI NAVIGAZIONE

43. **MANOPOLA SCROLL (di scorrimento)** – Servirsi di questa manopola per scorrere lungo l'elenco delle tracce, dei crate, ecc. all'interno del software. È anche possibile premerla per muoversi tra i pannelli mostrati nel software.
44. **FWD / BACK** – Questi pulsanti muovono il cursore tra i vari pannelli del software.
45. **CRATES** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello dei Crate nel software.
46. **PREPARE** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Prepare nel software.
47. **FILES** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Files nel software.
48. **LOAD A / LOAD B (caricamento A / B)** – Premere uno di questi tasti dopo aver selezionato una traccia per assegnarla rispettivamente al deck A o al deck B.
***Suggerimento:** premendo il tasto LOAD A o LOAD B due volte velocemente, la traccia del deck opposto verrà caricata anche su quel deck con la relativa funzione di Audio Pointer nella stessa posizione. Per maggiori informazioni, si veda "Raddoppio istantaneo" sotto "Riproduzione" nella sezione SETUP DEL SOFTWARE.*
49. **LOAD PREPARE (carica su prepare)** – Premere questo tasto per aggiungere una traccia selezionata all'elenco delle tracce nel pannello "Prepare" del software.

POSTERIORE



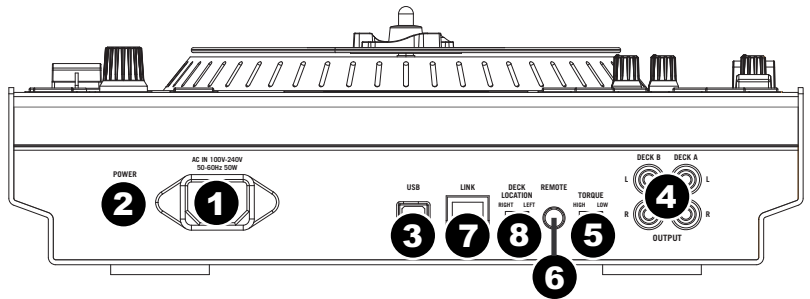
ANTERIORE



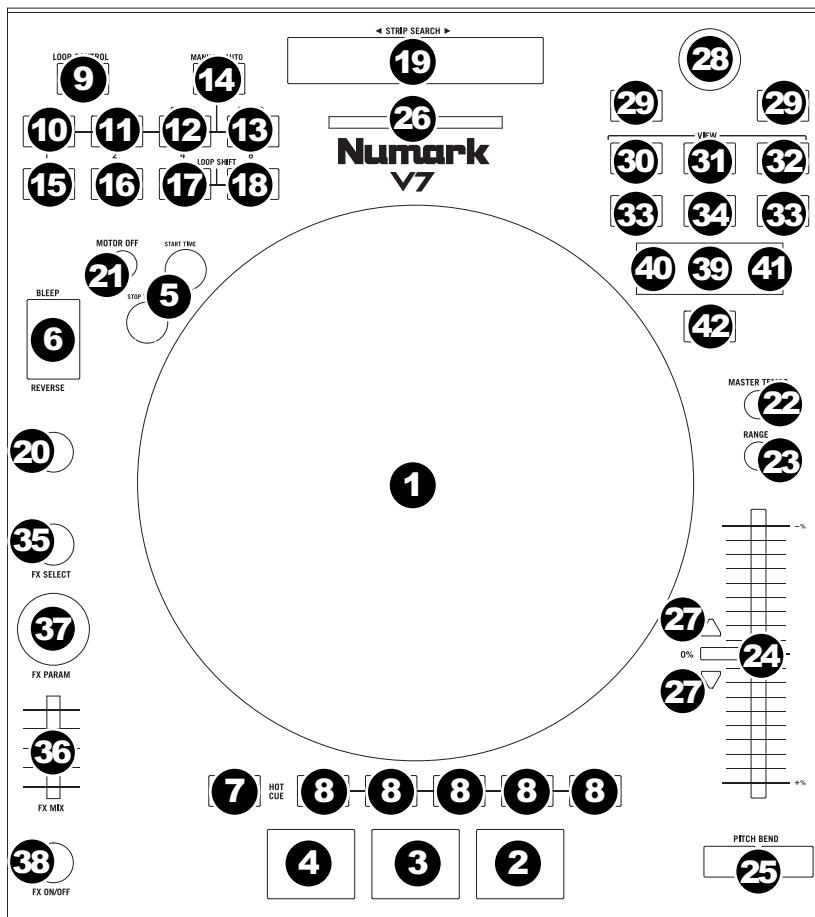
V7

PANORAMICA PANNELLO POSTERIORE

- INGRESSO DI ALIMENTAZIONE** – Servirsi dell'adattatore di alimentazione in dotazione per collegare il V7 ad una presa di alimentazione. Ad alimentazione spenta, collegare l'alimentazione elettrica innanzitutto nel V7, quindi ad una presa elettrica.
- INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE** – Accende e spegne il V7. Accendere il mixer dopo aver collegato tutti i dispositivi d'ingresso e prima di accendere gli amplificatori. Spegnerne gli amplificatori prima di spegnere il V7.
- USB** – Questo collegamento USB invia e riceve audio e informazioni di controllo da un computer collegato.
- USCITA DECK A / DECK B (RCA)** – Servirsi di cavi standard RCA per collegare queste uscite per il Deck A ed il Deck B ai canali sinistro e destro (rispettivamente) del mixer.
- COPPIA MOTORE** – Girare questo interruttore per regolare la coppia dei PIATTI. All'impostazione massima, i PIATTI avranno la sensazione più forte e pesante dei giradischi "moderni". Impostato al minimo, saranno più leggeri e pieni di grazia: la sensazione di un giradischi "classico".
- REMOTE** – Se si utilizza un mixer compatibile con il "fader start", si può riprodurre ed effettuare il cueing della musica automaticamente sul V7 spostando il crossfader del mixer verso di esso. Per servirsene del fader start, collegare l'uscita REMOTE del V7 al mixer compatibile fader start servendosi di cavi standard da 1/8".
- COLLEGAMENTO LINK** – Se si utilizzano due V7, collegare il rispettivo COLLEGAMENTO LINK con l'apposito cavo in dotazione.
- INTERRUTTORE DI UBICAZIONE DEL DECK** – Riservato ad un utilizzo futuro.



PANORAMICA PANNELLO SUPERIORE



TERMINI UTILI:

- Audio Pointer:** la posizione corrente in una traccia, dalla quale verrà riprodotto l'audio. Quando viene selezionata una traccia e se ne avvia la riproduzione, l'Audio Pointer solitamente inizierà dall'inizio e terminerà alla fine della traccia.
- Cue Point:** una posizione contrassegnata in una traccia, che sarà memorizzata in via permanente dal software. Si può impostare, tornare a o cancellare Cue Point con i COMANDI CUE.
- Temporary Cue Point:** una posizione contrassegnata in una traccia, che rimarrà unicamente per il tempo in cui la traccia stessa è caricata sul deck. Si può impostare il punto cue temporaneo e tornarvi servendosi del tasto CUE.

COMANDI DI RIPRODUZIONE

1. **PIATTO / TAPPETINO / VINILE** – Questo piatto motorizzato (con tappetino e vinile) controlla la funzione Audio Pointer nel software.
2. **PLAY / PAUSE** – Avvia la riproduzione o la riprende se il Deck è in pausa. Interrompe momentaneamente la riproduzione sul deck se questo sta suonando. (La velocità alla quale la riproduzione passa da "play" a "pause" e da "pause" a "play" è regolata dalle manopole START TIME (tempo di avvio) e STOP TIME (tempo di arresto).)
3. **CUE** – Se non vengono assegnati punti cue temporanei o il deck è in pausa, premere CUE per impostare un punto cue temporaneo. Durante la riproduzione della traccia, premerlo nuovamente per tornare al punto cue temporaneo e interrompere momentaneamente la riproduzione.
Per avviare la riproduzione dal punto cue temporaneo, è possibile tenere premuto CUE. Lasciare la pressione per tornare al punto cue temporaneo e interrompere momentaneamente la riproduzione.
Per avviare la riproduzione dal punto cue temporaneo, è possibile tenere premuti contemporaneamente CUE e PLAY / PAUSE. Lasciare la pressione di entrambi i pulsanti per consentire che la riproduzione prosegua.
4. **SYNC** – Abbina automaticamente il tempo del deck corrispondente a quello dell'altro deck.
5. **START TIME / STOP TIME (tempo di avvio / tempo di arresto)** – Regola la frequenza con la quale la riproduzione passa da "play" a "pause" e da "pause" a "play".
6. **BLEEP / REVERSE** – Inverte la riproduzione audio della traccia sul deck corrispondente.
 - Quando l'interruttore è su REVERSE, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) verrà ripresa la normale riproduzione da qualsiasi punto si interrompa l'Audio Pointer.
 - Quando l'interruttore è su BLEEP, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) verrà ripresa la normale riproduzione dal punto in cui si sarebbe trovata se la funzione BLEEP non fosse mai stata attivata (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

COMANDI CUE

7. **DELETE CUE (cancella cue)** – Premere o tenere premuto questo comando per attivare la modalità Delete Cue, in modo da poter cancellare punti cue assegnati dai PULSANTI HOT CUE. Quando il tasto DELETE CUE è rosso, si trova in modalità Delete Cue. Si può quindi premere un pulsante HOT CUE rosso per cancellare il punto cue che gli è stato assegnato. (La pressione del tasto DELETE CUE per abilitare la modalità Delete Cue consente di cancellare un punto cue alla volta. La pressione del tasto DELETE CUE per abilitare la modalità Delete Cue consente di cancellare più punti cue.)
8. **TASTI HOT CUE (1-5)** – Assegnano un punto cue o fanno tornare la traccia a quel punto cue. Quando un tasto HOT CUE è spento, è possibile assegnarvi un punto cue premendolo nel punto desiderato della traccia. Una volta assegnato, il tasto HOT CUE sarà acceso in bianco. Per tornare a quel punto cue sarà sufficiente premerlo.
Suggerimento: se il Deck è in pausa, tenendo premuto un pulsante HOT CUE acceso la riproduzione riprenderà da quel punto cue. Lasciando la pressione, la traccia tornerà a quel punto cue e la riproduzione verrà interrotta.
Nota bene: non è possibile sovrascrivere sui punti cue. Occorre innanzitutto cancellare un punto cue premendo o tenendo premuto il pulsante DELETE CUE premendo contemporaneamente il giusto tasto HOT CUE.

COMANDI LOOP

9. **ON / OFF** – Premere questo pulsante per accendere o spegnere un loop. Se il deck è già in loop, uscirà dal loop. Se il deck non è in loop, il loop selezionato verrà abilitato (una volta che la funzione Audio Pointer entra nella regione del loop). Se non è stato impostato nessun loop, non accadrà nulla.
10. **IN** – Premere questo tasto per impostare un punto "Loop In", in cui inizierà il loop. Se al momento di premere il tasto ci si trova già in un loop, si può affinare il posizionamento del punto "Loop In" muovendo il PIATTO. (Assicurarsi che il tasto SCRATCH OFF sia acceso, in modo che il motore del PIATTO non sia acceso). Se al deck non è assegnata alcuna traccia, non accadrà nulla.
11. **OUT** – Premere questo tasto per impostare un punto "Loop Out", in cui terminerà il loop. Se al momento di premere il tasto ci si trova già in un loop, si può affinare il posizionamento del punto "Loop Out" muovendo il PIATTO. (Assicurarsi che il tasto SCRATCH OFF sia acceso, in modo che il motore del PIATTO non sia acceso). Se al deck non è assegnata alcuna traccia, non accadrà nulla.
12. **SELECT** – Premere questo comando per ruotare tra i loop impostati nella traccia. Da qui, è possibile modificare, impostare un nuovo loop o abilitare il loop selezionato. (Inoltre, se si è premuto LOOP IN, ma si desidera annullare il loop prima di portarlo a termine, basterà premere SELECT, che farà uscire dal loop.)
13. **RELOOP** – Premere questo tasto per passare all'inizio del loop e abilitarlo. Se un loop è già in corso sul Deck al momento di premere il tasto, la funzione Audio Pointer salterà all'inizio del loop e proseguirà. Se non è stato impostato nessun loop, non accadrà nulla.
14. **MODE** – Premere questo comando per passare dalla modalità manuale alla modalità autoloop, che modifica le funzioni dei quattro tasti LOOP CONTROL inferiori. In modalità Manuale, il tasto LOOP CONTROL funziona come IN, OUT, SELECT e RELOOP (come spiegato in precedenza). In modalità Autoloop, i tasti LOOP CONTROL imposteranno loop da 1, 2, 4 e 8 beat, rispettivamente. Ciascun loop inizierà nel punto dell'Audio Pointer, quando il tasto viene premuto.
Nota bene: per via del modo in cui il software analizza il BPM (beat per minuto), la lunghezza dei loop da 1, 2, 4 e 8 beat varierà da una traccia all'altra con BPM differenti.
15. **1/2 X** – Premere questo tasto per dimezzare a lunghezza del loop selezionato.
16. **2 X** – Premere questo tasto per raddoppiare la lunghezza del loop selezionato.
17. **SHIFT LEFT (◀)** – Premere questo tasto per far scorrere il loop selezionato verso sinistra. Passerà a sinistra per la stessa distanza della lunghezza del loop stesso.
18. **SHIFT RIGHT (▶)** – Premere questo tasto per far scorrere il loop selezionato verso destra. Passerà a destra per la stessa distanza della lunghezza del loop stesso.

COMANDI TRACCIA

19. **STRIP SEARCH** – La lunghezza di questa fascia rappresenta la lunghezza dell'intera traccia. Puntare il dito in un punto lungo questo sensore per saltare a quel punto della traccia. (Se si desidera scorrere lungo una traccia, si raccomanda di utilizzare il computer anziché far scorrere il dito lungo la fascia.)

COMANDI DEL PITCH

20. **TAP** – Battere questo tasto allo stesso tempo della traccia per aiutare il software a individuare una lettura più precisa del BPM.
21. **SCRATCH OFF** – Premere questo tasto per disattivare il motore del PIATTO e farlo fermare.
22. **MASTER TEMPO** – Se il pitch della traccia è stato modificato, è possibile premere il tasto MASTER TEMPO per farlo tornare alla tonalità originaria. Il tempo della traccia rimarrà alla velocità stabilita dal FADER del PITCH.
23. **PITCH RANGE (gamma del pitch)** – Premere questo tasto per regolare la gamma del FADER del PITCH a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ e $\pm 50\%$.
24. **PITCH FADER (fader del pitch)** – Regola la velocità di riproduzione della traccia. Quando impostato su 0%, un LED si accende vicino al fader.
25. **PITCH BEND (bend del pitch) (+ / -)** – Premere o tenere premuto uno di questi tasti per regolare temporaneamente la velocità di riproduzione della traccia. Una volta rilasciato, la riproduzione della traccia tornerà alla velocità designata dal FADER del PITCH.
26. **MISURATORE BPM** – Questo misuratore aiuta ad abbinare il tempo dei due deck. Quando il LED bianco centrale è acceso, i BPM sono abbinati. In caso contrario, il misuratore tende verso il deck più veloce. Più sarà lontano dal centro, maggiore sarà la differenza tra i due BPM.

Il misuratore è inoltre di aiuto al momento di regolare i punti di Loop In o Loop Out. Al momento di praticare regolazioni fini ai punti di Loop In o Loop Out servendosi dei PIATTI, il LED illuminato si "avvolge attorno" al misuratore. Rimarrà a livello del LED bianco centrale ogniqualvolta la lunghezza del loop è stata esattamente raddoppiata o dimezzata.

Nota bene: il MISURATORE BPM sarà di aiuto nella regolazione dei loop unicamente se (1) un valore di BPM è stato inserito per quella determinata traccia e (2) il tempo dei due deck è stato sincronizzato.

27. **LED DI TAKEOVER** – Quando si seleziona il deck opposto servendosi dell'interruttore DECK SELECT, la posizione del FADER DEL PITCH del V7 potrebbe non corrispondere all'impostazione del Pitch per quel Deck nel software. Muovere lentamente il FADER del PITCH nella direzione indicata dalla freccia del LED di TAKEOVER fino a quando non si spegne. A questo punto il FADER del PITCH corrisponde alla configurazione del Pitch presente nel software e può controllarlo nuovamente.

COMANDI DI NAVIGAZIONE

28. **MANOPOLA SCROLL (di scorrimento)** – Servirsi di questa manopola per scorrere lungo l'elenco delle tracce, dei crate, ecc. all'interno del software. È anche possibile premerla per muoversi tra i pannelli mostrati nel software.
29. **FWD / BACK** – Questi pulsanti muovono il cursore tra i vari pannelli del software.
30. **CRATES** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello dei Crate nel software.
31. **PREPARE** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Prepare nel software.
32. **FILES** – Premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Files nel software.
33. **LOAD A / LOAD B (caricamento A / B)** – Premere uno di questi tasti dopo aver selezionato una traccia per assegnarla rispettivamente al deck A o al deck B.

Suggerimento: premendo il tasto LOAD A o LOAD B due volte velocemente, la traccia del deck opposto verrà caricata anche su quel deck con la relativa funzione di Audio Pointer nella stessa posizione. Per maggiori informazioni, si veda "Raddoppio istantaneo" sotto "Riproduzione" nella sezione SETUP DEL SOFTWARE.

34. **LOAD PREPARE (carica su prepare)** – Premere questo tasto per aggiungere una traccia selezionata all'elenco delle tracce nel pannello "Prepare" del software.

COMANDI EFFETI

35. **FX SELECT** – Girare questa manopola per selezionare un effetto da applicare al canale, che verrà visualizzato nel software. Si può anche premere la manopola per passare automaticamente all'effetto successivo.
36. **FX MIX** – Regola la quantità dell'effetto, che verrà visualizzato nel software. Per sentire meno l'effetto (un mix "dry"), spostare il fader a sinistra. Per sentire maggiormente l'effetto (un suono "wet"), spostare il fader a destra.
37. **FX PARAM** – Girare questa manopola per regolare il parametro dell'effetto, che verrà visualizzato nel software.
38. **FX ON / OFF** – Premere questo tasto per attivare o disattivare l'effetto. Il LED del pulsante si accende quando l'effetto è attivo.

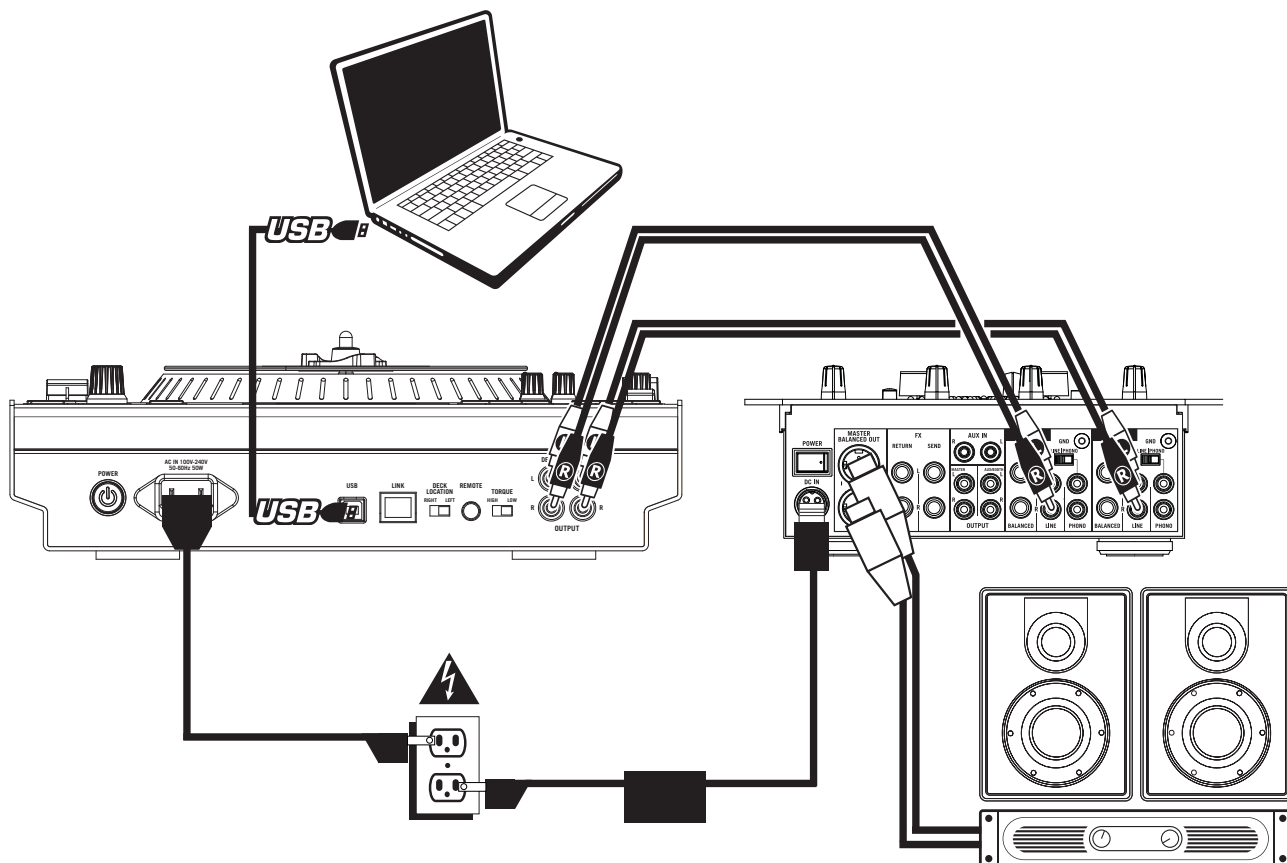
COMANDI USB

39. **DECK SELECT** – Configurare questo interruttore in modo da assegnare il Deck software Deck che verrà controllato dal V7. La posizione di sinistra corrisponde al Deck A; quella di destra al Deck B.
40. **LED USB** – Questo LED si accende quando il V7 è in grado di comunicare con un computer collegato alla porta USB a livello del pannello posteriore.
41. **LED LINK** – Questo LED si accende quando il V7 è in grado di comunicare con un altro V7 collegato al COLLEGAMENTO LINK a livello del pannello posteriore.
42. **TASTO MASTER** – Questo pulsante determina quale computer sta controllando il V7:
- Quando il TASTO MASTER è acceso, il V7 controlla il computer cui è collegato tramite USB.
 - Quando il TASTO MASTER è spento, il V7 controlla il computer collegato al V7 cui è collegato tramite il COLLEGAMENTO LINK a livello del pannello posteriore.

IMPORTANTE!!!

- Prima di collegare il V7 al computer, inserire il CD in dotazione per installare i driver più recenti, oltre al Serato ITCH. (Recarsi alla pagina www.serato.com/itch per verificare quali aggiornamenti del software sono disponibili.)
- Al momento di ricollegare il V7 al computer, il V7 ricorderà le posizioni precedenti del software (ad es. Pitch, parametri degli effetti, ecc.). Questo va ricordato prima di riprodurre una traccia.

CONFIGURAZIONE DI UN V7



1. Collegare l'USCITA DECK A del V7 all'ingresso del canale sinistro del mixer (a livello di linea).
2. Collegare l'USCITA DECK B del V7 all'ingresso del canale destro del mixer (a livello di linea).
3. Collegare il V7 ad una porta USB del computer, quindi aprire il Serato ITCH. Questo individuerà automaticamente il V7.
4. Verificare che a livello del V7:
 - a. Il TASTO MASTER sia acceso. (In caso contrario, premerlo.)
 - b. Il LED USB sia acceso.

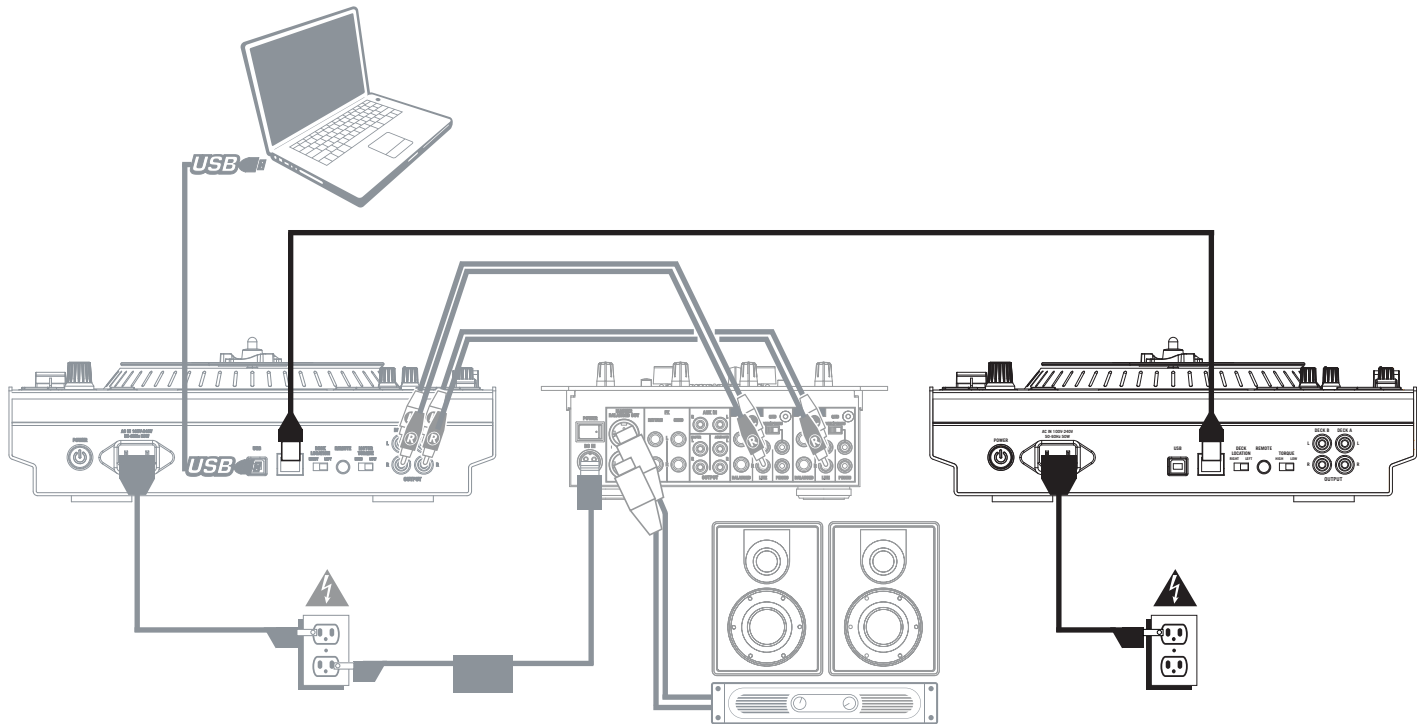
Note:

- È possibile selezionare il Deck A o il Deck B nel software tramite l'interruttore DECK SELECT del V7.
- I tasti LOAD A e LOAD B caricheranno sempre la traccia selezionata sul rispettivo Deck nel software (indipendentemente dalla posizione dell'interruttore DECK SELECT).
- Se si regola il pitch di un Deck servendosi del FADER del PITCH, quando si passa all'altro Deck, il FADER del PITCH del V7 potrebbe non corrispondere alla posizione del pitch di quel Deck a livello del software. Quando ciò avviene, uno dei LED di TAKEOVER si accende (ed il FADER del PITCH diventa inattivo). Spostare lentamente il FADER del PITCH nella direzione indicata fino a quando la luce non si spegne. A quel punto il FADER del PITCH si trova nella posizione software corretta e può ora essere utilizzato per regolare il pitch della traccia.
- Eccettuato il FADER del PITCH, i comandi specifici di ciascun Deck (le cui posizioni possono cambiare passando da un deck all'altro) faranno sì che le posizioni del software "scattino" automaticamente per corrispondere a quelle dell'hardware. Questo va ricordato quando si passa da un Deck all'altro.

AGGIUNTA DI UN SECONDO V7

Per completare l'impostazione di un doppio V7, configurare un V7 (come descritto in precedenza), quindi procedere come segue:

Avvertenza: NON collegare due V7 allo stesso computer tramite USB!



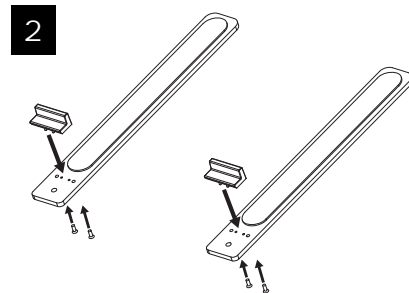
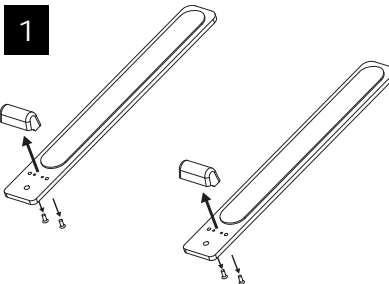
1. Collegare i rispettivi COLLEGAMENTI LINK dei V7 a vicenda con l'apposito cavo in dotazione.
2. Servirsi degli interruttori DECK SELECT per impostare il V7 di sinistra quale "Deck A" e quello di destra quale "Deck B".
Nota bene: non cambiare gli interruttori durante la sessione.
3. Assicurarsi che il primo V7 sia collegato ad una porta USB del computer, quindi lanciare il Serato ITCH. Questo individuerà automaticamente i V7.
4. Verificare quanto segue:
 - a. Sul V7 collegato al computer, il TASTO MASTER deve essere acceso. (In caso contrario, premerlo.)
 - b. Sul V7 collegato al computer, il LED USB deve essere acceso.
 - c. Sul V7 non direttamente collegato al computer, il TASTO MASTER deve essere spento. (In caso contrario, premerlo.)
 - d. Sul V7 non direttamente collegato al computer, il LED USB deve essere spento.
 - e. I LED LINK di entrambi i V7 devono essere accesi. (In caso contrario, ricollegarli in maniera sicura servendosi del cavo di collegamento).

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

IMPORTANTE:

Prima di collegare l'NSFX al computer, recarsi alla pagina www.serato.com/itch per scaricare l'ultima versione del Serato ITCH.

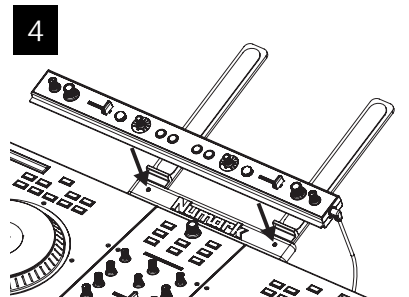
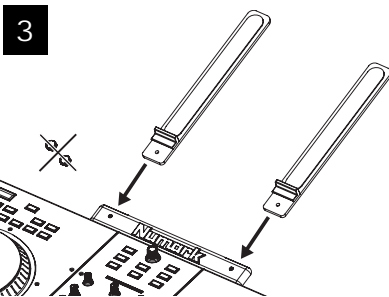
1. Dopo aver rimosso le forcelle del supporto per portatile dell'NS7 dal corpo principale, servirsi di un cacciavite a stella per rimuovere le due viti grandi e i paraurti da ciascuna forcella.



2. Sostituire i paraurti e le viti originali con quelli in dotazione con l'NSFX.

Nota bene: per fissare i nuovi paraurti, servirsi unicamente delle viti in dotazione con l'NSFX. (Queste ultime sono più piccole di quelle originali.)

3. Inserire le forcelle negli appositi slot a livello della staffa principale del supporto per portatile. Non servirsi delle viti originali in dotazione con il supporto per il portatile.



4. Collocare l'NSFX sulla staffa principale del supporto per portatile, inserendo le sue viti nei fori a livello della staffa. Stringere le viti per fissare l'NSFX al supporto per portatile.

5. Collegare il cavo USB collegato all'NSFX ad una porta USB disponibile del computer.

CARATTERISTICHE



1. **COLLEGAMENTO USB** – Collegare questo cavo ad una porta USB disponibile del computer. Una volta stabilita la connessione, i LED dell'NSFX si accendono.
2. **SOURCE** – Seleziona il canale che verrà inviato tramite l'effetto. È possibile selezionare uno dei seguenti (che verranno visualizzati nel software):

- **DECK A** – L'effetto si sente a livello del Deck A.
- **DECK B** – L'effetto si sente a livello del Deck B.
- **AUX** – L'effetto si sente a livello del canale MIC / AUX.
- **MIX** – L'effetto si sente a livello dell'intero mix (Master).

3. **FX SELECT** – Girare questa manopola per selezionare un effetto da applicare al canale, che verrà visualizzato nel software. Si può anche premere la manopola per passare automaticamente all'effetto successivo.
4. **FX MIX** – Regola la quantità dell'effetto, che verrà visualizzato nel software. Per sentire meno l'effetto (un mix "dry"), spostare il fader a sinistra. Per sentire maggiormente l'effetto (un suono "wet"), spostare il fader a destra.
5. **FX PARAM** – Girare questa manopola per regolare il parametro dell'effetto, che verrà visualizzato nel software.
6. **FX ON / OFF** – Premere questo tasto per attivare o disattivare l'effetto. Il LED del pulsante si accende quando l'effetto è attivo.
7. **TAP TEMPO** – Battere questo tasto al tempo desiderato per inserire manualmente un BPM, aiutando così a determinare la velocità degli effetti basati sulla frequenza. Questa lettura del BPM verrà mostrata nel software. Si può battere questo tasto per inserire un nuovo tempo in qualsiasi momento, oppure tornare alla funzione auto-BPM della traccia tenendo premuto il pulsante (per maggiori informazioni, si veda il paragrafo FONTE DEL TEMPO).

Nota bene: per utilizzare l'NSFX, occorrono due porte USB disponibili a livello del computer: una per l'NS7, una per l'NSFX.

MANUALE UTENTE SERATO ITCH / NS7 / V7

IMPORTANTE

Se si utilizza un NSF3 con il tuo NS7, recarsi alla pagina www.serato.com/itch per scaricare l'ultima versione del Serato ITCH con effetti.

PRIMI PASSI

AVVIO DEL SOFTWARE

Serato ITCH verrà installato nelle seguenti cartelle:

- Windows XP: **Start ► Tutti i Programmi ► ITCH**
- Windows Vista: **Windows Menu ► Tutti i Programmi ► Serato ► ITCH**
- Mac OSX: **Applicazioni** (sul tuo hard drive)

Collegare al computer NS7 / V7 prima di avviare Serato ITCH. Quando il software verrà avviato NS7 / V7 verrà rilevato automaticamente.

IMPORTARE LA MUSICA

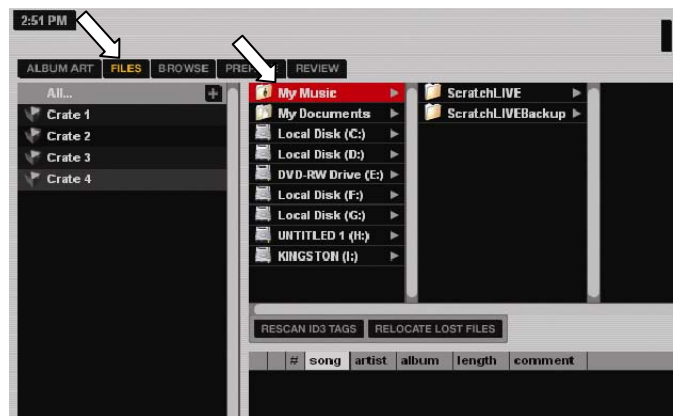
■ Tipi di file audio supportati

Serato ITCH supporta i seguenti tipi di file audio: mp3, AAC, WAV, AIFF e Ogg Vorbis. Supportati sia i files con bitrate costante che quello a bitrate variabile.

■ Aggiungere i files alla propria Library

Ci sono vari modi per aggiungere files alla tua library in Serato ITCH.

1. Per visualizzare il proprio file system dove è possibile cercare nell'hard disk la musica da caricare si può:
 - Fare click sul tasto Files nella parte superiore dello schermo a sinistra del software
 - Premere il tasto FILES su NS7 / V7
2. Per esplorare la lista dei propri files o la propria Library è possibile utilizzare:
 - Gli appositi comandi di NS7 / V7 (la manopola SCROLL o i tasti FWD e BACK)
 - i tasti freccia della tastiera del computer
 - il mouse
3. Per caricare i files in Serato ITCH è possibile:
 - Fare click sui files (o sulle cartelle che contengono i files) nel file browser del software e trascinarli sulla riga "All" nella colonna Crate, o nella Crate o Sub-Crate desiderata
 - Trascinare i files (o la cartella contenente i files) direttamente da Risorse del Computer (PC) o dal Finder (Mac) nella Library di Serato ITCH.
 - Caricare un file direttamente in un Deck e il file verrà automaticamente aggiunto alla propria Library



■ Cancellazione dei files

Per cancellare una traccia da una Crate, Sub-Crate, o dalla Library, selezionare la traccia nel software e premere CTRL+Canc (Windows) o CMND+Canc (Mac).

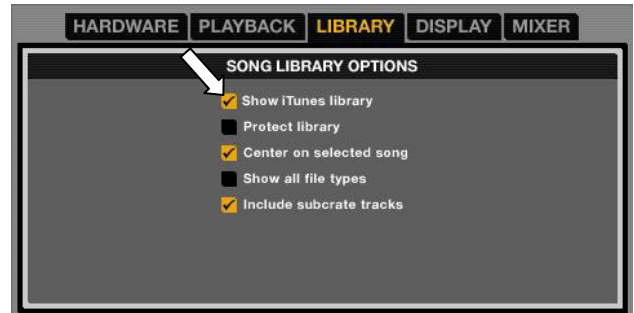
■ Importare la musica dai CD audio

Serato ITCH non supporta l'importazione della musica da CD. Sugeriamo di un'applicazione esterna come iTunes per convertire i vostri CD audio in un formato di file adatto a Serato ITCH. Raccomandiamo di importare i vostri CD audio in formato .mp3 con bitrate di 320kbps per un'alta qualità audio e per avere un basso impiego delle risorse della CPU del computer.

Vi preghiamo di visitare il sito internet <http://www.serato.com> dove troverete articoli ed informazioni riguardo la conversione dei file audio.

■ Visualizzare la vostra collezione iTunes™:

Serato ITCH è in grado di leggere il contenuto della vostra collezione di iTunes, di mostrarla ed esplorarla. Per attivare questa funzione cliccare su Setup per visualizzare il menu di setup e nella sezione Library selezionare "Show iTunes Library". Sarà così possibile accedere alle proprie collezioni di iTunes.



PREPARARE I PROPRI FILES

Prima di utilizzare la propria musica in Serato ITCH è importante preparare i files per il processo di analisi del software. Serato ITCH è in grado di analizzare la vostra collezione musicale identificando files danneggiati, salvare la forma d'onda in un tag ID3* e calcolare l'auto-gain ed il valore del BPM.

** I tags ID3 contengono informazioni riguardanti i propri files e vengono salvate all'interno dei files stessi. "Genre", "Tracks" e "Artist" sono esempi di comuni informazioni presenti nei tags.*

■ Come analizzare i files

Per analizzare i files, avviare il software senza aver collegato NS7. Nella parte destra della schermata principale comparirà il pulsante "Analyze Files." Cliccare su questo pulsante per analizzare tutte le tracce presenti nella vostra collezione. È possibile analizzare singole cartelle, file o Crates, trascinandole su questo stesso pulsante.



■ Trattamento dei files danneggiati

Sel il software trova un file danneggiato, lo marcherà con una delle due icone che li segnalano:



oppure



È molto importante cancellare i files danneggiati dalla propria Library, perché potrebbero causare dei crash del software indipendentemente dal fatto che vengano caricati nei decks o no.

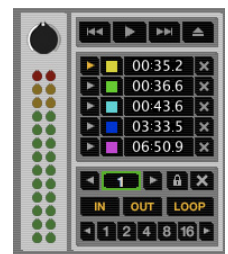
■ Auto-BPM

Se questa opzione è attivata Serato ITCH, durante l'analisi dei files, calcolerà il tempo stimato dei vostri files. Se siete certi che la misurazione della funzione auto-BPM è corretta, questa verrà scritta in un tag ID3* nel file. La funzione auto-BPM non verrà utilizzata per quelle tracce che contengono già delle informazioni sui BPM. Per analizzare nuovamente i files ed utilizzare per questi le funzioni auto-BPM o autogain, basta trascinare i files sul pulsante "Analyze Files". Se desiderate che il valore di BPM ricada in un certo intervallo è necessario accedere al menu a tendina "Range" (sulla parte destra dello schermo) per ottenere un valore doppio o della metà rispetto a quello precedentemente ottenuto dall'analisi del software.

■ Offline Player

L'Offline Player è disponibile ogni volta che NS7 / V7 non è collegato al computer. Il suono dell'Offline Player verrà inviato alla periferica audio predefinita (ad esempio la scheda audio integrata del computer). Questo player è uno strumento molto utile per ascoltare le tracce e preparare le proprie Crates. Si può inoltre utilizzare per creare, modificare o cancellare Punti di Cue e Punti di Loop senza NS7 / V7 collegato.

È possibile caricare la traccia nel player trascinandola dalla propria Library nel deck virtuale. Si può effettuare la stessa operazione selezionando la traccia nella Library e premere SHIFT + il tasto freccia sinistro. Attraverso il pannello di controllo posto a sinistra della forma d'onda è possibile salvare i punti di Cue ed i loops. I punti di Cue possono essere salvati cliccando su uno dei cinque slots disponibili. La parte inferiore del pannello di controllo dell'Offline Player comprende i controlli dei loops del software ed i controlli dei loops di NS7/ V7, che possono essere utilizzati per settare i propri punti di Loop In e Loop Out o gli Autoloops.



Quando una traccia in ascolto giunge al termine la traccia seguente presente nella playlist viene caricata ed eseguita automaticamente.

PANORAMICA DELLE FUNZIONI DEL SOFTWARE



Una descrizione più completa delle funzioni è presente nella seconda parte di questo manuale, ma questa è una breve descrizione delle principali funzioni presenti in Serato ITCH:

1. **Album Art:** mostra le copertine dell'album selezionato.
2. **Files:** mostra la sezione Files che permette di cercare le tracce sul proprio hard drive.
3. **Browse:** mostra la sezione Browse che consente di selezionare le tracce per genere musicale, BPM, ecc.
4. **Prepare:** mostra la sezione Prepare che contiene la lista delle tracce precedentemente selezionate per il proprio mixset.
5. **Review:** mostra il pannello Review che contiene la lista delle tracce già utilizzate nel proprio mixset.
6. **Tool Tips:** attiva e disattiva Tool Tip Display, che permette di visualizzare una breve descrizione delle funzioni del software al passaggio del mouse sui vari comandi.
7. **Setup:** mostra la schermata di Setup del software.
8. **Search:** trova nella propria Library le tracce in base al testo inserito nella casella.
9. **Crates:** mostra la lista di Crates e Sub-Crates disponibili.
10. **Library:** mostra le tracce disponibili nella selezione corrente.
11. **Mic / Aux:** mostra il canale di input o il mix del segnale inviato dal canale MIC / AUX INPUT dell'NS7.
12. **Cue:** invia il segnale MIC / AUX INPUT dell'NS7 al canale di preascolto per monitorarlo in cuffia.
13. **Record:** avvia o ferma la registrazione.

14. **Record Source Selector:** seleziona la sorgente di registrazione da un menu a tendina.
15. **Recording Meter:** mostra i livelli di picco dell'audio che si sta registrando.
16. **Recording Timer:** indica la durata della registrazione in corso.
17. **Recording Filename:** casella dove va inserito il nome del file che si sta registrando.
18. **Save:** salva la registrazione in corso nella cartella "Recordings" all'interno della propria Library principale.
19. **Status Bar:** mostra lo stato dell'elemento selezionato.
20. **Virtual Deck:** ruota durante l'esecuzione della traccia.
21. **Beat-Matching Display:** mostra "transients" (normalmente i picchi della batteria) per facilitare la messa a tempo.
22. **Tempo-Matching Display:** mostra il tempo dei due decks per facilitare i mixaggi.
23. **Waveform:** mostra la forma d'onda della traccia caricata nel deck. La forma d'onda superiore si riferisce al Deck A, quella in basso al Deck B.
24. **Track Overview:** mostra una visione complessiva della waveform della traccia.
25. **Track Name:** il tag mp3 "Title" della traccia corrente.
26. **Artist Name:** il tag mp3 "Artist" della traccia corrente.
27. **BPM Field / Tap:** mostra il BPM della traccia. Cliccando su questo campo è possibile utilizzare la funzione "Tap" nel caso il software risulti impreciso nell'analisi e salvare un nuovo BPM. Nel caso non sia visualizzato alcun BPM comparirà la scritta "Tap" per utilizzare questa funzione e determinare un valore di BPM.
28. **Track Time Display:** mostra il punto di esecuzione in termini di tempo trascorso della traccia corrente.
29. **Pitch:** mostra la variazione del pitch applicata in percentuale (%) determinata dalla posizione del PITCH FADER sul controller.
30. **Pitch Range:** mostra il range del PITCH FADER.
31. **Playback Mode:** permette di scegliere tra le modalità di esecuzione "Single" e "Continuous". Con la modalità di esecuzione Single al termine della traccia i deck si fermerà in attesa che venga caricata una nuova traccia. In modalità Continuous al termine dell'esecuzione della traccia verrà caricata automaticamente la traccia seguente presente nel Crates attivo. La modalità scelta non cambia al caricamento di una nuova traccia.
32. **Repeat Mode:** attiva o disattiva la modalità Repeat per ripetere l'ascolto di una traccia (se è attiva la modalità "Single" in Playback Mode) o l'ascolto a rotazione di un intero Crate (se è attiva la modalità "Continuous" in Playback Mode). Quando viene caricata una nuova traccia viene caricata la modalità Repeat viene automaticamente disattivata.
33. **Loop Number:** mostra il valore del loop selezionato. Cliccando sull'icona "lock" posta a fianco verranno disabilitati le eventuali modifiche al loop corrente. Cliccando sull'icona "X" a fianco verrà eliminato il loop corrente.
34. **Rescan ID3 Tags:** permette di analizzare nuovamente l'intera Library. Utilizzare questa funzione in caso di modifiche dei tags con un altro software.

***Suggerimento:** la nuova analisi dei files è un modo pratico per rintracciare files con non si trovano (per esempio se i files sono stati rinominati o spostati). Queste tracce vengono mostrati in rosso nel pannello della Library con l'icona "?" nella colonna di Status.*
35. **Relocate Lost Files:** se sono stati spostati dei files che erano già presenti nella Library, questi saranno segnalati come non trovati (indicati dall'icona "?" nella colonna Status) e colorati di rosso. In questo caso si deve trascinare la cartella presente nel Finder (Mac) o in Risorse del Computer (Windows) su questo pulsante per cercare, anche nelle sottocartelle, i files mancanti. Facendo questo la Library verrà aggiornata con la nuova posizione dei files. Cliccando su questo pulsante è possibile anche analizzare tutti gli hard disk presenti nel computer, compresi quelli esterni collegati per trovare i files mancanti.
36. **Next Effect (effetto successivo):** L'effetto successivo nella sequenza di effetti disponibili. Premere la manopola FX SELECT dell'NSFX / V7 per selezionare questo effetto.
37. **Current Effect (effetto corrente):** L'effetto applicato al canale correntemente selezionato (se il pulsante FX ON / OFF dell'NSFX / V7 è su "on"). Quando l'effetto è attivato, le finestre CURRENT EFFECT (effetto corrente) e NEXT EFFECT (effetto successivo) saranno accese.
38. **FX Mix:** La quantità di CURRENT EFFECT (effetto corrente), regolabile con il fader FX MIX dell'NSFX / V7.
39. **Parameter (parametro):** Il parametro del CURRENT EFFECT (effetto corrente), regolabile con la manopola FX PARAM dell'NSFX / V7. Solitamente, questa è l'intensità dell'effetto, ma può variare da un effetto all'altro.
40. **Source (fonte):** Il canale cui è applicato il CURRENT EFFECT (l'effetto corrente). È possibile selezionare il canale servendosi della manopola SOURCE dell'NSFX / V7.

***Nota bene:** quando entrambi i campi SOURCE sono configurati sullo stesso canale, tale canale passerà attraverso l'effetto di sinistra e quindi l'effetto di destra.*
41. **Tempo Source (fonte del tempo):** Il BPM corrente della traccia, che aiuta a determinare la velocità del CURRENT EFFECT (effetto corrente) (se è basato sulla frequenza). Quando in questo campo compare "AUTO A" o "AUTO B," l'effetto seguirà automaticamente il BPM della traccia sul Deck A o sul Deck B, rispettivamente. Se viene visualizzato "MANUAL", significa che nessuna delle tracce sui deck ha un BPM. Si può impostare il BPM (e modificarlo in qualsiasi momento) servendosi del tasto TAP TEMPO dell'NSFX. Si può inoltre tornare all'auto-BPM della traccia tenendo premuto TAP TEMPO.

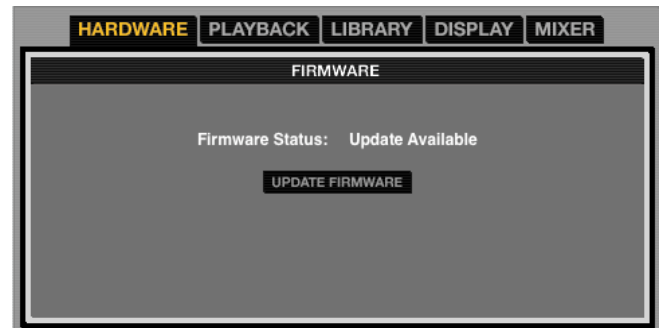
SETUP DEL SOFTWARE

La schermata di setup permette di controllare e personalizzare le funzioni primarie di Serato ITCH. Cliccando sul pulsante "Setup" si accede alla schermata di setup. Da qui si può cliccare ed entrare nelle seguenti sezioni: Hardware, Playback, Library, Display e Mixer.

VERSIONE DEL SOFTWARE E AGGIORNAMENTI: in basso a sinistra nella schermata di Setup è visualizzata la versione di Serato ITCH che si sta utilizzando. Il pulsante Check for Updates aprirà la pagina <http://www.serato.com> nel browser internet per verificare se è disponibile un aggiornamento per la versione di ITCH installata sul computer.

HARDWARE

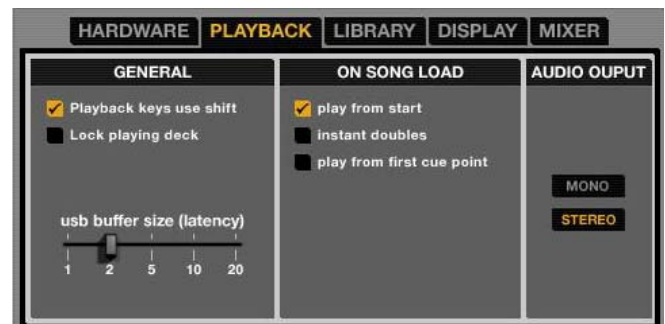
- **Firmware Status / Updater:** quando NS7 / V7 è collegato al computer ed il computer è collegato ad internet questa finestra indica se il firmware del controller è aggiornato. Se è disponibile un aggiornamento sarà possibile cliccare sul tasto "Update Firmware" per avviare la procedura di aggiornamento. (Leggere la sezione AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE per maggiori informazioni)



PLAYBACK

GENERAL:

- **Playback Keys Use Shift:** quando è attivata questa funzione tutti i tasti dei punti di Cue, Loop e Play della tastiera del computer funzioneranno solo se è premuto il tasto Shift o è attivo il Caps Lock.
- **Lock Playing Deck:** quando la funzione è attiva è possibile caricare una traccia in un deck solo se questi è in pausa.
- **USB Buffer Size (Latency):** questo fader virtuale permette di regolare la dimensione del buffer della connessione USB tra l'hardware (NS7 / V7) ed il software (Serato ITCH). Con computer lenti è necessario aumentare la dimensione del buffer. Con un buffer più grande non ci saranno problemi di qualità audio, ma potrebbe esserci un po' di ritardo nella velocità di risposta del software ai comandi dati tramite NS7.



ON SONG LOAD: queste opzioni determinano cosa accade quando una traccia viene caricata per la prima volta in un Deck.

- **Play from Start:** se attivata la traccia appena caricata partirà dall'inizio, se disattivata la traccia partirà da dove l'Audio Pointer era posizionato nella traccia precedentemente caricata nel Deck.
- **Instant Doubles:** quando attivata questa funzione permette di caricare nei due Decks la stessa traccia nella stessa posizione in cui si trova l'Audio Pointer del primo Deck caricato. Dopo aver caricato una traccia in un Deck basterà caricare la stessa traccia nell'altro Deck ed in quest'ultimo l'audio pointer si posizionerà nello stesso punto in cui si trova nel primo Deck (verranno replicate anche le impostazioni di Keylock e di Loop). Questa opzione bypassa la funzione "Play from First Cue Point".

Suggerimento: nel caso questa funzione non sia attivata, per ottenere lo stesso risultato basta premere due volte velocemente **LOAD A** o **LOAD B** su NS7 per caricare la traccia presente nel Deck opposto con le stesse impostazioni di Audio Pointer.

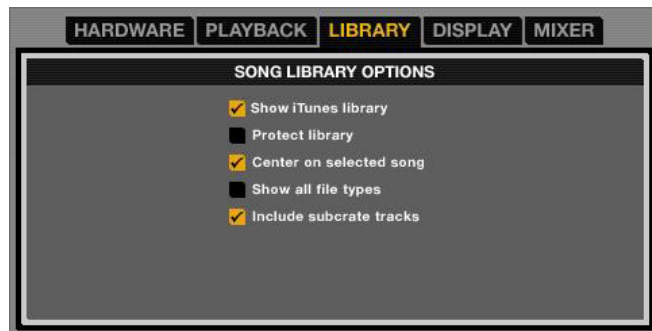
- **Play from First Cue Point:** e attivata tutte le tracce caricate partiranno dal primo punto di Cue salvato sulla traccia..

AUDIO OUTPUT:

- **Mono / Stereo:** permette di scegliere se l'audio in uscita è Mono o Stereo.

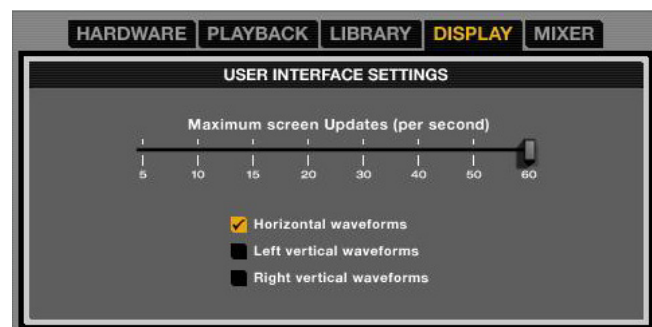
LIBRARY

- **Show iTunes Library:** Show iTunes Library: quando attivata l'attuale library predefinita di iTunes e la playlist di iTunes verrà visualizzata in Serato ITCH (leggere la sezione IMPORTAZIONE MUSICA per ulteriori informazioni)
- **Protect Library:** questa funzione permette di proteggere la propria Library e impedisce cancellazioni accidentali di files e Crates e non sarà possibile i tags dei files e il nome delle Crates.
- **Center on Selected Song:** quando attivata lascerà la traccia selezionata al centro del pannello della Library, scorrendo in alto o in basso la lista.
- **Show All File Types:** consente, se attivata, di visualizzare tutti i tipi di file presenti nelle varie cartelle, in caso contrario saranno visibili solo i files utilizzabili in Serato ITCH (leggere la sezione IMPORTAZIONE MUSICA per ulteriori informazioni)
- **Include Sub-Crate Tracks:** attivando questa opzione le tracce presenti nelle Sub-Crates verranno visualizzate nella Crate principale, se disattivata la Crate principale non visualizzerà le tracce presenti nelle proprie Sub-Crates.



DISPLAY

- **Maximum Screen Updates:** questo slider permette di regolare la frequenza di aggiornamento dello schermo del software. Un valore più basso è consigliato per computer meno potenti. Gli utenti con computer lenti o che utilizzano nello stesso momento software di registrazione potrebbero avere problemi di performance del processore. L'impostazione di base è 60 Hz, che vuol dire avere 60 refresh dello schermo al secondo. Questa impostazione viene applicata all'intera interfaccia utente di Serato ITCH: i Decks virtuali, le forme d'onda, la Library e la schermata di setup.
- **Horizontal Waveforms:** posiziona le forme d'onda orizzontalmente in basso sullo schermo.
- **Left Vertical Waveforms:** posiziona le forme d'onda sul lato sinistro dello schermo.
- **Right Vertical Waveforms:** posiziona le forme d'onda sul lato destro dello schermo.



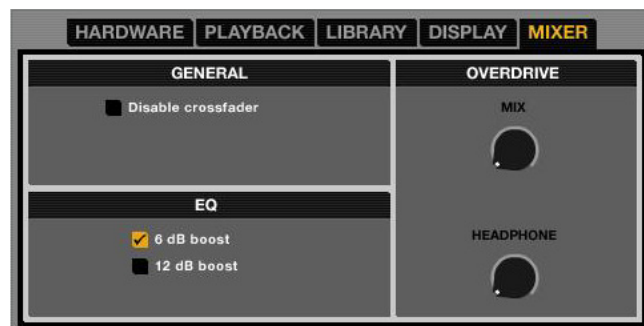
MIXER (NS7)

GENERAL:

- **Disable Crossfader:** questa funzione disabilita il crossfader del controller considerandolo come se fosse sempre in posizione centrale. Quindi il volume dei due decks dipenderà esclusivamente dai faders di volume di NS7, non tenendo conto della posizione del crossfader.

EQ:

- **EQ:** quando i potenziometri di equalizzazione saranno alla posizione massima (ruotati totalmente a destra) le rispettive frequenze saranno incrementate di un valore predefinito di decibel specificato qui. Le alternative sono 6 dB e 12 dB.



OVERDRIVE: ruotando questi potenziometri virtuali, cliccando col mouse all'interno e trascinandoli in alto per incrementare o in basso per diminuire.

- **Mix:** aumentare l'impostazione di questo valore porterà ad un incremento del volume del master generale che riguarda anche l'USCITA BOTH ed anche il MIC / AUX.
- **Headphone:** questo potenziometro permette di dare ulteriore potenza all'uscita cuffia. Per evitare danni all'orecchio è consigliato di non alzare troppo il volume complessivo dell'uscita cuffia.

LA LIBRARY

Serato ITCH supporta un numero infinito di tracce, quindi l'unica limitazione presente è la dimensione dell'hard disk del computer. Il software mette a disposizione una serie di funzioni che permettono di organizzare e trovare facilmente e rapidamente le proprie tracce.

CRATES E SUB-CRATES

Crates e Sub-Crates sono un sistema per organizzare la propria musica in gruppi facilmente accessibili. Possono essere create per genere, andamento o in qualunque modo che meglio si adatta al proprio stile come DJ. Si accede all'area delle Crates premendo il tasto CRATES su NS7 / V7 o cliccando col mouse nella zona dello schermo dove si trovano le Crates. Il pulsante "+" del software permette di creare una nuova Crate. Per aggiungere files ad una Crate basta trascinare col mouse le tracce dalla Library all'interno della Crate. Le Crates possono essere nidificate all'interno di un'altra per creare delle Sub-Crates per meglio organizzare la propria collezione musicale.

■ Crates

Serato ITCH fa uso delle "Crates" digitali per un più rapido accesso alla musica preferita. Non ci sono limiti al numero di Crates che si possono creare ed una traccia può essere inserita in più di una Crate. La zona delle Crates si trova sullo schermo al lato sinistro della Library. Per esempio è possibile organizzare i propri files nelle seguenti Crates in cui ogni traccia sarà inserita in più di una Crate.

- Hip-Hop
- French Hip-Hop
- UK Hip-Hop
- Instrumental Hip-Hop
- Old School Hip-Hop
- Hip-Hop LPs

Per creare una nuova Crate cliccare sul pulsante "+" posizionato nell'angolo in alto a destra della sezione Crates. Per rinominare una Crate basta fare doppio click con il mouse sul nome della Crate. È possibile inoltre modificare l'ordine delle tracce all'interno di una Crate spostando la posizione della stessa all'interno della Library tramite trascinamento con il mouse.

Suggerimento: a funzione "Protect Library" nella sezione di Setup evita la cancellazione, la modifica e la rinominazione delle Crates. Si consiglia di attivare questa opzione se si vogliono prevenire modifiche accidentali delle proprie Crates.

■ Sub-Crates

Si possono creare le Sub-Crates trascinando una Crate in un'altra Crate. Trascinando sul lato sinistro una Crate, questa rimarrà al livello principale della struttura delle Crates. Se invece si trascina un po' verso destra sopra il nome di un'altra Crate, questa si posizionerà al primo livello di Sub-Crate. La lista delle Sub-Crates può essere aperta e chiusa. In questo modo si può avere un gran numero di Sub-Crates avendo sempre una grande facilità di esplorazione delle stesse.



SEARCH E BROWSE

■ Search

Serato ITCH ha al suo interno la funzione Search che aiuta a trovare i files in modo facile e veloce. Basta il testo nella casella di Search posta in alto a destra sullo schermo. Alla digitazione del testo ITCH mostrerà i files che contengono il testo inserito.

Per selezionare il campo dove trovare il testo (ad esempio Artist, Album, ecc.) cliccare sull'icona a destra della casella Search. Comparirà un menu a tendina che permetterà di scegliere i campi selezionabili. Per cancellare il testo inserito premere "Esc" sulla tastiera del computer o cliccare sulla "X" posta a destra della casella Search.

Suggerimento: usare la combinazione di tasti Ctrl+F della tastiera del computer per accedere direttamente alla funzione Search. Questa scorciatoia da tastiera mostrerà inoltre la Library principale uscendo da Crates o Playlists dove ci si trovava eventualmente in precedenza, così da poter accedere all'intera lista della propria collezione musicale. Nel momento in cui si clicca su una Crate o Playlist il testo presente nella casella di Search verrà cancellato.



■ Browse

Per esplorare la lista dei propri files ruotare la manopola SCROLL KNOB o i tasti FWD e BACK di NS7 / V7.

Cliccando nel software su Browse si aprirà il pannello Browse sotto la Library principale. I filtri per selezionare le tracce sono GENRE, BPM, ARTIST, e ALBUM. È possibile restringere la ricerca selezionando specifici generi musicali, BPM, artista o titolo dell'album che si sta cercando, in questo modo il software mostrerà i risultati della ricerca nella finestra principale della Library. Ci si può spostare tra i 4 filtri di ricerca attraverso i tasti FWD / BACK dei controlli di esplorazione di NS7, con la tastiera del computer, o cliccando con il mouse.

COLONNE

La forma della propria Library può essere personalizzata facendo visualizzare alcune di queste colonne elencate qui:

- Album
- Artist
- Bitrate
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Label
- Length
- Location
- Remixer
- Sampling Rate
- Size
- Track
- Year

Cliccando sul triangolo posto nell'angolo in alto a destra della finestra di informazioni delle tracce verrà visualizzata la lista delle colonne da selezionare per poter essere visualizzate oppure no. È possibile anche regolare la larghezza delle colonne trascinando con il mouse i bordi delle stesse. Si possono infine personalizzare alcuni di questi campi (leggere la sezione "Editare i Tags ID3").

ICONE

La prima colonna a sinistra mostra lo status di ogni traccia. Gli esempi di queste icone sono elencate qui.



Il software ha identificato il file come danneggiato. Se possibile procedere ad un nuovo encoding del file MP3.



La traccia non è stata trovata. Probabilmente il file è stato spostato o rinominato.



La traccia è stata importata dalla Library iTunes.



La traccia è stata importata da iTunes, ma risulta danneggiata.



Il software sta tentando di importare un brano dalla libreria di iTunes, ma non riesce a trovare il file.



La pista è di sola-lettura. Puoi giocare, ma non modificare alcuna delle sue informazioni.

TAGGARE

■ Editare i tags ID3

Molte delle informazioni associate ad ogni file può essere modificate utilizzando il software. Facendo doppio click sui campi nella finestra principale della Library è possibile modificarli. Filename, Length, Size, Biterate e Sampling Rate non possono essere editati perché queste informazioni sono salvate all'interno del file stesso. Per permettere di modificare questi dati va disabilitata la funzione "Protect Library" nella sezione Setup (leggere il capitolo LIBRARY nella sezione SOFTWARE SETUP).

** I tags ID3 contengono informazioni riguardanti i propri files e vengono salvate all'interno dei files stessi. "Genre", "Tracks" e "Artist" sono esempi di comuni informazioni presenti nei tags.*

Per far analizzare nuovamente i tags dell'intera Library entrare nel pannello Files e fare click sul pulsante Rescan ID3 Tags. Usare questa funzione se i tags dei files sono stati modificati utilizzando un altro software.

Attenzione: le tracce che sono in modalità sola lettura hanno l'icona con un "lucchetto". Cliccando sul pulsante Relocate Lost Files nel pannello Files verranno analizzati tutte le memorie di massa disponibili, interne ed esterne collegate al computer, per cercare i files mancanti (identificati con l'icona "?").

Suggerimento: per modificare il testo premere Ctrl+E sulla tastiera del computer. Tenendo premuto Ctrl e muovendosi con i tasti freccia della tastiera è possibile spostarsi nei vari campi rimanendo nella modalità Edit. Quando si selezionano più files contemporaneamente le modifiche ai tags riguarderanno tutti files selezionati.

Suggerimento: la seconda colonna della Library è il colore della copertina del file. Cliccando su questo campo sarà possibile selezionare il colore preferito per personalizzare il Deck Virtuale al caricamento di ogni singolo file.

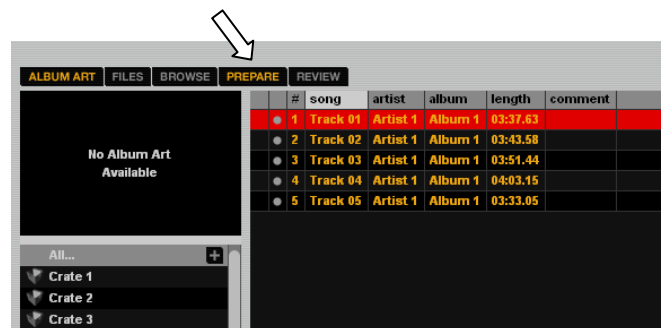
■ Album Art

I files MP3 possono avere delle copertine. Per visualizzare le copertine cliccare sul tasto Album Art nella parte alta a sinistra del software. Si consiglia di utilizzare iTunes per aggiungere le copertine ai files MP3, anche se esistono anche molte altre applicazioni di terze parti disponibili.

PREPARAZIONE DELLE TRACCE E LA FUNZIONE REVIEW

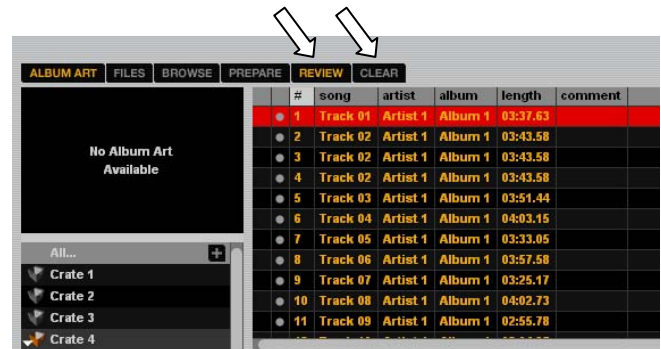
■ Prepare

Per accedere al pannello Prepare è necessario cliccare sul pulsante Prepare posto in alto a sinistra sullo schermo, un area dove tenere pronte le tracce, come preparare un set tirando fuori in parte i vinili scelti dalla propria valigetta. Si accede a questa sezione anche premendo il tasto PREPARE su NS7 / V7. È possibile trascinare le singole tracce (o intere Crates) dalla Library principale nel pannello Prepare o sul pulsante Prepare, oppure premere il pulsante LOAD PREPARE su NS7 / V7 quando il selettore è posizionato sulla traccia o sulla Crate che si vuole aggiungere. Non appena la tracce è stata eseguita sul deck, questa viene rimossa dal pannello Prepare. Tutte le tracce presenti nel pannello Prepare verranno rimosse alla chiusura del software.



■ Review

Per accedere al pannello Review è necessario cliccare sul pulsante Review posto in alto a sinistra sullo schermo. Qui sarà visualizzata la lista delle tracce recentemente utilizzate nell'ordine in cui sono state eseguite. Le tracce utilizzate da poco tempo saranno colorate di arancione. Premere il tasto "Clear" per cancellare l'intera lista.



LIBRARY ZOOM

È disponibile la funzione di zoom per la library per visualizzare meglio o ridurre le dimensioni del testo utilizzando le seguenti combinazioni di tasti/cut:

- Zoom In: CTRL + "+"
- Zoom Out: CTRL + "-"

COMPATIBILITA' CON SCRATCH LIVE

Serato ITCH utilizza la stessa Library di Serato Scratch LIVE. Se si è utente anche di Scratch LIVE, l'intera collezione musicale, loops e punti di Cue saranno utilizzabili in Serato ITCH. Allo stesso modo quanto creato in Serato ITCH sarà utilizzabile automaticamente in Scratch LIVE. Ogni cambiamento effettuato attraverso un software sarà disponibile nell'altro, quindi è necessaria anche attenzione quando ci si sposta da un software all'altro.

UTILIZZO DI HARD DISK ESTERNI

Ogni hard disk collegato al computer verrà visualizzato nel pannello Files. Si possono caricare i files esplorando gli hard disk e rintracciando i propri files audio. In questo modo è possibile importare quando si desidera i files nella Library o nelle Crates e Sub-Crates dai propri hard disk del computer. Le informazioni dei files relative alle Crates sono salvate nello stesso hard disk in cui si trovano i files, In questo modo se vengono aggiunte delle tracce da un hard disk esterno, quando questo viene collegato ad un altro computer dove è funzionante Serato ITCH o Serato Scratch LIVE, le Crates e le tracce saranno automaticamente visibili nella Library.

MIXARE CON NS7 / V7

ESEGUIRE LA PRIMA TRACCIA

Questa sezione descrive i primi passi per eseguire le tracce con NS7 / V7 e Serato ITCH e cominciare a mixar.

RESETTARE IL MIXER

Prima di cominciare è consigliabile di resettare di comandi di NS7 nelle posizioni predefinite. Quindi posizionare i FADERS DEI CANALI in alto, i potenziometri di EQUALIZZAZIONE ad ore 12, settare i livelli di MASTER, MONITOR e BOOTH a zero, posizionare il CROSSFADER dalla parte del deck dove si vuole caricare la prima traccia.

ESPLORARE LA LIBRARY

La Library contiene tutta la musica che è stata aggiunta a Serato ITCH. Utilizzando le funzioni Browse e Search è possibile facilmente restringere i parametri di ricerca e trovare la traccia desiderata. Per trovare le tracce è comunque possibile utilizzare delle parole chiave tramite la tastiera del computer (leggere la sezione SEARCHING E BROWSING per maggiori informazioni). Per esplorare la Library utilizzare i seguenti comandi:

Controlli Hardware:

- **FILES:** utilizzare il tasto FILES (ed i pulsanti i FWD e BACK) su NS7 / V7 per accedere alle cartelle dei files nel software.
- **CRATES:** utilizzare il pulsante CRATES (ed i pulsanti i FWD e BACK) su NS7 / V7 per accedere alle Crates nel software.
- **SCROLL KNOB & FWD / BACK:** utilizzare il potenziometro SCROLL su NS7 / V7 per muoversi all'interno del software, scorrere i menu e premerlo per selezionare l'elemento desiderato. È possibile anche utilizzare i tasti FWD e BACK di NS7 per muoversi all'interno del software.

Mouse e tastiera del computer: oltre ai controlli presenti su NS7 / V7, è possibile utilizzare la tastiera del computer ed il mouse per esplorare la propria Library. I tasti freccia hanno le funzioni dei pulsanti Up, Down, Forward e Back, oppure si possono utilizzare i tasti "Pag su" and "Pag giù" per scorrere la lista più velocemente. Il mouse può selezionare le diverse modalità (per esempio Repeat o Playback) e selezionare i campi Artist, Album, Genre o BPM.

CARICARE UNA TRACCIA IN UN DECK

Una volta trovato il file che si vuole aggiungere alla Library si può caricare in uno dei due decks utilizzando NS7, il mouse o la tastiera del computer. Ecco come caricare una traccia in un deck:

Controlli Hardware: utilizzare i tasti LOAD A o LOAD B su NS7 / V7 per caricare la traccia selezionata rispettivamente sul Deck A o Deck B.

Tastiera: premere il tasto "Shift" insieme al tasto freccia sinistra per caricare la traccia sul Deck A, premere il tasto "Shift" insieme al tasto freccia destra per caricare la traccia sul Deck B.

Mouse: per caricare una traccia utilizzando il mouse basta trascinarla all'interno del Deck Virtuale desiderato.

COMINCIARE AD ASCOLTARE LE TRACCE

Per cominciare l'ascolto delle tracce premere il tasto PLAY / PAUSE su NS7 / V7. Se la traccia è stata appena caricata, questa partirà dall'inizio (a meno che non sia stato spostato l'Audio Pointer prima di premere Play). Se durante l'ascolto verrà premuto il tasto PLAY / PAUSE l'esecuzione della traccia si interromperà nel punto in cui si trova. Premendo nuovamente il tasto la traccia ripartirà dal punto in cui era stata fermata.

Se il Deck's Fader Start è attivato, il movimento del CROSSFADER di NS7 verso il Deck provocherà l'avvio dell'esecuzione della traccia del Deck stesso, allontanandolo ci sarà lo stop del Deck e l'Audio Pointer tornerà all'inizio della traccia.

REGOLAZIONE DEL GAIN

Il potenziometro GAIN posto in cima alla colonna dei controlli del canale di NS7 permette di incrementare o ridurre la potenza del suono prima di controllarla con il CHANNEL FADER durante la fase di mixaggio.

Si raccomanda di regolare il livello della traccia in modo tale che le prime due luci rosse dei LED METERS si illuminino, ma senza essere accesi in modo costante. Regolare il GAIN di entrambe le tracce nello stesso modo in modo tale da avere un mix bilanciato tra le tracce utilizzando i controlli di EQ ed i faders.

Si può inoltre dare un ulteriore incremento di potenza al Master Mix (compreso il BOOTH OUTPUT ed il MIC / AUX) attraverso il comando Overdrive presente nel pannello Mixer nella sezione Setup. (Andare al paragrafo MIXER della sezione SETUP DEL SOFTWARE per ulteriori informazioni.)

EQUALIZZAZIONE

L'Equalizzazione (EQ) permette di incrementare o di ridurre la presenza di determinate frequenze del suono. I controlli di EQ sono utilizzati per bilanciare il suono delle due tracce che sono state registrate in modo differente, in modo di ottenere il giusto suono sul proprio sistema audio o per sviluppare creative tecniche di mixaggio. NS7 ha i controlli di EQ a tre bande (bassi, medi ed alti). I potenziometri vanno dal taglio completo (o "kill") quando sono ruotati completamente a sinistra, senza alcun intervento sul suono (o "flat") quando sono in posizione centrale, a dare un incremento di 6 o 12 dB quando sono ruotati completamente a destra, l'entità d'incremento dipende da cosa è stato selezionato nel pannello Mixer nella sezione Setup. (Andare al paragrafo MIXER della sezione SETUP DEL SOFTWARE per ulteriori informazioni.)

Con i comandi di EQ toglierne spesso è meglio. Quando si vogliono incrementare meglio farlo con parsimonia, specialmente quando invece è possibile tagliare altre frequenze. Per esempio se si ha una traccia con troppe frequenze medie, invece di incrementare i bassi e gli alti, meglio tagliare le frequenze medie. Inoltre ogni sistema audio ed ogni sala a differenti risposte a livello di suono, quindi non solo il tutto va regolato in base alla musica utilizzata, ma anche in base a come la sala risponde alla diffusione della musica che si sta utilizzando.

MIXARE LA TRACCI A SEGUENTE

TROVARE LA PROSSIMA TRACCIA

Quando la prima traccia è in esecuzione, è necessario trovare la prossima traccia da mixare. Esplorare la propria Library per trovare la traccia adatta (usando la stessa procedura descritta nella sezione ESEGUIRE LA LA PRIMA TRACCIA). La colonna BPM è utile per trovare una traccia con un tempo simile alla precedente.

CARICARE LA TRACCIA NEL DECK

Prima di caricare nel deck la prossima traccia assicurarsi che il CROSSFADER sia posizionato dalla parte della traccia in esecuzione in quel momento (in questo modo solo quella traccia può essere ascoltata attraverso le casse acustiche). Caricare la prossima traccia nell'altro Deck (usando la stessa procedura decritta nella sezione ESEGUIRE LA LA PRIMA TRACCIA).

PREASCOLTO CON LE CUFFIE

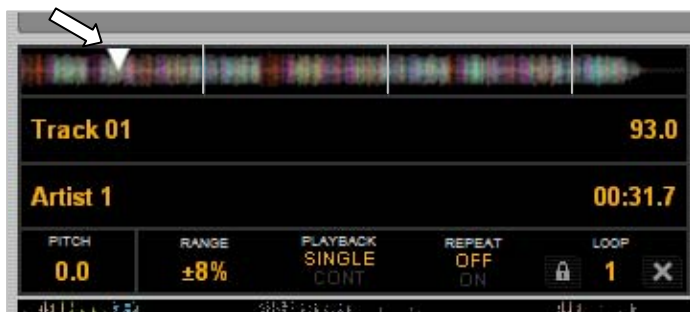
Lo switch HEADPHONE MODE su NS7 permette di scegliere che tipo di segnale venga inviato alle cuffie. Se è selezionato "MASTER" sarà possibile ascoltare quello che va alle casse acustiche. Spostando il selettore su "CH1 CH2" si avrà in preascolto la musica dei due canali. Utilizzare il fader HEADPHONE MIX per bilanciare il livello del suono dei due decks in preascolto. Il potenziometro HEADPHONE VOLUME nel Pannello Frontale controlla il volume in uscita della cuffia. È possibile incrementare ulteriormente il volume della cuffia tramite il comando Overdrive presente nel pannello Mixer nella sezione Setup. (Andare al paragrafo MIXER della sezione SETUP DEL SOFTWARE per ulteriori informazioni).

TROVARE LA PARTE GIUSTA DELLA TRACCIA

■ Track Overview

In questa parte dello schermo viene visualizzata la forma d'onda della traccia (nel display Waveform) e include un marker che mostra l'attuale posizione all'interno della traccia (l'Audio Pointer). Questo tipo di visualizzazione è molto utile per trovare il punto giusto per mixare la traccia.

La forma d'onda è colorata in modo diverso in base allo spettro del suono: rosso rappresenta i suoni dalle frequenze basse, verde rappresenta i suoni dalle frequenze medie e blu rappresenta i suoni dalle frequenze alte.



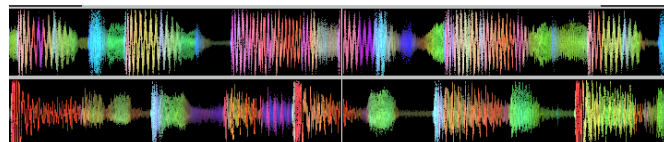
Controlli Hardware: si può utilizzare la STRIP SEARCH su NS7 / V7, toccandola per spostare l'Audio Pointer in un punto della traccia (per saltare direttamente in quel punto). La lunghezza della STRIP SEARCH rappresenta la lunghezza dell'intera forma d'onda della traccia visualizzata nel software.

Mouse: si può anche utilizzare il mouse per spostare l'Audio Pointer cliccando su un punto della traccia rappresentata nella Track Overview.

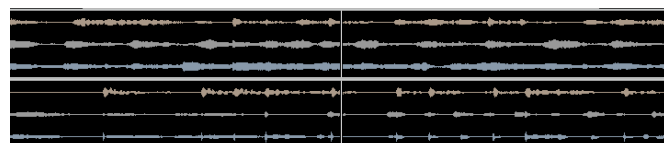
Le linee grigie rappresentano della durata della traccia: la linea grigia fine rappresenta ogni minuto, la linea grigia più spessa segnala i 5 minuti di durata. La Track Overview viene visualizzata quando la traccia viene caricata su uno dei Decks Virtuali.

■ Waveforms Principali

Questa modalità di visualizzazione offre una visione della traccia, compresa la codifica a colori per rappresentare le frequenze del suono; il rosso rappresenta le frequenze basse, il verde quelle medie, il blu quelle alte.



È possibile inoltre passare alla visualizzazione di uno spettro grafico a tre bande tenendo premuto il tasto "Ctrl" della tastiera del computer e cliccando col mouse sulla Waveform. In questa modalità la waveform in alto rappresenta le frequenze basse, la waveform in centro quelle medie, la waveform in basso quelle alte.



Per fare degli aggiustamenti più precisi della posizione all'interno della traccia cliccare con il mouse sulla waveform. Si può ottenere lo zoom della waveform principale nella posizione in cui ci si trova premendo i tasti "+" e "-" della tastiera del computer per ingrandire o ridimensionare.

■ Punto di Cue temporaneo

Questa funzione permette di assegnare un punto di Cue temporaneo che non è tra quelli salvati (i normali punti di Cue vengono sempre richiamati al caricamento della traccia). Ciò è molto utile per trovare un punto della canzone e poi essere in grado di riprendere da questo punto per ottenere il mixaggio desiderato.

Per assegnare un punto di Cue temporaneo caricare una traccia nel Deck, spostare o lascia l'Audio Pointer nella posizione desiderata, quindi premere CUE. In questo modo il punto di Cue temporaneo è stato memorizzato.

Per ritornare al punto di Cue temporaneo basta premere nuovamente il tasto CUE quando la traccia è in esecuzione. La traccia tornerà nel punto di Cue temporaneo in stato di pausa.

Tenendo premuto il tasto CUE la traccia andrà in esecuzione dal punto di Cue temporaneo. Da questa situazione si possono eseguire le seguenti azioni:

- rilasciando il tasto CUE la traccia tornerà in pausa nel punto di Cue temporaneo. Questo è molto utile per fare degli "accenni" della partenza della traccia.
- tenere premuti simultaneamente i tasti CUE e PLAY / PAUSE e rilasciarli contemporaneamente per far sì che la traccia continui in esecuzione. Questo permette di provare la partenza della traccia e poi lasciarla in esecuzione quando è il giusto momento del mixaggio.

METTERE A TEMPO LE TRACCE

La velocità di esecuzione della traccia (il tempo, misurato in battute al minuto o BPM = Beats Per Minute) è controllato dal PITCH FADER. Spostando in alto il PITCH FADER si riduce la velocità di esecuzione della traccia, spostandolo in basso la velocità aumenta. Questa funzione permette di prendere due tracce con un tempo diverso e mixarle insieme a tempo.

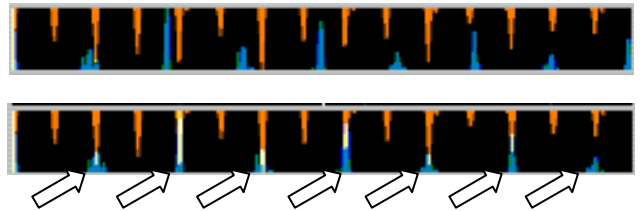
Il range predefinito del PITCH FADER è $\pm 8\%$ dal tempo iniziale della traccia. È possibile cambiare il range a $\pm 16\%$ o $\pm 50\%$ premendo il tasto PITCH RANGE su NS7 / V7. Il range verrà visualizzato dal software sullo schermo del Deck, nel campo Range sotto il nome dell'artista ed il titolo della traccia. (Leggere la sezione FUNZIONI AVANZATE per maggiori informazioni.)

Il modo più semplice per il tempo di una traccia per trovare quello dell'altra è muovere il PITCH FADER fino a quando i valori di BPM sono gli stessi. Ripetendo l'esecuzione dal punto di Cue temporaneo e facendo piccoli aggiustamenti con il PITCH FADER (e possibilmente facendo dei test con il PITCH RANGE) è possibile mandare in esecuzione le due tracce alla stessa identica velocità.

Suggerimento: è possibile trovare il tempo di un Deck rispetto all'altro premendo il tasto SYNC. Leggere la sezione FUNZIONI AVANZATE per ulteriori informazioni sull'uso del comando SYNC.

■ Il Display della Messa a Tempo

Il Display della messa a Tempo fornisce uno strumento molto utile per trovare il tempo delle tracce. Serato ITCH rileva il tempo delle tracce e posiziona una barra dei picchi arancione (per la traccia posta a sinistra) ed una barra dei picchi blu (per la traccia posta a sinistra). Quando le tracce saranno a tempo questi picchi saranno allineati.



Attenzione: questo display non mostra la temporizzazione relativa delle battute, ma solo il tempo delle tracce. I picchi saranno comunque allineati quando le tracce avranno lo stesso tempo, anche se fuori sync. Per trovare la sincronizzazione delle battute (per semplicità chiamata "sync") leggere la sezione AGGIUSTARE LA SINCRONIZZAZIONE DELLA TRACCIA che trovate qui sotto.

AGGIUSTARE LA SINCRONIZZAZIONE DELLA TRACCIA

I piatti di NS7 sono sensibili al tocco. Quando il motore del PIATTO è spento, il PIATTO è in modalità Nudge (il tasto SCRATCH OFF sarà dunque illuminato). In modalità Nudge muovendo il piatto indietro o avanti la velocità della traccia verrà rispettivamente diminuita o rallentata temporaneamente (funzione BEND). Questa funzione serve quando le due tracce mixate non sono abbastanza a tempo. Con queste "correzioni" indietro ed in avanti si può essere certi che le battute siano allineate.

All'apertura del software i PIATTI sono sempre in modalità Scratch attiva (il tasto SCRATCH OFF sarà spento. Nella modalità Scratch toccando e fermando il piatto si fermerà l'esecuzione della traccia come in un normale vinile in un vero giradischi. È possibile comunque fare le correzioni del sync in modalità Scratch intervenendo sulla parte in alluminio del piatto senza toccare la parte superiore del piatto (l'imitazione del vinile). Questo è possibile grazie ai bordi sagomati (simili ai tondini metallici posti ai bordi dei giradischi che servono per verificare la velocità di rotazione del piatto).

Suggerimento:

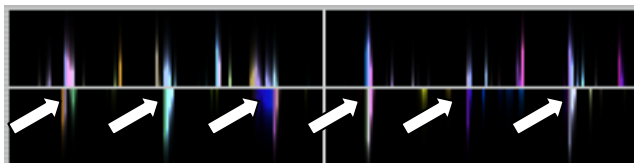
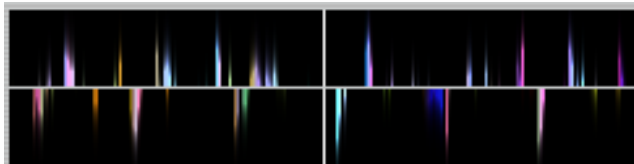
- Si possono utilizzare i pulsanti di PITCH BEND per modificare temporaneamente il tempo della traccia, cose se si toccasse il PIATTO motorizzato. Questi tasti funzionano sia che si sia in modalità Nudge che Scratch.
- Utilizzare le funzioni di Cue per far partire ripetutamente la traccia da un punto di Cue temporaneo. Con questi strumenti è possibile aggiustare le tracce in poco tempo.

■ Display di sincronizzazione

Questa modalità di visualizzazione mostra la posizione delle battute nella traccia. Quando le battute delle due tracce sono allineate si è raggiunta la sincronizzazione. Utilizzando contemporaneamente i display di messa a tempo e di sincronizzazione è possibile trovare entrambe in brevissimo tempo e facilmente.

Esempio:

1. Una traccia è in esecuzione nel Deck A (il deck di sinistra), caricare e mettere in esecuzione una traccia nel Deck B (il deck di destra). Dopo pochi secondi i picchi blu compariranno nel Display di Messa a Tempo (rappresenta il tempo della traccia sul Deck B) sotto le serie di picchi arancioni (il tempo della traccia nel Deck A).
2. Aggiustare il pitch del Deck B utilizzando il PITCH FADER fino a quando i picchi blu saranno allineati ai picchi arancione nel Display di Messa a Tempo. Quando saranno allineati le due tracce avranno lo stesso tempo.
3. Fatto questo allineare i marcatori delle battute nel Display di Sincronizzazione usando i PIATTI MOTORIZZATI in modalità Nudge. In questa fase è utile guardare i colori dello spettro nel Waveform Display principale (ricordarsi che la cassa o un tamburo sarà di colore rosso, mentre un rullante sarà probabilmente di colore verde o blu). Questo procedimento può permettere di mettere a tempo velocemente le tracce.

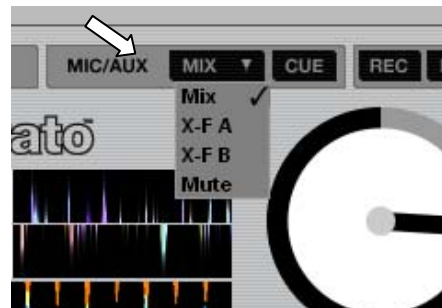


FUNZIONI AVANZATE

MIC & AUX MIXING

NS7 ha un input microfonico e un line-in ausiliario. Il volume e l'equalizzazione di questi due inputs sono controllati da NS7 ed ognuno di essi può essere assegnato al master generale o ad ognuno dei lati del CROSSFADER. Per fare questo cliccare con il mouse sul pulsante Mic / Aux per visualizzare il relativo menu a tendina e selezionare verso quale canale va inviato il segnale proveniente dagli ingressi MIC / AUX:

- **Mix:** il segnale verrà inviato direttamente sul master di uscita, potendo controllare il livello tramite il potenziometro MASTER VOLUME di NS7 ed i controlli MIC / AUX presenti sul frontale del controller.
- **X-F A:** il segnale verrà inviato sul Canale A del Crossfader (il canale sinistro), potendo controllare il livello tramite il potenziometro MASTER VOLUME di NS7, il CROSSFADER e i suoi controlli correlati e tramite i controlli MIC / AUX presenti sul frontale del controller.
- **X-F B:** il segnale verrà inviato sul Canale B del Crossfader (il canale destro), potendo controllare il livello tramite il potenziometro MASTER VOLUME di NS7, il CROSSFADER e i suoi controlli correlati ed tramite i controlli MIC / AUX presenti sul frontale del controller.
- **Mute:** il segnale MIC / AUX verrà azzerato.



Il potenziometro del gain posto a fianco degli ingressi MIC / AUX su NS7 regola il volume del segnale prima che venga inviato ad ITCH per il mixaggio. È possibile inoltre dare ulteriore potenza al segnale tramite la funzione Mix Overdrive presente nel pannello Mixer nella sezione di Setup (per ulteriori informazioni leggere il paragrafo MIXER nella sezione SETUP DEL SOFTWARE).

UTILIZZO DEI CONTROLLI DI PITCH / TEMPO

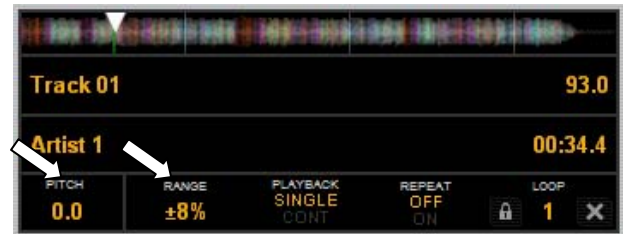
Le seguenti funzioni permettono di modificare il pitch e la velocità di una traccia per migliorare il processo di mixaggio.

■ Pitch

Questo numero indica in percentuale la differenza di velocità rispetto a 0%. L'entità dell'incremento o decremento dipende dal valore impostato tramite la funzione Pitch Range.

■ Pitch Range

Il pulsante PITCH RANGE permette di impostare il range del PITCH FADER a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, e $\pm 50\%$ della velocità originale della traccia. Il range attivo corrente verrà visualizzato nel software nel pannello del Deck nel campo Range sotto Artist e Track Name.



■ Keylock

Normalmente, quando viene modificata la velocità della traccia con il PITCH FADER, si avvertirà una variazione della tonalità della musica. Quando su NS7 / V7 è attivata la funzione KEYLOCK / MASTER TEMPO, la tonalità della traccia rimarrà inalterata al variare della velocità. Questa funzione è molto utile per evitare che due tracce vadano fuori tonalità durante il mixaggio. La funzione KEYLOCK / MASTER TEMPO verrà temporaneamente disabilitata quando viene toccato il PIATTO (per esempio quando si sta facendo lo scratch) per riprodurre il normale suono dello scratch, ma verrà automaticamente riattivato alla ripartenza della traccia.

■ Sync

La funzione Sync di Serato ITCH permette di semplificare la sincronizzazione del tempo delle tracce. Quando viene premuto il pulsante SYNC di un Deck su NS7 / V7, questi si accenderà ed il tempo della traccia (BPM) cambierà, assumendo il valore della traccia in esecuzione sull'altro Deck (entrambe le tracce devono avere un valore di BPM identificato affinché la funzione Sync abbia effetto).

Quando la modalità Sync è attivata, la velocità di esecuzione delle tracce è controllata dal PITCH FADER del Deck "Master" (il Deck nel quale non è attivata la modalità Sync). Entrambi i Decks seguiranno le variazioni di velocità effettuate su questo Deck.

Attenzione: i pulsanti di PITCH BEND operano in modo indipendente in ciascun deck, anche se entrambi in modalità Sync. In altre parole i pulsanti PITCH BEND del Deck Master avranno effetto solo sul proprio Deck.

Quando verrà caricata una nuova traccia nel Deck Master, il Deck "Slave" (quello che ha la modalità Sync attivata) continuerà a seguire il tempo del Deck Master della traccia precedente. A questo punto lo spostamento del PITCH FADER del Deck Master non provocherà modifiche sul tempo del Deck Slave.

Suggerimento: prima di uscire dalla modalità Sync notare le frecce presenti nel campo Pitch (del Deck Slave). Si tratta del Pitch Navigator. Una freccia che punta verso l'alto indica che il pitch del Decks deve essere aumentato per raggiungere quello del Deck Master. Una freccia che punta verso il basso indica che il pitch del Decks deve essere diminuito per raggiungere quello del Deck Master. Cambiare di conseguenza il valore del pitch (tramite il PITCH FADER) prima di uscire dalla modalità Sync. Questa operazione consentirà di mantenere a tempo le due tracce durante il mixaggio.



UTILIZZO DEI PUNTI DI CUE

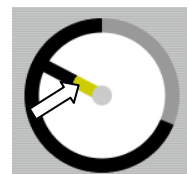
Per creare e salvare un Punto di Cue semplicemente preme uno dei pulsanti HOT CUE non illuminati su NS7 / V7. Il pulsante si illuminerà di bianco per segnalare che vi è stato salvato un Punto di Cue. Una volta salvato si può saltare in questo punto della traccia in qualsiasi momento premendo quel pulsante di HOT CUE. Quando il Deck è in pausa, tenendo premuto il pulsante di HOT CUE la traccia partirà in esecuzione da quel Punto di Cue. Rilasciando il pulsante la traccia tornerà in pausa nella posizione del Punto di Cue selezionato.

Per cancellare un Punto di Cue premere o tenere premuto il pulsante DELETE CUE per attivare la modalità Cancellazione Cue, poi premere uno dei pulsanti HOT CUE che si illumineranno di rosso alla cancellazione del Punto di Cue. Premendo il pulsante DELETE CUE per attivare la modalità Cancellazione Cue permetterà di cancellare un punto di cue alla volta. Tenendo premuto il pulsante DELETE CUE per attivare la modalità Cancellazione Cue permetterà invece di cancellare più di un Punto di Cue.

Attenzione: i Punti di Cue non possono essere sovrascritti. È necessario prima cancellare prima il Punto di Cue precedentemente salvato, prima di procedere al salvataggio del nuovo Punto di Cue.

■ Status dei Cue Point

La linea posta nella zona rotante all'interno del pannello del Deck si posiziona ad ore 12 e cambia colore quando viene salvato un Punto di Cue. La linea sarà completa e ad ore 12 quando ci si trova sul Punto di Cue. Quando l'Audio Pointer si allontana dal Punto di Cue la linea si ridurrà di un quinto dopo ogni giro. Quando l'Audio Pointer si avvicina al Punto di Cue la linea aumenterà di un quinto dopo ogni rotazione.

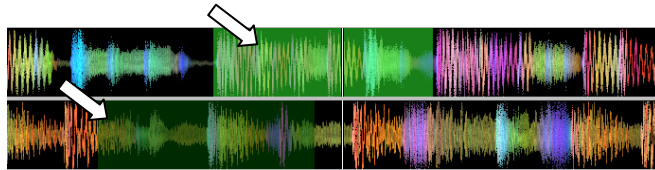


CREAZIONE DEI LOOP

Per creare loop nella propria traccia si possono utilizzare i comandi presenti nell'area LOOP CONTROLS di NS7 / V7. In Modalità Manuale il tasto MODE è illuminato di rosso ed i 4 tasti funzione sono IN, OUT, SELECT, e RELOOP. In Modalità Autoloop il tasto MODE è illuminato di bianco ed i quattro tasti possono creare loop di 1, 2, 4 e 8 battute. Questa sezione del manuale aiuterà a capire il funzionamento di queste due modalità di utilizzo.

■ Creazione di un Loop

In Modalità Manuale premendo il tasto IN verrà segnato il punto di inizio del loop, detto anche punto di "Loop In". Premendo il tasto OUT verrà segnato il punto della fine del loop, detto anche punto di "Loop Out", allo stesso tempo la traccia tornerà automaticamente al punto di Loop In iniziando ad eseguire il loop (per cancellare un loop dopo aver premuto LOOP IN premere SELECT, che permetterà di disabilitare il loop senza completarlo). I Loop sono indicati dal colore verde nel display della Waveform Principale del software.



■ Modalità Autoloop

In Modalità Autoloop premendo i tasti 1, 2, 4, 8 verranno creati rispettivamente loop di 1, 2, 4 e 8 battute. Ogni loop creato in questa modalità partirà dal punto in cui si trova l'Audio Pointer nel momento in cui viene premuto uno dei quattro tasti di Autoloop ed il tasto selezionato si illuminerà di bianco. Premendo lo stesso tasto la traccia uscirà dal loop ed il loop stesso verrà cancellato.

Attenzione: a causa del modo in cui il software analizza le battute al minuto (BPM) la lunghezza dei loop di 1, 2, 4, e 8 battute variano in base al valore di BPM rilevato dal software.

■ Attivare e disattivare un Loop

Premere il tasto SELECT per scorrere i loop presenti nella traccia. Per attivare o disattivare un loop premere il tasto LOOP CONTROL ON / OFF. Se il Deck è già in loop premendo questo tasto la traccia uscirà dal loop e continuerà l'esecuzione. Se il Deck non è in loop, premendo questo tasto il loop selezionato in quel momento si attiverà (quando l'Audio Pointer entrerà nella zona di quel loop).

■ Modificare un Loop

Premere il tasto SELECT per scorrere i loop presenti nella traccia. Quando si è selezionato il loop voluto, è possibile modificarlo nei seguenti modi:

- **Modifica Manuale:** selezionato il loop, basterà premere il tasto IN o OUT per consentire lo spostamento rispettivamente del "Loop In" e "Loop Out" ruotando il PIATTO. Una volta terminata la modifica premere nuovamente il tasto IN o OUT (se il motore del PIATTO è attivo, la normale rotazione del PIATTO sposterà i relativi "Loop In" o "Loop Out". Per meglio controllare le modifiche si consiglia di attivare il tasto SCRATCH OFF, così il motore del PIATTO sarà spento).
Suggerimento: quando viene modificato il punto di loop con il PIATTO, un LED illuminerà intorno il BPM METER di NS7 / V7. Il LED bianco centrale si illuminerà ogni volta che il la lunghezza del loop sarà esattamente dimezzata o raddoppiata. Questa funzione è utilizzabile solo se alla traccia è stato assegnato un valore di BPM.
- **Reloop:** premere il tasto RELOOP andare direttamente al punto d'inizio del loop selezionato ed attivarlo. Se il deck è già in loop, l'Audio Pointer andrà nel punto di partenza del loop attivo e la traccia continuerà l'esecuzione del loop. Se non è stato selezionato alcun loop, alla pressione di questo tasto non accadrà niente.
- **Dimezzare / Raddoppiare:** premere il tasto 1/2 X per dimezzare la lunghezza del loop selezionato, o premere 2 X per raddoppiarne la lunghezza. La zona illuminata di verde visualizzata nella Waveform Principale verrà aggiornata mostrando la nuova lunghezza del loop.
- **Spostare il loop:** premere il tasto SHIFT LEFT per spostare a sinistra il loop selezionato, o premere il tasto SHIFT RIGHT per spostarlo a destra. In questo modo il loop si sposterà a destra o a sinistra nella misura della lunghezza del loop selezionato. La lunghezza del loop rimarrà invariata.

■ Bloccare o cancellare un Loop

A fianco dei numeri dei loop selezionati in ogni deck ci sono due icone, un "lucchetto" ed una "X". Cliccando con il mouse sull'icona del "lucchetto" si eviteranno modifiche o cancellazioni non volute del loop selezionato. Cliccando col mouse sull'icona "X" verrà cancellato il loop selezionato.



BLEEP / REVERSE

Il selettore BLEEP / REVERSE presente su NS7 / V7 permette di eseguire in senso inverso le tracce in due modi diversi:

- quando il selettore è in posizione REVERSE la traccia verrà eseguita in senso inverso (questo sarà visibile anche nel Waveform Display principale). Riportando il selettore al centro la traccia tornerà ad essere eseguita in senso normale dal punto in cui l'Audio Pointer si trova in quel momento.
- quando il selettore è in posizione BLEEP la traccia viene riprodotta in senso inverso. Riportando il selettore al centro la traccia tornerà ad essere eseguita in senso normale dalla posizione in cui la traccia si troverebbe se il selettore non fosse stato utilizzato (cioè come se la traccia avesse continuato ad essere eseguita in avanti). Usando la funzione BLEEP l'Audio Pointer del Waveform Display principale continuerà a seguire in senso normale la traccia; l'esecuzione normale riprenderà in qualsiasi punto si trova l'Audio Pointer, come mostrato dal software.

REGISTRAZIONE

Serato ITCH è in grado di registrare quanto viene mixato o quanto proviene dal canale MIC / AUX INPUT dell'NS7. I controlli di registrazione sono raggruppati in un menu sopra in Deck B nel software. Per registrare:

- 
1. Nel software cliccare sul Selettore della Fonte di Registrazione e selezionare quella desiderata dal menu a tendina. Selezionare "Mix" se si desidera registrare il segnale dell'uscita Master, segnale che sarà influenzato dai controlli del MIXER (EQ, FADERS, CROSSFADER), ma non dalla regolazione del volume dell'USCITA MASTER. Selezionando "Aux" verrà registrato il segnale proveniente dal MIC / AUX INPUT dell'NS7.
 2. Regolare il volume di registrazione utilizzando gli appositi controlli relativi alla sorgente che deve essere registrata. Il Recording Meter nel software mostra il livello del segnale che verrà registrato sul disco rigido. Si raccomanda di regolare il volume in modo che le parti di maggiore volume provochino l'accensione per brevi istanti della zona rossa del Recording Meter.
 3. Per visualizzare o nascondere i controlli del canale MIC / AUX INPUT dell'NS7, cliccare sul pulsante Mic / Aux.
 4. Cliccare sul pulsante Record per avviare la registrazione. La lunghezza della registrazione verrà visualizzata nel Recording Timer. Cliccare nuovamente sul pulsante per arrestare la registrazione.
 5. Scrivere un nome di file nella casella di testo Recording Filename e cliccare su Save. Le registrazioni vengono salvate in files stereo di qualità 16-bit 44.1 kHz (.AIFF) nel Crate "Recorded" all'interno della cartella della Library Principale. I files vengono salvati nella cartella **Documenti ▶ My Music ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Windows) oppure **Users ▶ Music ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Mac).

PANORAMICA DEL PANNELLO EFFETTI DEL SERATO ITCH

NEXT EFFECT	CURRENT EFFECT	FX MIX	RESONANCE	SOURCE	TEMPO SOURCE
ECHO	LPF	36.2%	1.84	DECK B	BPM: 109.5

1. **NEXT EFFECT (effetto successivo)** – L'effetto successivo nella sequenza di effetti disponibili. Premere la manopola FX SELECT dell'NSFX / V7 per selezionare questo effetto.
2. **CURRENT EFFECT (effetto corrente)** – L'effetto applicato al canale correntemente selezionato (se il pulsante FX ON / OFF dell'NSFX / V7 è su "on"). Quando l'effetto è attivato, le finestre CURRENT EFFECT (effetto corrente) e NEXT EFFECT (effetto successivo) saranno accese.
3. **FX MIX** – La quantità di CURRENT EFFECT (effetto corrente), regolabile con il fader FX MIX dell'NSFX / V7.
4. **PARAMETER (parametro)** – Il parametro del CURRENT EFFECT (effetto corrente), regolabile con la manopola FX PARAM dell'NSFX / V7. Solitamente, questa è l'intensità dell'effetto, ma può variare da un effetto all'altro.
5. **SOURCE (fonte)** – Il canale cui è applicato il CURRENT EFFECT (l'effetto corrente). È possibile selezionare il canale servendosi della manopola SOURCE dell'NSFX / V7.
Nota bene: quando entrambi i campi SOURCE sono configurati sullo stesso canale, tale canale passerà attraverso l'effetto di sinistra e quindi l'effetto di destra.
6. **TEMPO SOURCE (fonte del tempo)** – Il BPM corrente della traccia, che aiuta a determinare la velocità del CURRENT EFFECT (effetto corrente) (se è basato sulla frequenza). Quando in questo campo compare "AUTO A" o "AUTO B," l'effetto seguirà automaticamente il BPM della traccia sul Deck A o sul Deck B, rispettivamente. Se viene visualizzato "MANUAL", significa che nessuna delle tracce sui deck ha un BPM. Si può impostare il BPM (e modificarlo in qualsiasi momento) servendosi del tasto TAP TEMPO dell'NSFX. Si può inoltre tornare all'auto-BPM della traccia tenendo premuto TAP TEMPO.

PASSAGGIO TRA DJs

NS7

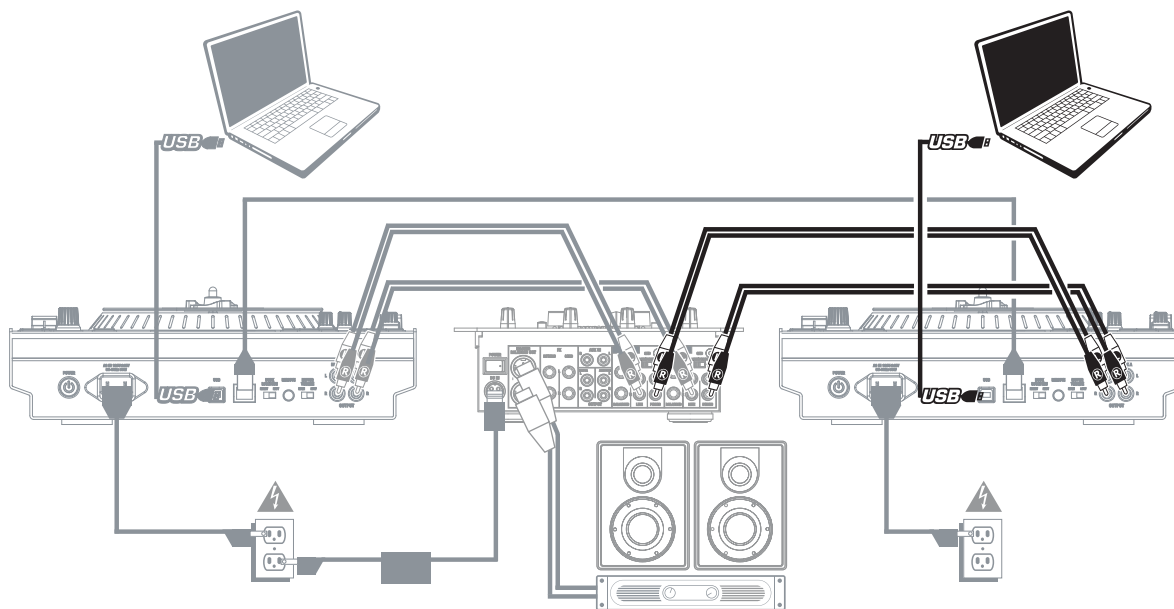
Questa la procedura da seguire per effettuare il passaggio tra due DJs che utilizzano un NS7 e due computer portatili con installato Serato ITCH:

1. Nel caso sia in esecuzione una traccia su uno dei deck, effettuare un mixaggio (tramite il Program mix) con una traccia proveniente da una sorgente collegata all'ingresso AUX INPUT di NS7. Assicurarsi che i livelli del volume siano adeguati regolandoli tramite i controlli MIC / AUX presenti sul pannello frontale di NS7.
***Attenzione:** il segnale proveniente da AUX INPUT arriva direttamente al MASTER OUTPUT, quindi la dissolvenza va effettuata tramite il potenziometro MIC / AUX GAIN. Se nei settaggi del Mix Overdrive (nel pannello Mixer della sezione Setup) il volume è stato incrementato, si raccomanda di ridurre a zero questo parametro per evitare variazioni di suono evidenti alla disconnessione di NS7.*
2. Abbassare a zero entrambi i faders di volume dei due decks di NS7 e arrestare l'esecuzione di entrambi.
3. Accendere il secondo computer ed avviare Serato ITCH.
4. Scollegare NS7 dal primo computer e collegare il computer del nuovo DJ.
5. In dieci secondi NS7 verrà riconosciuto ed abilitato in Serato ITCH. Partire con lo show!

V7

I V7 di Numark consentono di passare agevolmente tra due DJ (ciascuno con il proprio computer) senza interrompere la musica. Per predisporre questa operazione, effettuare una configurazione per doppio V7 (come descritto in precedenza), quindi procedere come segue:

***Nota bene:** le istruzioni presenti in questo paragrafo sono intese per una configurazione con un mixer che supporti più ingressi a livello di linea su due canali. Tuttavia, si possono anche adattare queste istruzioni ad una configurazione per un mixer a quattro canali.*



1. Collegare le USCITE DECK A di **entrambi** i V7 agli ingressi del canale sinistro del mixer (a livello di linea).
2. Collegare le USCITE DECK B di **entrambi** i V7 agli ingressi del canale destro del mixer (a livello di linea).
3. Servendosi di un cavo USB, il nuovo DJ ("**DJ 2**") deve collegare il suo computer al V7 che non è collegato al computer del primo DJ ("**DJ 1**").
4. Mentre riproduce la sua ultima traccia, il **DJ 1** deve premere il TASTO MASTER a livello del V7 inutilizzato.
5. A livello del V7 inutilizzato, il **DJ 2** può ora effettuare il cueing della sua prima traccia e sfumarla con il mixer.
6. Quando il **DJ 2** ha finito di passare alla sua prima traccia, deve premere il TASTO MASTER del V7 opposto. Può ora controllare il Serato ITCH sul suo computer servendosi di entrambi i V7.
7. Il **DJ 1** può ora scollegare il suo computer dal setup senza alcuna interruzione della musica.

UTILIZZO DEL NS7 / V7 COME UNA SCHEDA AUDIO

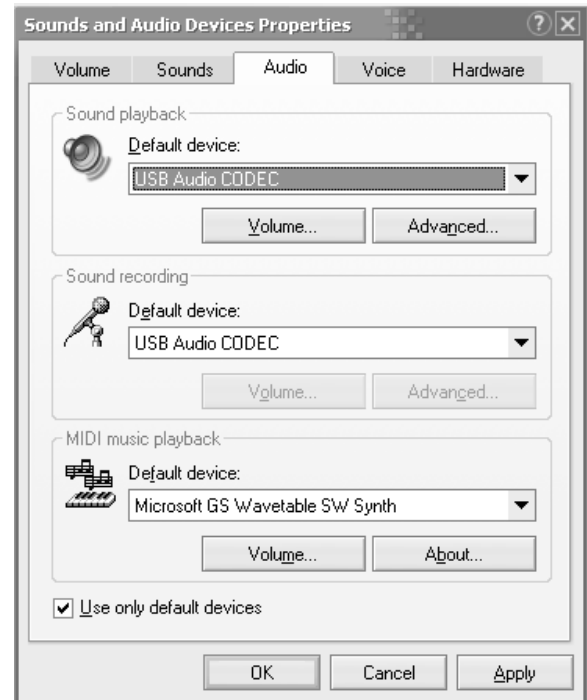
Il NS7 / V7 è dotato di una porte USB che permettono di riprodurre i contenuti dal computer tramite il NS7 / V7, o di registrare audio dal mixer direttamente nell'applicazione software preferita. L'interfaccia USB sul NS7 / V7 funziona con il computer esattamente come una scheda audio USB standard.

CONFIGURAZIONE WINDOWS

1. Accendere il computer ed il NS7 / V7.
2. Servirsi di un cavo USB per collegare una porte del NS7 / V7 al computer.
3. Windows riconoscerà immediatamente il NS7 / V7 come "Dispositivo USB Audio" o "USB Audio CODEC" ed installerà automaticamente tutti i componenti di sistema necessari.
4. Per modificare le impostazioni audio in Windows, recarsi in **Suoni e periferiche Audio**, in **Pannello di Controllo**. Per accedere alla configurazione delle periferiche audio, cliccare sulla linguetta **Audio**.
5. La prima volta che si collega il NS7 / V7 al computer, il mixer verrà automaticamente assegnato come Periferica Predefinita (o "Preferita") per la riproduzione sonora sul computer. Tutti i suoni del computer verranno inviati al canale indicato sopra al collegamento USB.
6. Per inviare audio dal computer al NS7 / V7, selezionare "USB Audio CODEC" nel campo **Riproduzione suoni**.
7. Per inviare audio dal NS7 / V7 al computer, selezionare "USB Audio CODEC" nel campo **Registrazione suoni**. Ciò vi permette di registrare il mix sul computer.

Nota bene: se l'applicazione di riproduzione o di registrazione sonora non è dotata di configurazioni proprie di ingresso e di uscita (ad esempio, Windows Sound Recorder, Windows Media Player o Apple iTunes), si servirà dei dispositivi impostati in Suoni e periferiche Audio. Va notato che queste configurazioni vengono caricate all'avviamento dell'applicazione, quindi se si modificano le configurazioni del dispositivo quando l'applicazione è aperta, sarà necessario lanciare nuovamente quest'ultima affinché le modifiche stesse abbiano effetto.

Suggerimento: per impedire a Windows di riprodurre suoni di sistema tramite il NS7 / V7, si raccomanda vivamente di disabilitarli cliccando sulla linguetta **Suoni** e selezionando **Nessun suono** dal menu a tendina.

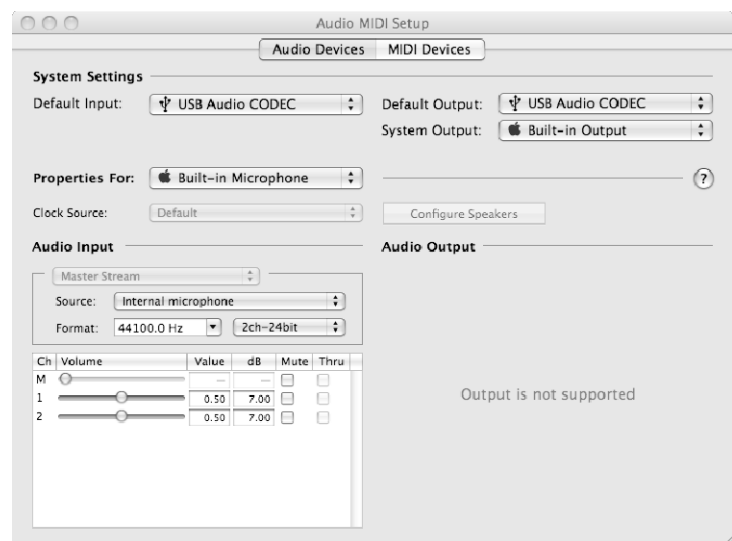


CONFIGURAZIONE MAC

1. Accendere il computer ed il NS7 / V7.
2. Servirsi di un cavo USB per collegare una porte del NS7 / V7 al computer.
3. Windows riconoscerà immediatamente il NS7 / V7 come "Dispositivo USB Audio" o "USB Audio CODEC".
4. Per modificare le preferenze relative all'audio di sistema sul Mac, accedere ad **Audio MIDI Setup** in **Applicazioni ► Utilità**.
5. Per inviare audio dal computer al NS7 / V7, selezionare "USB Audio CODEC" nel campo **Uscita predefinita**.
6. Per inviare audio dal NS7 / V7 al computer, selezionare "USB Audio CODEC" nel campo **Ingressi predefiniti**. Ciò vi permette di registrare il mix sul computer.

Nota bene: se l'applicazione di riproduzione o di registrazione sonora non è dotata di configurazioni proprie di ingresso e di uscita (ad esempio Apple iTunes), si servirà dei dispositivi impostati in Audio MIDI Setup. Va notato che queste configurazioni vengono caricate all'avviamento dell'applicazione, quindi se si modificano le configurazioni del dispositivo quando l'applicazione è aperta, sarà necessario lanciare nuovamente quest'ultima affinché le modifiche stesse abbiano effetto.

Suggerimento: si raccomanda di lasciare il campo **Uscite di sistema** impostato su **Uscita incorporata**. In questo modo i suoni di sistema non verranno riprodotti tramite il NS7 / V7.

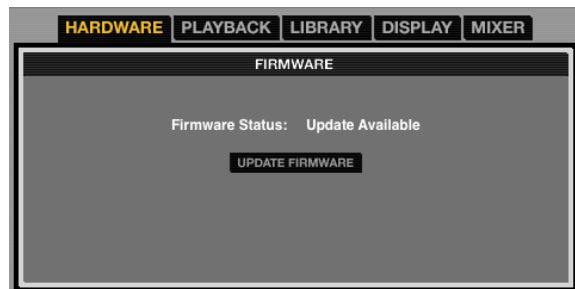


AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

Occasionalmente potrebbe essere disponibile un aggiornamento del firmware di NS7 / V7. Se il computer è collegato ad internet Serato ITCH segnalerà automaticamente la presenza dell'aggiornamento:

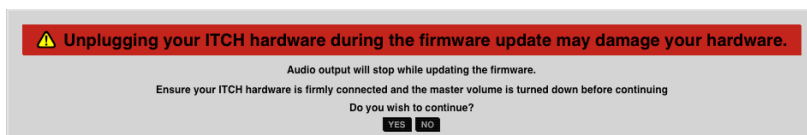
Attenzione: l'esecuzione delle tracce si interromperà durante l'aggiornamento del firmware. Non effettuare l'aggiornamento del firmware durante una vostra performance.

1. Con NS7 / V7 collegato al computer andare nella sezione di Setup e selezionare il pannello Hardware.

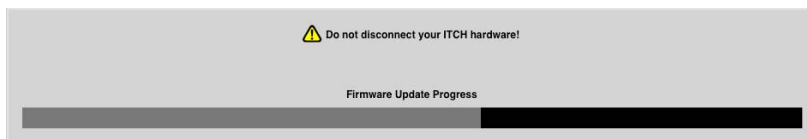


2. Cliccare sul pulsante Update Firmware.

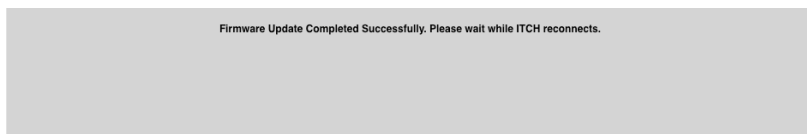
3. Appairà una finestra di dialogo per avvertire che l'esecuzione della traccia verrà interrotta durante l'aggiornamento. Cliccare su "No" per interrompere la procedura o su "Yes" per confermare e proseguire.



4. Comparirà una barra che indica la progressione dell'aggiornamento del firmware. Non scollegare NS7 / V7 dal computer in questa fase.



5. Quando l'aggiornamento sarà terminato comparirà una finestra di conferma. Attendere che ITCH riprenda il corretto collegamento con NS7 / V7. A questo punto è possibile riprendere l'utilizzo di NS7 / V7 e Serato ITCH.



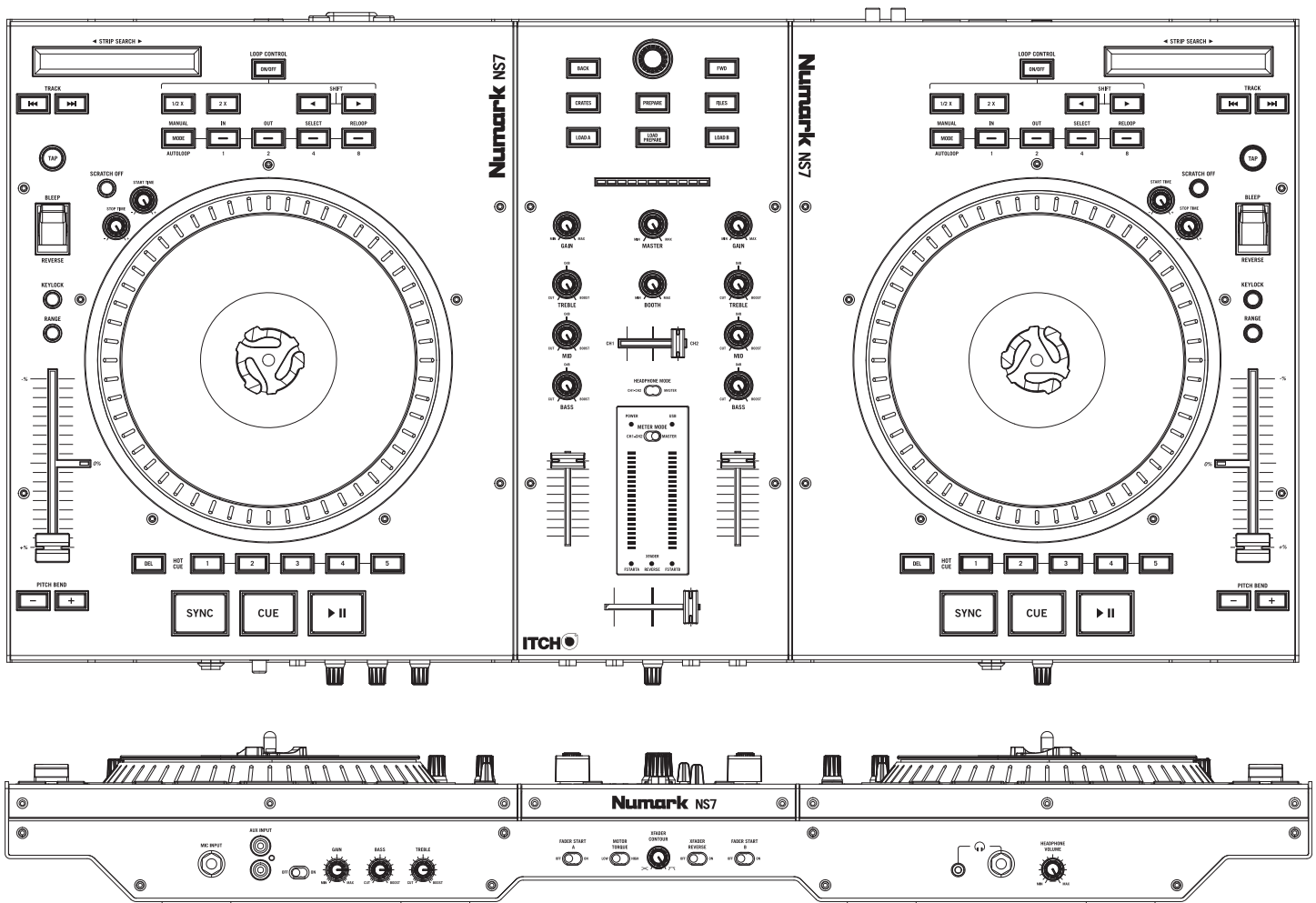
CALIBRAZIONE DELL'NS7 / V7

Se si carica nuovo firmware sull'NS7 / V7, o se si dovessero avere problemi con le manopole o i fader (caso estremamente raro), l'NS7 / V7 può essere ricalibrato. Per ricalibrare l'apparecchio, procedere come segue:

NOTE IMPORTANTI:

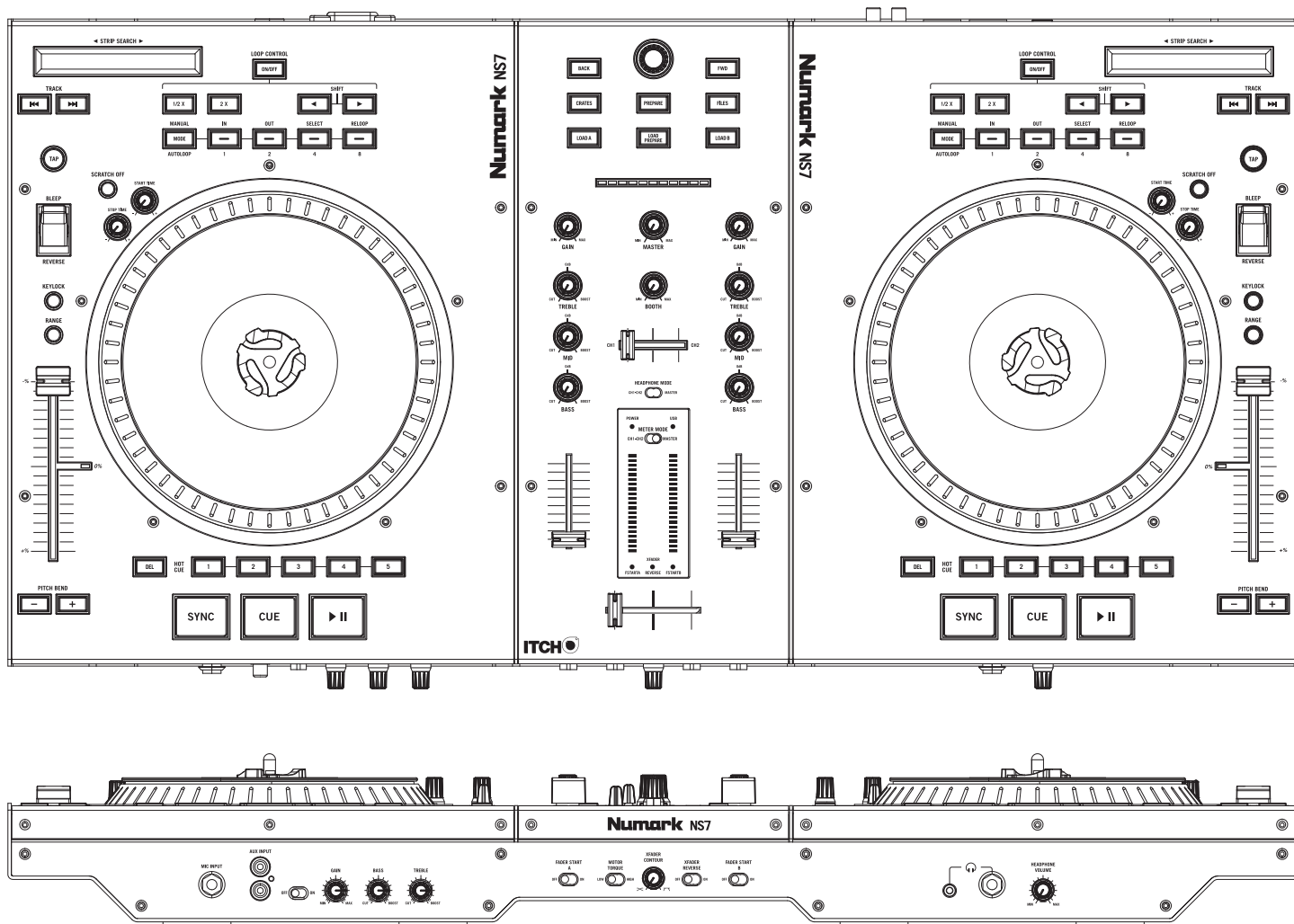
- Al momento di impostare le manopole e i fader durante la calibrazione, impostare i fader per ultimi (per assicurarsi che non si muovano accidentalmente durante la regolazione).
- Al momento di impostare le manopole e i fader, assicurarsi che siano tutti al rispettivo finecorsa. Leggere imprecisioni possono portare ad una calibrazione errata.
- Le manopole MIC / AUX GAIN, BASS e TREBLE sono comandi analogici e non fanno dunque parte della calibrazione.
- Se la NS7 è mostrato qui, in questa sezione si applica anche ai V7 taratura. Se si calibrare un V7, i riferimenti non tener deck di "sinistra" o di "destra" e seguire tutte le iniziative in materia di controlli che V7 specifico.

1. Se è stato caricato nuovo firmware, il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra lampeggerà due volte, indicando che deve essere ricalibrato.
2. Scollegare il cavo dalla porta USB e assicurarsi che l'NS7 / V7 sia spento. Tenendo premuti i tasti HOT CUE 1 e 3 del deck di destra, accendere l'NS7 / V7. I tasti HOT CUE 1-5 lampeggeranno due volte.
3. Attendere 10-20 secondi.
4. Impostare tutti i fader e le manopole al massimo o all'estrema destra. I FADER del PITCH devono trovarsi in basso, che è il loro massimo. (Si veda l'immagine sottostante.) Il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende.

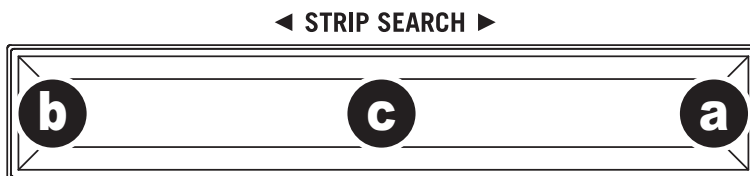


5. Premere il tasto HOT CUE 1 acceso del deck di sinistra: lampeggerà due volte.

6. Impostare tutti i fader e le manopole al minimo o all'estrema sinistra. I FADER del PITCH devono trovarsi in alto, che è il loro minimo. Il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende.

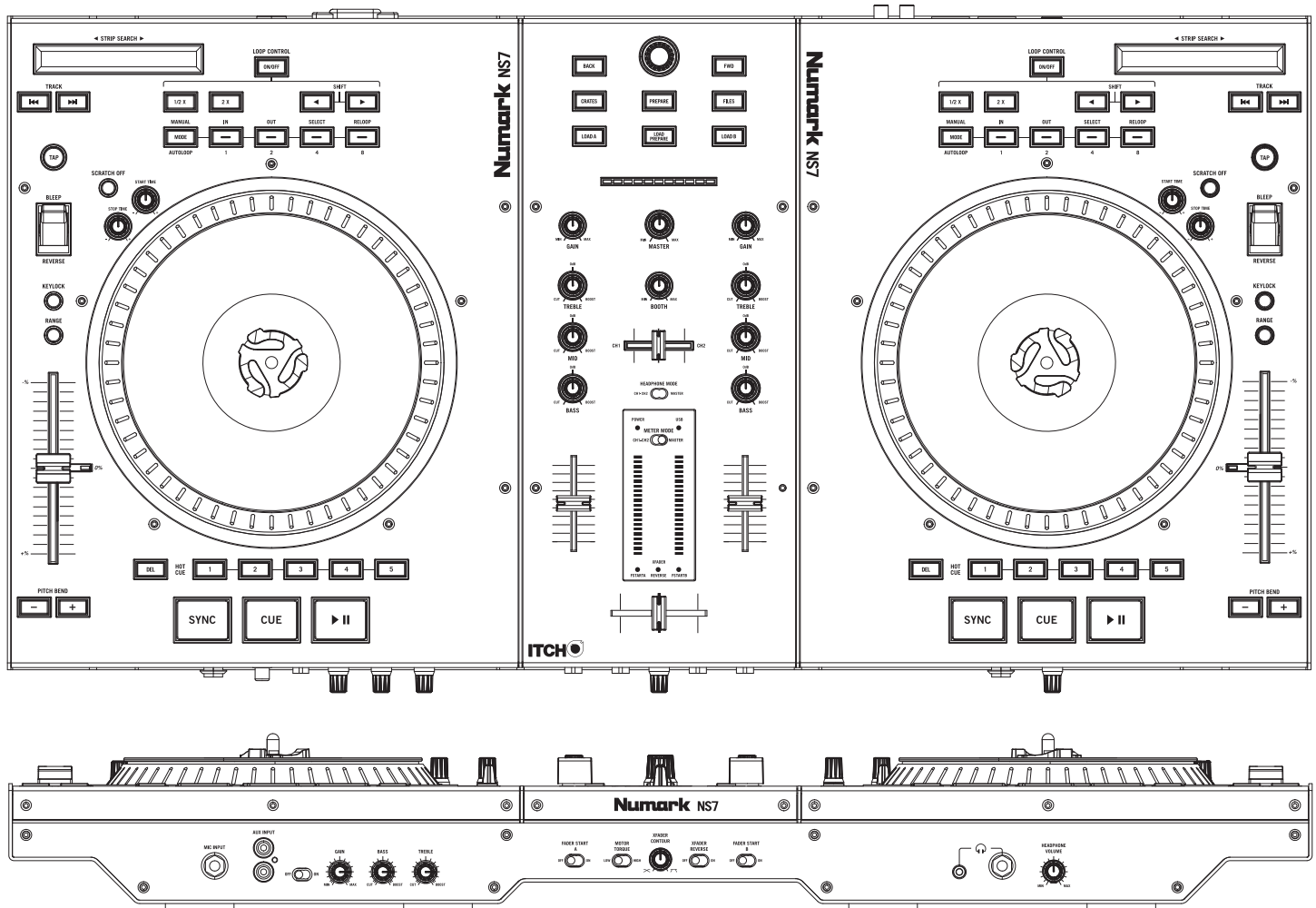


7. Premere il tasto HOT CUE 1 acceso del deck di sinistra: lampeggerà due volte.



8. A livello del sensore STRIP SEARCH del deck di sinistra:
- toccare e mantenere la posizione all'estrema destra. Quando il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende, premerlo. Lampeggerà due volte.
 - toccare e mantenere la posizione all'estrema sinistra. Quando il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende, premerlo. Lampeggerà due volte.
 - toccare e mantenere la posizione al centro. Quando il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende, premerlo. Lampeggerà due volte.
9. Ripetere i passaggi 8a-c per il sensore STRIP SEARCH del deck di destra.

10. Impostare tutti i fader e le manopole in posizione centrale. Il tasto HOT CUE 1 del deck di sinistra si accende.



11. Premere il tasto HOT CUE 1 illuminato del deck di sinistra. I tasti HOT CUE 1-5 del deck di sinistra lampeggiano, a indicare che la calibrazione è completa.

12. Spegnere nuovamente l'NS7 / V7 prima di ricollegarlo al computer.

RISOLUZIONE DI PROBLEMI

PROBLEMA	CAUSA	SOLUZIONE
Nel software compare un messaggio che avvisa della presenza di "Hardware scollegato".	Il cavo USB non è collegato adeguatamente al computer o all'NS7 / V7.	Assicurarsi che entrambi i collegamenti USB siano ben fissati.
	Il software è stato aperto prima che venisse collegato l'NS7 / V7.	Chiudere il software e riaprirlo dopo aver collegato e acceso l'NS7 / V7.
	L'NS7 / V7 non è acceso.	
Si verificano cadute di audio o risposta lenta.	Altri programmi stanno consumando la CPU del computer.	Chiudere qualsiasi programma inutile e spegnere la scheda wireless del computer (oppure scollegarlo da Internet).
		Disattivare eventuali software antivirus o altri programmi che effettuano una scansione regolare del computer o che cercano regolarmente un collegamento a Internet.
		Modificare le impostazioni relative alle dimensioni del buffer nel software. Con una maggiore dimensione del buffer non si dovrebbero più verificare cadute dell'audio, ma si potrebbe verificare un leggero ritardo quando il software risponde all'hardware (latenza). Con una dimensione del buffer minore, il computer risponderà più rapidamente (minore latenza), ma deve essere abbastanza veloce da impedire cadute dell'audio o altri problemi. Provare varie impostazioni per trovare quelle ottimali per il proprio computer.
Il software si chiude o si congela non appena si apre.	iTunes 8.0.2 (e superiori) interferisce con le modalità di scansione delle librerie da parte del software.	Scaricare una versione precedente di iTunes all'indirizzo http://www.oldapps.com/itunes.htm .
Ho problemi ad effettuare la scansione o la ricerca all'interno della mia libreria iTunes.		
Si sente uno strano rumore quando avvio la riproduzione se il PIATTO dell'NS7 / V7 è fermo.	Il tempo di avviamento del PIATTO è troppo elevato.	Diminuire il tempo di avviamento del PIATTO, regolando l'apposita manopola START TIME.
Si verificano problemi a livello del software quando faccio scorrere il dito lungo la fascia STRIP SEARCH dell'NS7 / V7.	Il sensore STRIP SEARCH non è concepito per ricevere informazioni in maniera "ininterrotta" (ossia passando il dito su di esso).	Utilizzare STRIP SEARCH solo come se stessi mettendo la puntina su un disco: toccarla solo un punto alla volta. Per scorrere lungo la traccia, far girare il PIATTO.
La lettura auto BPM di una traccia è errata.	La gamma BPM del software non è impostata correttamente per il tempo della traccia. (La gamma BPM limita i BPM consentiti).	Con l'NS7 / V7 scollegato, impostare la gamma BPM del software su valori adeguati che consentano i BPM desiderati, quindi ripristinare la panoramica per tale traccia.
	Il ritmo della traccia è molto sincopato o ha battute di grancassa o rullante in punti strani, che causano un calcolo errato del BPM.	Battere manualmente il tempo per la traccia premendo il tasto TAP del deck (sull'NS7 / V7) a tempo con la traccia.

Per maggiori informazioni, recarsi alle pagine:

<http://www.numark.com/ns7>

<http://www.numark.com/v7>

<http://www.numark.com/nsfx>

<http://www.serato.com/itch>

INHALTSVERZEICHNIS

REGISTRIERUNG	155
GRUNDSÄTZLICHES	155
PLATTENTELLERAUFBAU.....	155
SOFTWARE INSTALLATION.....	156
NS7 / V7 ANSCHLIESSEN	156
NS7	157
FUNKTIONSELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE.....	157
FUNKTIONSELEMENTE VORDERSEITE	157
FUNKTIONSELEMENTE OBERSEITE	158
ANSCHLUSSDIAGRAM	161
V7	162
FUNKTIONSELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE.....	162
FUNKTIONSELEMENTE OBERSEITE	162
WICHTIG!!!	165
INSTALLATION EINES V7.....	165
ZWEITEN V7 HINZUFÜGEN.....	166
NSFX.....	167
AUFBAUANLEITUNG	167
FUNKTIONEN.....	167
SERATO ITCH / NS7 / V7 BENUTZERHANDBUCH	168
WICHTIG!.....	168
ERSTE SCHRITTE.....	168
STARTEN DER SOFTWARE	168
IMPORTIEREN VON MUSIK	168
VORBEREITUNG IHRER DATEIEN.....	169
ÜBERSICHT DER SOFTWARE	170
SOFTWARE SETUP.....	172
HARDWARE	172
ABSPIELEN	172
LIBRARY	173
DISPLAY	173
MIXER (NS7).....	173
THE LIBRARY	174
CRATES & SUB-CRATES.....	174
SUCHEN & BROWSEN	175
SPALTEN	175
ICONS	175
TAGGEN	176
VOR- UND NACHBEREITUNG	176
LIBRARY ZOOM.....	176
SCRATCH LIVE KOMPATIBILÄT.....	177
VERWENDUNG VON EXTERNEN FESTPLATTEN.....	177

MIXING MIT DEM NS7 / V7	178
ABSPIELEN DES ERSTEN TRACKS	178
ZURÜCKSETZEN DES MIXERS	178
NAVIGIERUNG IN DER LIBRARY	178
LADEN EINES TRACK AUF EIN DECK	178
ABSPIELEN	178
EINSTELLUNG DES GAINS	179
AUSGLEICHEN (EQ'EN)	179
DEN NÄCHSTEN TRACK MIXEN	179
DER NÄCHSTE SONG	179
LADEN DES NÄCHSTEN TRACKS AUF DAS DECK	179
VORHÖREN AUF DEM KOPFHÖRER	179
AUFFINDEN DER PASSENDEN STELLE IM SONG	180
ANPASSEN DER TEMPI DER TRACKS	181
TRACKS PASSEND STARTEN	182
ERWEITERTE FUNKTIONEN	183
MIXEN VON MIC & AUX	183
VERWENDEN DER PITCH / TEMPO STEUERUNG	183
VERWENDUNG VON CUE-PUNKTEN	184
LOOPS	184
BLEEP / REVERSE	185
AUFNAHME	186
SERATO ITCH EFFECTS – BEDIENFELD	186
ÜBERGANG ZWISCHEN DJS	187
NS7	187
V7	187
EINSATZ DER NS7 / V7 BEISPIEL EINE SOUNDKARTE	188
UPDATEN DER FIRMWARE	189
KALIBRIERUNG DES NS7 / V7	190
FEHLERBEHEBUNG	193

REGISTRIERUNG

Zur Registrierung bitte die Webseite <http://www.numark.com> besuchen. Registrieren des Produktes bedeutet, dass Sie über alle neuesten Produktentwicklungen auf dem Laufenden gehalten werden können und in den Genuß eines weltweit erstklassigen Kundendienstes kommen, sollten wider Erwarten Probleme auftreten.

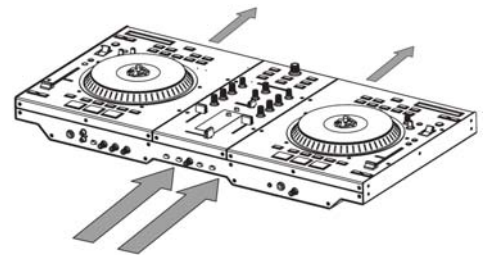
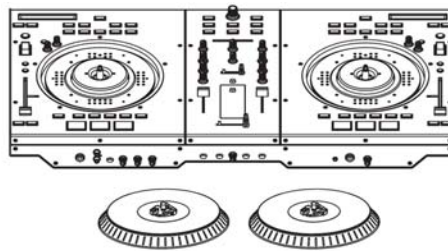
GRUNDSÄTZLICHES

- **VOR INBETRIEBNAHME DES GERÄTS SICHERHEITSHINWEISE UND GARANTIEBESTIMMUNGEN DURCHLESEN.**
- Überprüfen ob alle unter SCHACHTELINHALT aufgeführten Teile beiliegen.
- Vor Beginn und vor Anschluss von Geräten an den NS7 / V7 / NSFX oder vor Ein-/Ausschalten desselben, sicherstellen, dass alle Geräte ausgeschaltet sind und alle Fader und Verstärkungsregler auf "Null" stehen.
- **SOFTWARE & TREIBER INSTALLATIONSANWEISUNGEN DURCHLESEN UND DIESEN FOLGEN.**

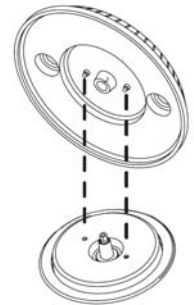
PLATTENTELLERAUFBAU

1. NS7 / V7 aus der Verpackung nehmen. Beide Plattentelleraufbauten aus der Verpackung nehmen (befinden sich unter dem NS7 / V7).

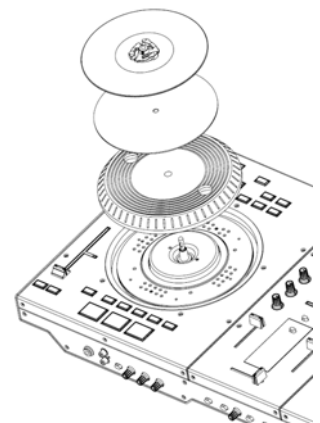
Den NS7 / V7 zum Betrieb auf eine flache, sichere Oberfläche stellen. Sicherstellen, dass das Gerät genügend Luftzufuhr zu allen Ventilationsschlitzen erhält (vor allem wenn dieses fest eingebaut wird).



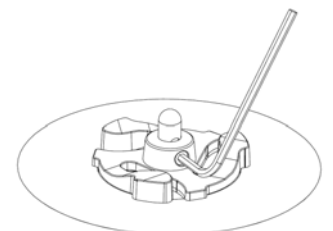
2. Den Plattenteller auf den NS7 / V7 legen, wobei die Stifte auf der Unterseite des Plattentellers mit den Löchern im Motor des NS7 / V7 in eine Linie gebracht werden müssen.



3. Slipmat auf den Plattenteller legen, dann die Vinylplatte auf die Slipmat.



4. Kerbe in der Spindel mit der Schraube des 45 RPM-Adapter der Vinylplatte in eine Linie bringen. Mit dem (beiliegenden) Inbusschlüssel die Schraube anziehen und damit den gesamten Plattentelleraufbau fest mit der Spindel verbinden.



SOFTWARE INSTALLATION

Kostenlose Aktualisierungen der Serato ITCH Software können von der Webseite <http://www.serato.com/itch> heruntergeladen werden. Es empfiehlt sich, vor der Installation zu überprüfen, ob auf der Webseite eine neuere Version vorhanden ist.

WINDOWS (XP & VISTA)

1. **WICHTIG:** ***Keinesfalls** den NS7 / V7 an PC anschließen, bevor die Aufforderung dazu nicht erfolgt ist. Das Installationsprogramm wird zum Anschluss zum gegebenen Zeitpunkt auffordern.*
2. Beiliegende CD in das Laufwerk des PCs einlegen. Ein Installations-"Assistent" erscheint auf dem Bildschirm. (Sollte dies nicht der Fall sein, Inhalte der CD per Mausklick öffnen und dann mit Doppelklick die Datei "ITCH_Installer.exe" aufrufen.)
3. Installation gemäß der angezeigten Anweisungen ausführen. Während der Installation erfolgt eine Aufforderung, NS7 / V7 an den PC anzuschließen. Während der Installation:
 - Windows-Warnung, dass ein Treiberzertifikat nicht verifiziert werden kann, trotzdem bestätigen.
 - Windows-Warnungen, dass die Installation der Hardware nicht erfolgreich war oder die Hardware unter Umständen fehlerhaft arbeitet, ignorieren.
 - Dialogfenster, die kurz auf dem Bildschirm erscheinen und dann sofort verschwinden, ignorieren.

Diese Warnungen sind normal und bedeuten lediglich, dass das Windows-eigene Installationsprogramm nicht ausgeführt wurde. (NS7 / V7 und Serato ITCH verwenden ihre eigenen Installationsprozesse.)

Falls während des Installationsvorgangs das vorgegebene Verzeichnis beibehalten wurde, kann das Programm hier gefunden werden:

- XP: **Start Menü ► Programme ► ITCH**
- Vista: **Windows Menü ► Alle Programme ► Serato ► ITCH**

MAC

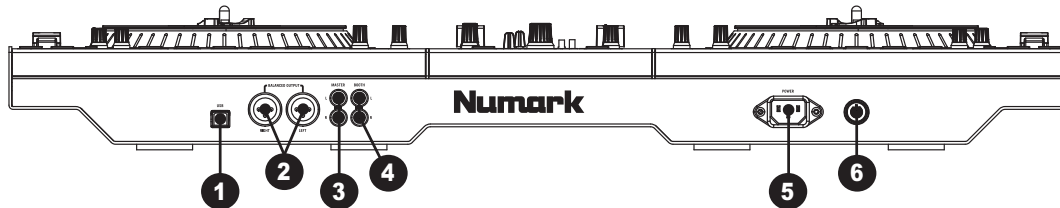
1. Beiliegende Programm-CD in das CD-ROM Laufwerk des Mac legen.
2. Inhalte der Programm CD im Mac öffnen.
3. ITCH-Installationsdatei mit Doppelklick aufrufen.
4. Auf dem Bildschirm angezeigten Instruktionen folgen, um den Installationsprozess zu beginnen. Während dieses Prozesses erfolgt die Aufforderung, den NS7 / V7 an den Mac anzuschließen.

Falls während des Installationsvorgangs das vorgegebene Verzeichnis beibehalten wurde, kann das Programm im Verzeichnis **Programme** gefunden werden.

NS7 / V7 ANSCHLIESSEN

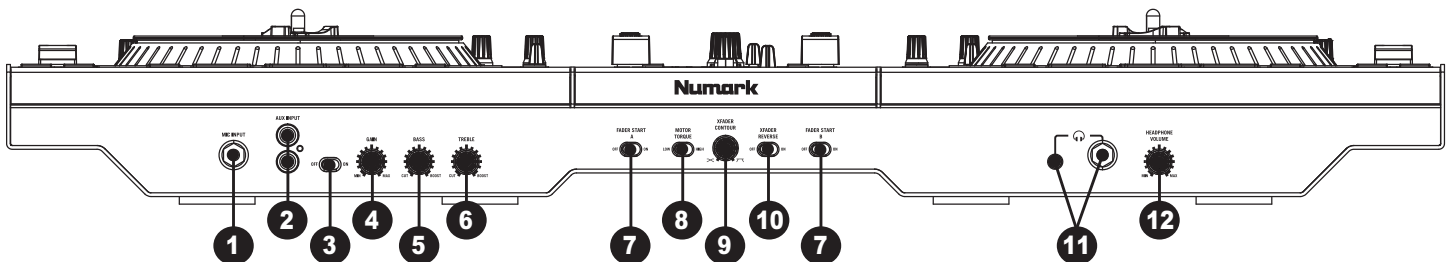
1. NS7: Wahlweise Eingabequellen (Mikrofone, Plattenspieler, CD-Player usw.) an den NS7 anschließen.
2. Ausgabegeräte (Verstärker, Sub-Mixer, Aufnahmegeräte usw.) an den NS7 / V7 anschließen.
3. Alle Geräte an die Stromversorgung anschließen und dann in der korrekten Reihenfolge einschalten:
 - a. Zu **Beginn** des Spielbetriebs Geräte in der folgenden Reihenfolge einschalten: (1) Eingabegeräte, (2) NS7 / V7, (3) Ausgabegeräte
 - b. Wird der Spielbetrieb **beendet**, Geräte in umgekehrter Reihenfolge ausschalten: (1) Ausgabegeräte, (2) NS7 / V7, (3) Eingabegeräte
4. NS7 / V7 mit dem (beiliegenden) USB-Kabel an den PC anschließen und den Kopfhörer ebenfalls anschließen.
5. Serato ITCH starten und loslegen!

FUNKTIONSELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE



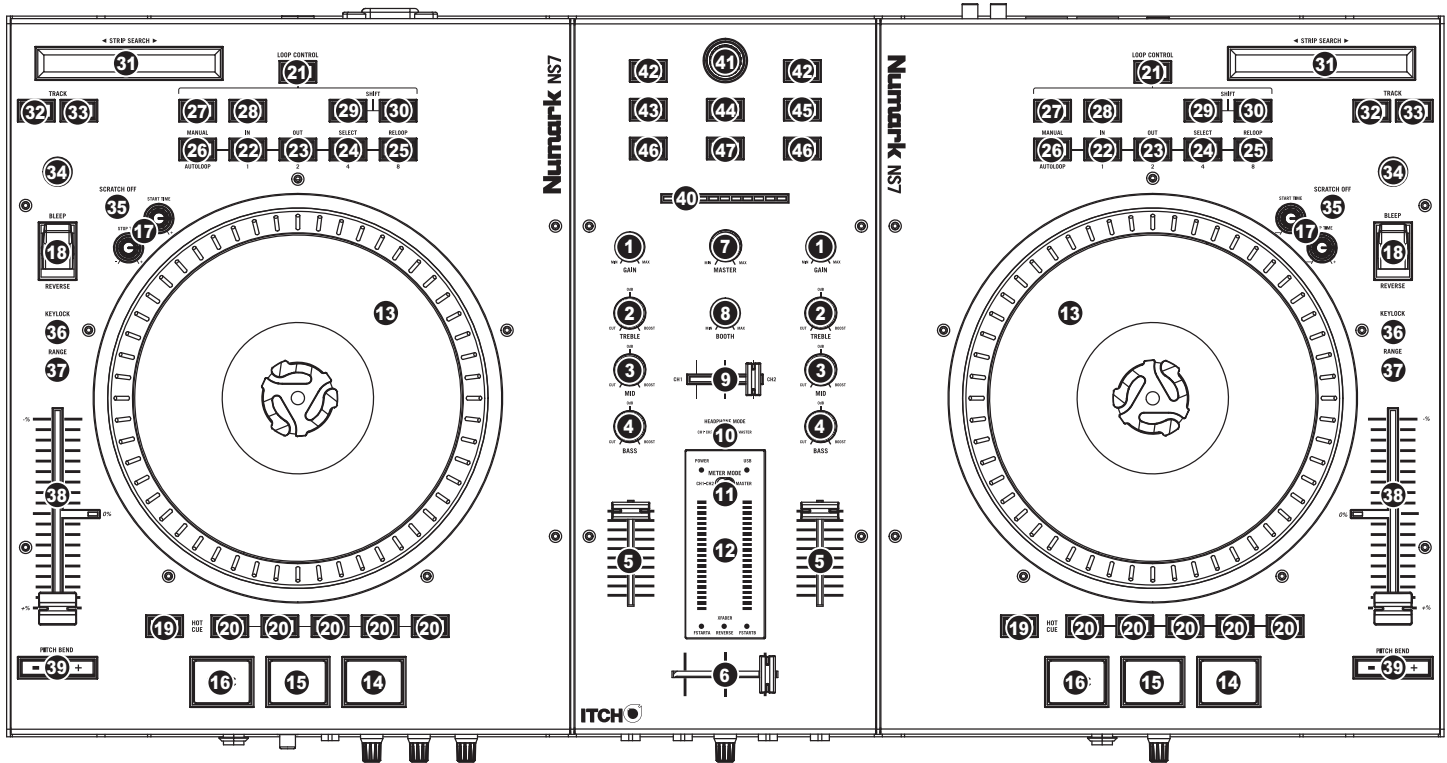
- 1. USB** – Über diesen USB-Anschluss werden Audiosignale und Steuerungsinformationen von einem angeschlossenen PC übertragen.
- 2. MASTER AUSGANG (SYMMETRISCH)** – Schließen Sie den symmetrischen XLR Ausgang an ein PA System oder an Aktivlautsprecher an. Die Lautstärke dieses Ausgangs wird mit dem MASTER Regler auf der Mixer Vorderseite geregelt.
- 3. MASTER AUSGANG (RCA)** – Verbinden Sie diesen Ausgang mit einem PA System, Aktivmonitoren oder einer HiFi Anlage. Die Lautstärke dieses Ausgangs wird mit dem MASTER Regler auf der Mixer Vorderseite geregelt.
- 4. BOOTH AUSGANG (RCA)** – Schließen Sie diesen Ausgang an ein Monitor System, z.B. ein Bodenmonitor oder ein Abhörsystem, an. Die Lautstärke dieses Ausgangs regeln Sie mit dem BOOTH Regler auf der Oberseite des Mixers.
- 5. POWER EINGANG** – Verwenden Sie das beiliegende Netzteil, um den Mixer mit einer Steckdose zu verbinden. Verbinden Sie, während das Gerät ausgeschaltet ist, das Netzteil zuerst mit dem Mixer und stellen Sie erst dann die Verbindung zur Steckdose her.
- 6. POWER SCHALTER** – Mit diesem Schalter können Sie den Mixer einschalten, nachdem alle Kabelverbindungen vorgenommen wurden. So vermeiden Sie Beschädigungen an Ihren Geräten. Schalten Sie den Mixer vor den Verstärkern ein und schalten Sie Ihre Verstärker aus, bevor Sie den Mixer ausschalten.

FUNKTIONSELEMENTE VORDERSEITE



- 1. MIC EINGANG** – Verbinden Sie Ihr Mikrofon mit einem 6,3 mm Klinkenkabel mit diesem Eingang.
- 2. AUX EINGANG (RCA)** – Schließen Sie hier Geräte mit Linepegelsignalen, wie CD Player, Sampler oder Audio Interfaces, an.
- 3. MIC / AUX SWITCH** – Aktivierung/Deaktivierung des MIC- und AUX-EINGANGS. Um das beste Signal-zu-Geräusch Verhältnis zu bekommen, diesen Schalter bei Nichtgebrauch ausschalten.
- 4. MIC / AUX GAIN** – Zum Einstellen des Pre-Faders und Pre-EQ Audiopegels des MIC- und AUX-EINGANGS.
- 5. MIC / AUX BASS** – Stellt die Bässe für des MIC- und AUX-EINGANGS.
- 6. MIC / AUX TREBLE** – Stellt die Höhen für des MIC- und AUX-EINGANGS.
- 7. FADER START** – Aktivierung/Deaktivierung Fader-Start auf der gleichen Seite des Crossfaders. Ist der Fader-Start auf einer Seite aktiviert, beginnt der Kanal mit der Wiedergabe, wenn der CROSSFADER auf diese Seite geschoben wird. Wird der CROSSFADER wieder von dieser Seite wegbewegt, stoppt der Kanal die Wiedergabe und setzt das Musikstück wieder auf den Anfang zurück.
- 8. MOTOR TORQUE** – Diesen Schalter umlegen, um das Drehmoment der PLATTENTELLER einzustellen. Bei einer hohen Einstellung fühlen sich die PLATTENTELLER schwerer, stärker wie bei "modernen" Plattenspielern an. Ist der Wert niedriger eingestellt ergibt sich ein leichteres, eleganteres Gefühl - wie bei "klassischen" Plattenspielern.
- 9. CROSSFADER (XFADER) CONTOUR** – Zur Einstellung der Neigung der Crossfader-Kurve. Drehregler nach links drehen, um ein weiches Ein- und Ausblenden (Mischen) zu erreichen oder nach rechts, für einen scharfen Schnitt (Scratching).
- 10. CROSSFADER (XFADER) REVERSE** – Umkehr der Zuordnung der Kanäle 1 und 2 beim CROSSFADER. (Ein LED mit der Beschriftung "XFADER REVERSE" auf der Geräteoberseite leuchtet auf, wenn diese Funktion eingeschaltet ist.)
- 11. HEADPHONE** – Schließen Sie hier Ihren Kopfhörer mit 6,3 mm oder 3,5 mm (1/4" oder 1/8") Klinkenstecker an, um Signale vorhören und Cue Funktionen verwenden zu können.
- 12. HEADPHONE VOLUME** – Stellt die Lautstärke des Kopfhörerausgangs ein.

FUNKTIONSELEMENTE OBERSEITE



STEUERUNGSELEMENTE DES MIXERS

1. **GAIN TRIM** – Dient zur Einstellung des Pre-Faders und den Pre-EQ Audiopegel des entsprechenden Kanals im Programm.
2. **KANAL-HÖHEN** – Stellt die Höhen des Signals im entsprechenden Kanal ein.
3. **KANAL-MITTEN** – Stellt die Mitten des Signals im entsprechenden Kanal ein.
4. **KANAL-BÄSSE** – Stellt die Bässe des Signals im entsprechenden Kanal ein.
5. **KANAL-FADER** – Bestimmt den Audiopegel, der zum Program Mix in Programm gesendet wird.
6. **CROSSFADER** –Überblendung von Tonsignalen zwischen den links und rechts vom Crossfader angeordneten Kanälen.
Hinweis: Der Crossfader kann bei Abnutzung vom Anwender ausgewechselt werden. Einfach die Abdeckung des Geräts entfernen, dann die Schrauben, welche den Fader fixieren, lösen. Den Fader nur mit einem von Ihrem örtlichen Numark-Händler autorisierten Originalersatzteil ersetzen.
7. **MASTER VOLUME** – Steuert die Ausgangslautstärke des Program Mixes.
8. **BOOTH VOLUME** – Steuert die Ausgangslautstärke des BOOTH EINGANG.
9. **HEADPHONE MIX** – Dient zum Blenden des Pre-Fader Audio, welches auf den Kanälen 1 und 2 abgespielt wird. Wird dieser Regler nach links geschoben, wird Kanal 1 wiedergegeben. Nach rechts geschoben hört man Kanal 2.
10. **HEADPHONE MODUSWAHL** – Hier kann gewählt werden, welches Audiosignal zum Kopfhörer geschickt werden soll. Um den Programm-Mix zu hören, auf "MASTER" stellen. Wird auf "CH1 - CH2" geschaltet, werden dementsprechend die Kanäle 1 und 2 gehört.
11. **METER MODE** – Dient zur Bestimmung, ob Audio vom Programm-Mix oder dem Cue-Kanal an die LED-Messanzeigen gesandt wird. Steht der Schalter auf "CH1-CH2," wird der Cue-Kanal gemessen (Kanal 1 in der Linken, Kanal 2 in der rechten Messanzeige). Steht der Schalter auf "MASTER," wird der Programm-Mix in Stereo gemessen.
12. **LED METERS** – Zur Messung der Audio-Pegel des Programm-Mixes oder der Cue-Kanäle, je nach der Stellung des METER MODE-Schalters.

TRANSPORTSICHERUNG

VERWENDETE BEZEICHNUNGEN:

- **Audioverweis:** Die augenblickliche Position in einem Musikstück von wo aus der Abspielvorgang beginnt. Wird ein Musikstück gewählt und abgespielt, fängt der Audio Pointer gewöhnlich am Anfang an und hört am Ende auf.
- **Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, welche dauerhaft durch die Software gespeichert wird. Cue-Punkte können mit den CUE CONTROLS gesetzt, wieder abgerufen oder gelöscht werden.
- **Temporärer Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, die nur solange vorhanden ist, wie das Musikstück im Deck geladen ist. Ein temporärer Cue-Punkt kann mit der CUE-Taste gesetzt und wieder abgerufen werden.

WIEDERGABEFUNKTIONEN

13. **PLATTER / SLIPMAT / VINYL** – Der motorgetriebene Plattenteller (mit Slipmat und Vinyl) steuert den Audioverweis im Programm.
14. **PLAY / PAUSE** – Start oder Wiederaufnahme des Abspielens, falls das Deck im Pausenbetrieb war. Hält die Wiedergabe vorläufig an, falls sich das Deck im Abspielbetrieb befindet. (Die Rate, mit welcher vom Abspiel- in den Pausenbetrieb und entgegengesetzt gefahren wird, wird über die START TIME und STOP TIME Drehregler bestimmt.)
15. **CUE** – Falls kein temporärer Cue-Punkt eingestellt wurde oder sich das Deck im Pausenbetrieb befindet, kann mit der Taste CUE ein temporärer Cue-Punkt gesetzt werden. Während das Musikstück abgespielt wird, diese erneut drücken, um zum temporären Cue-Punkt zurückzukehren und das Abspielen einstweilen anzuhalten.
Man kann auch die Taste CUE gedrückt halten und damit das Abspielen vom temporären Cue-Punkt beginnen. Wird die Taste losgelassen, kehrt man zum temporären Cue-Punkt zurück und hält das Abspielen zeitweise an.
Werden die Tasten CUE und PLAY / PAUSE gleichzeitig gedrückt, wird das Abspielen vom temporären Cue-Punkt begonnen. Lässt man beide Tasten los, wird das Abspielen fortgesetzt.
16. **SYNC** – Automatische Angleichung des Tempos zwischen beiden Decks.
17. **START TIME / STOP TIME** – Einstellung der Rate, mit welcher vom Abspielbetrieb in den Pausenbetrieb und entgegengesetzt gefahren wird.
18. **BLEEP / REVERSE** – Rückwärtiges Abspielen des Musikstücks auf dem jeweiligen Deck.
 - Befindet sich der Schalter in der Stellung REVERSE, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, findet das Abspielen wieder von dort, wo der Audioverweis anhält, normal statt.
 - Wird der Schalter in der BLEEP-Stellung gehalten, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, findet das Abspielen wieder von der Position statt, die auch ohne den Einsatz der BLEEP-Funktion erreicht worden wäre (also als ob das Musikstück die ganze Zeit normal abgespielt worden wäre) .

CUE-FUNKTIONEN

19. **DELETE CUE** – Drücken oder gedrückt halten, um in den Cue-Löschmodus zu gelangen, in welchem zugeordnete Cue-Punkte von den HOT CUE-TASTEN gelöscht werden können. Leuchtet die DELETE CUE Taste rot auf, befindet diese sich im Cue-Löschmodus. Es kann nun eine rote HOT CUE-Taste gedrückt werden, um den ihr zugeordneten Cue-Punkt zu löschen. (Drücken der Taste DELETE CUE um den Cue-Löschmodus zu aktivieren, erlaubt die Löschung lediglich eines einzigen Cue-Punkts auf einmal. Wird die Taste DELETE CUE hingegen gedrückt gehalten, um den Cue-Löschmodus zu aktivieren, können mehrere Cue-Punkte auf einmal gelöscht werden.)
20. **HOT CUE-TASTEN (1-5)** – Zum Zuordnen eines Cue Punkts oder um das Musikstück an diesem Cue-Punkt zurückzusetzen. Leuchtet eine HOT CUE-TASTE nicht auf, kann ein Cue-Punkt zugeordnet werden, indem die Taste am gewünschten Punkt im Musikstück gedrückt wird. Ist der Punkt zugeordnet, leuchtet die HOT CUE-Taste weiss auf. Um zu diesem Cue-Punkt zurückzukehren, einfach die Taste drücken.
Tip: Befindet sich das Deck im Pausenbetrieb, führt das Herunterdrücken und Festhalten einer beleuchteten HOT CUE-TASTE dazu, dass die Wiedergabe von diesem Cue-Punkt stattfindet. Wird diese losgelassen, kehrt das Programm zu diesem Cue-Punkt zurück und hält die Wiedergabe vorübergehend an.
Hinweis: Cue-Punkte können nicht überschrieben werden. Ein Cue-Punkt muss zuerst durch Herunterdrücken und Festhalten der Taste DELETE CUE, während die betreffende HOT CUE-TASTE gedrückt wird, gelöscht werden.

LOOP-FUNKTIONEN

21. **ON / OFF** – Dient zum Ein- und Ausschalten eines Loops. Befindet sich das Deck bereits im Loop-Modus, wird der Loop verlassen. Ist das Deck nicht im Loop-Modus, wird der augenblicklich gewählte Loop eingeschaltet (sobald der Audioverweis in den Loopbereich gelangt). Ist kein Loop eingestellt, passiert überhaupt nichts.
22. **IN** – Mit dieser Taste zum Beginn eines Loops einen "Loop In"-Punkt setzen. Falls sich das Deck bereits in einem Loop befindet und die Taste wird gedrückt, kann der genaue Punkt des "Loop In"-Punkts "feineingestellt" werden, indem der PLATTENTELLER verschoben wird. (Sicherstellen, dass die Taste SCRATCH OFF beleuchtet ist und damit der Motor des PLATTENTELLERS nicht läuft.) Falls dem Deck kein Musikstück zugeordnet ist, passiert überhaupt nichts.
23. **OUT** – Mit dieser Taste am Ende eines Loops einen "Loop Out"-Punkt setzen. Falls sich das Deck bereits in einem Loop befindet und die Taste wird gedrückt, kann der genaue Punkt des "Loop Out"-Punkts "feineingestellt" werden, indem der PLATTENTELLER verschoben wird. (Sicherstellen, dass die Taste SCRATCH OFF beleuchtet ist und damit der Motor des PLATTENTELLERS nicht läuft.) Falls dem Deck kein Musikstück zugeordnet ist, passiert überhaupt nichts.

24. **SELECT** – Hier drücken, um die für das Musikstück gesetzten Loops zu durchlaufen. Von hier aus kann editiert, der Loop erneut gespielt oder der gewählte Loop aktiviert werden. (Falls LOOP IN gedrückt wurde, doch der Loop vor dessen Ende abgebrochen werden soll, SELECT drücken, was den Loop abschaltet.)
25. **RELOOP** – Mit dieser Taste das Musikstück an den Beginn eines Loops setzen und diesen aktivieren. Befindet sich das Deck bereits in einem Loop, wenn die Taste gedrückt wird, springt der Audioverweis an den Anfang des Loops und fährt fort. Falls kein Loop eingestellt ist, passiert überhaupt nichts.
26. **MODE** – Diese Taste dient zum Umschalten zwischen manuellem und Autoloop-Betrieb, was die Funktionen der vier unteren LOOP CONTROL-Tasten verändert. Im manuellen Betrieb fungieren die LOOP CONTROL-Tasten als IN, OUT, SELECT und RELOOP (oben erklärt). Im Autoloop-Betrieb setzen die LOOP CONTROL-Tasten jeweils 1-, 2-, 4- und 8-Takt-Loops. Jeder Loop beginnt an der Position des Audioverweises, wenn die Taste gedrückt wird.
Hinweis: Aufgrund der Weise, wie das Programm die BPM-Rate analysiert kann sich die Länge der 1-, 2-, 4- und 8-Takt-Loops zwischen Musikstücken mit verschiedenen BPM-Werten unterscheiden.
27. **1/2 X** – Der gewählte Loop wird bei Druck auf diese Taste um die Hälfte verkürzt.
28. **2 X** – Der gewählte Loop wird bei Druck auf diese Taste um das Doppelte verlängert.
29. **SHIFT LEFT (◀)** – Den gewählten Loop mit dieser Taste nach links verschieben. Der Loop wird um seine eigene Länge verschoben.
30. **SHIFT RIGHT (▶)** – Den gewählten Loop mit dieser Taste nach rechts verschieben. Der Loop wird um seine eigene Länge verschoben.

TRACK-FUNKTIONEN

31. **STRIP SEARCH** – Die Länge dieses Streifens bedeutet die gesamte Länge des Musikstücks. Mit dem Finger einen Punkt entlang dieses Sensors berühren, um genau an diesen Punkt im Musikstück zu gelangen. (Zum Durchlaufen eines Musikstücks empfiehlt es sich den PC zu verwenden, anstatt den Finger über den Streifen zu streichen.)
32. **TRACK FORWARD (▶▶)** – Zum Abrufen des nächsten Musikstücks.
33. **TRACK BACK (◀◀)** – Zum Beginn des augenblicklichen Musikstücks zurückkehren. Befindet sich der Audioverweis nur seit ein paar Sekunden im augenblicklichen Musikstück, wird das vorherige Musikstück abgerufen.

PITCH-FUNKTIONEN

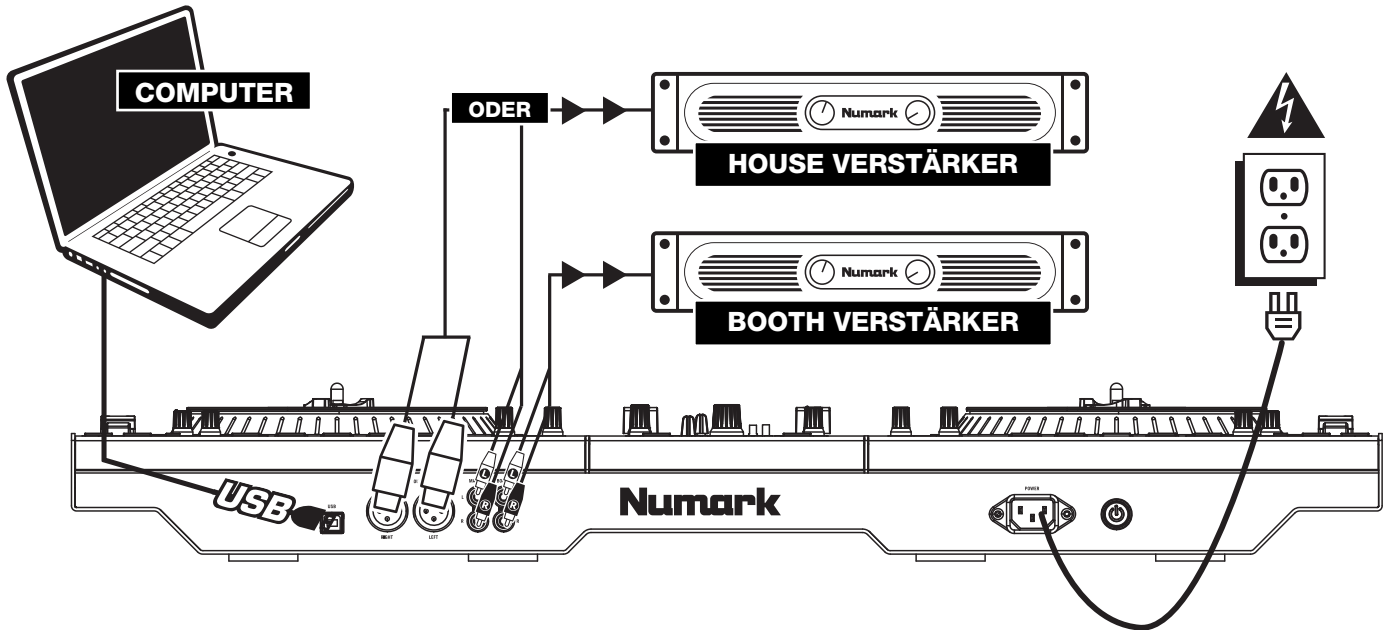
34. **TAP** – Diese Taste im gleichen Tempo wie das Musikstück antippen, um es dem Programm leichter zu machen, einen genauen BPM-Wert festzustellen.
35. **SCRATCH OFF** – Zum Ausschalten und Anhalten des PLATTENTELLER-Motors.
36. **KEYLOCK** – Falls die Tonhöhe des Musikstücks verändert wurde, kann diese durch Drücken der KEYLOCK-Taste wieder auf den ursprünglichen Notenschlüssel zurückgesetzt werden. Das Tempo des Musikstücks verbleibt bei der durch PITCH FADER eingestellten Geschwindigkeit.
37. **PITCH RANGE** – Mit dieser Taste kann der PITCH FADER auf $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ und $\pm 50\%$ eingestellt werden.
38. **PITCH FADER** – Zur Einstellung der Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks. Eine direkt neben dem Fader befindliche LED leuchtet dann auf, wenn dieser auf 0% gesetzt ist.
39. **PITCH BEND (+ / -)** – Einen der beiden Tasten drücken oder gedrückt halten, um die Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks zeitweise zu verändern. Wird die Taste losgelassen, kehrt die Geschwindigkeit des Musikstücks zu dem durch den PITCH FADER eingestellten Wert zurück.
40. **BPM METER** – Diese Messanzeige dient als Hilfe zum Anpassen des Tempos zwischen beiden Decks. Leuchtet die weiße, mittlere LED auf, bedeutet dies, dass die BPM-Werte gleich sind. Anderenfalls wird sich die Messanzeige am schnelleren Deck orientieren. Je weiter die Anzeige vom Zentrum entfernt ist, umso grösser ist der Unterschied der beiden BPM-Werte.
Die Messanzeige ist auch beim Einstellen von Loop-In oder Loop-Out Punkten hilfreich. Falls an den Loop-In oder Loop-Out Punkten Feineinstellungen mit den PLATTENTELLERN vorgenommen werden, "wickelt" sich die beleuchtete LED um die Messanzeige. Sie verbleibt auf der weissen LED in der Mitte, wenn der Loop um genau die Hälfte verkürzt oder um genau das Doppelte verlängert wurde.
Hinweis: Das BPM METER leistet nur dann bei Loopeinstellungen Hilfestellung, wenn 1. für dieses Musikstück ein BPM-Wert eingegeben wurde und 2. die Tempos der beiden Decks synchronisiert wurde.

NAVIGATION

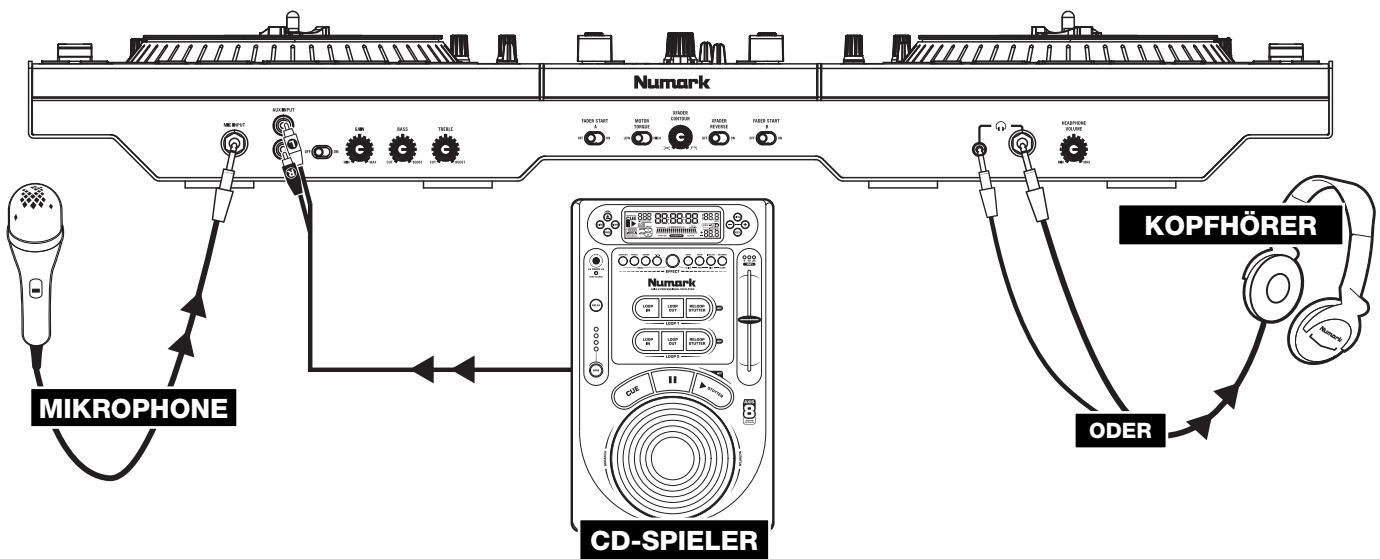
41. **SCROLL KNOB** – Mit diesem Drehregler können die Musikstücke, Verzeichnisse, usw. im Programm durchlaufen werden. Der Regler kann auch gedrückt werden, um zwischen den im Programm angezeigten Feldern umzuschalten.
42. **FWD / BACK** – Mit diesen Tasten kann der Selektor zwischen den verschiedenen Programmfeldern hin- und herbewegt werden.
43. **CRATES** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Verzeichnisfeld im Programm schalten.
44. **PREPARE** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Vorbereitungsfeld im Programm schalten.
45. **FILES** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Dateifeld im Programm schalten.
46. **LOAD A / LOAD B** – Eine dieser Tasten drücken während ein Musikstück gewählt ist, um dieses jeweils Deck A oder Deck B zuzuordnen.
Tip: Werden die Tasten LOAD A oder LOAD B zweimal schnell gedrückt, wird das auf dem anderen Deck befindliche Musikstück auch auf dieses Deck geladen, wobei der Audioverweis in der gleichen Position bleibt. Weitere Informationen hierzu können im Abschnitt "Sofortige Doppel" unter "Wiedergabe" im Kapitel SOFTWARE INSTALLATION gefunden werden.
47. **LOAD PREPARE** – Mit dieser Taste kann ein gewähltes Musikstück einer Liste von Musikstücken im Vorbereitungsfeld des Programms hinzugefügt werden.

ANSCHLUSSDIAGRAM

GERÄTERÜCKSEITE

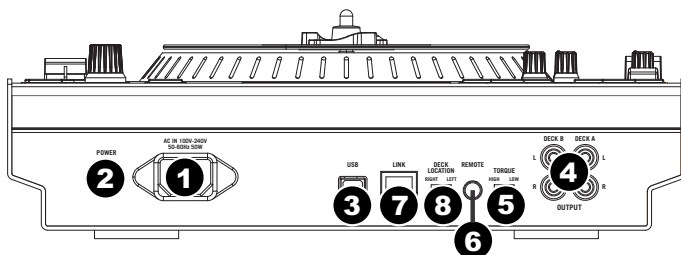


VORDERSEITE

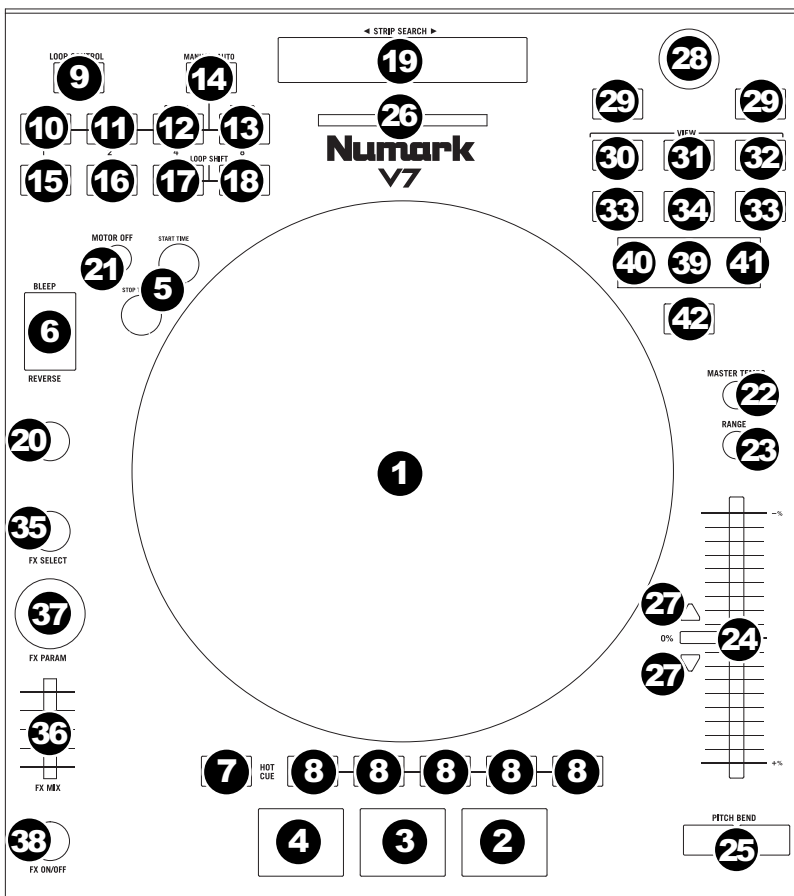


FUNKTIONSELEMENTE GERÄTERÜCKSEITE

- POWER EINGANG** – Verwenden Sie das beiliegende Netzteil, um den V7 mit einer Steckdose zu verbinden. Verbinden Sie, während das Gerät ausgeschaltet ist, das Netzteil zuerst mit dem V7 und stellen Sie erst dann die Verbindung zur Steckdose her.
- POWER SCHALTER** – Mit diesem Schalter können Sie den V7 einschalten, nachdem alle Kabelverbindungen vorgenommen wurden. So vermeiden Sie Beschädigungen an Ihren Geräten. Schalten Sie den V7 vor den Verstärkern ein und schalten Sie Ihre Verstärker aus, bevor Sie den V7 ausschalten.
- USB** – Über diesen USB-Anschluss werden Audiosignale und Steuerungsinformationen von einem angeschlossenen PC übertragen.
- ANSCHLUSS DECK A / DECK B (RCA)** – Diese Anschlüsse für Deck A und Deck B mit gewöhnlichen RCA-Kabeln jeweils an den linken und rechten Kanal des Mixers anschließen.
- MOTOR TORQUE** – Diesen Schalter umlegen, um das Drehmoment der PLATTENTELLER einzustellen. Bei einer hohen Einstellung fühlen sich die PLATTENTELLER schwerer, stärker wie bei "modernen" Plattenspielern an. Ist der Wert niedriger eingestellt ergibt sich ein leichteres, eleganteres Gefühl - wie bei "klassischen" Plattenspielern.
- REMOTE** – Falls ein Mixer verwendet wird, der mit "Faderstart"-kompatibel ist, kann ein Musikstück auf dem V7 automatisch gestartet und auf Cue gesetzt werden, indem der Fader des Mixers in dessen Richtung bewegt wird. Um die Funktion Faderstart zu verwenden, den REMOTE-Ausgang des V7 an den Faderstart-kompatiblen Mixer mit einem gewöhnlichen 3,18 mm Kabel anschließen.
- LINK CONNECTION** – Beim Gebrauch von zwei V7 deren LINK CONNECTIONS mit dem beiliegenden Link-Kabel verbinden.
- DECK LOCATION SCHALTER** – Für zukünftige Verwendung.



FUNKTIONSELEMENTE OBERSEITE



VERWENDETE BEZEICHNUNGEN:

- Audioverweis:** Die augenblickliche Position in einem Musikstück von wo aus der Abspielvorgang beginnt. Wird ein Musikstück gewählt und abgespielt, fängt der Audio Pointer gewöhnlich am Anfang an und hört am Ende auf..
- Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, welche dauerhaft durch die Software gespeichert wird. Cue-Punkte können mit den CUE CONTROLS gesetzt, wieder abgerufen oder gelöscht werden.
- Temporärer Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, die nur solange vorhanden ist, wie das Musikstück im Deck geladen ist. Ein temporärer Cue-Punkt kann mit der CUE-Taste gesetzt und wieder abgerufen werden.

WIEDERGABEFUNKTIONEN

1. **PLATTER / SLIPMAT / VINYL** – Der motorgetriebene Plattenteller (mit Slipmat und Vinyl) steuert den Audioverweis im Programm.
2. **PLAY / PAUSE** – Start oder Wiederaufnahme des Abspielens, falls das Deck im Pausenbetrieb war. Hält die Wiedergabe vorläufig an, falls sich das Deck im Abspielbetrieb befindet. (Die Rate, mit welcher vom Abspiel- in den Pausenbetrieb und entgegengesetzt gefahren wird, wird über die START TIME und STOP TIME Drehregler bestimmt.)
3. **CUE** – Falls kein temporärer Cue-Punkt eingestellt wurde oder sich das Deck im Pausenbetrieb befindet, kann mit der Taste CUE ein temporärer Cue-Punkt gesetzt werden. Während das Musikstück abgespielt wird, diese erneut drücken, um zum temporären Cue-Punkt zurückzukehren und das Abspielen einstweilen anzuhalten.
Man kann auch die Taste CUE gedrückt halten und damit das Abspielen vom temporären Cue-Punkt beginnen. Wird die Taste losgelassen, kehrt man zum temporären Cue-Punkt zurück und hält das Abspielen zeitweise an.
Werden die Tasten CUE und PLAY / PAUSE gleichzeitig gedrückt, wird das Abspielen vom temporären Cue-Punkt begonnen. Lässt man beide Tasten los, wird das Abspielen fortgesetzt.
4. **SYNC** – Automatische Angleichung des Tempos zwischen beiden Decks.
5. **START TIME / STOP TIME** – Einstellung der Rate, mit welcher vom Abspielbetrieb in den Pausenbetrieb und entgegengesetzt gefahren wird.
6. **BLEEP / REVERSE** – Rückwärtiges Abspielen des Musikstücks auf dem jeweiligen Deck.
 - Befindet sich der Schalter in der Stellung REVERSE, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, findet das Abspielen wieder von dort, wo der Audioverweis anhält, normal statt.
 - Wird der Schalter in der BLEEP-Stellung gehalten, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, findet das Abspielen wieder von der Position statt, die auch ohne den Einsatz der BLEEP-Funktion erreicht worden wäre (also als ob das Musikstück die ganze Zeit normal abgespielt worden wäre) .

CUE-FUNKTIONEN

7. **DELETE CUE** – Drücken oder gedrückt halten, um in den Cue-Löschmodus zu gelangen, in welchem zugeordnete Cue-Punkte von den HOT CUE-TASTEN gelöscht werden können. Leuchtet die DELETE CUE Taste rot auf, befindet diese sich im Cue-Löschmodus. Es kann nun eine rote HOT CUE-Taste gedrückt werden, um den ihr zugeordneten Cue-Punkt zu löschen. (Drücken der Taste DELETE CUE um den Cue-Löschmodus zu aktivieren, erlaubt die Löschung lediglich eines einzigen Cue-Punkts auf einmal. Wird die Taste DELETE CUE hingegen gedrückt gehalten, um den Cue-Löschmodus zu aktivieren, können mehrere Cue-Punkte auf einmal gelöscht werden.)
8. **HOT CUE-TASTEN (1-5)** – Zum Zuordnen eines Cue Punkts oder um das Musikstück an diesem Cue-Punkt zurückzusetzen. Leuchtet eine HOT CUE-TASTE nicht auf, kann ein Cue-Punkt zugeordnet werden, indem die Taste am gewünschten Punkt im Musikstück gedrückt wird. Ist der Punkt zugeordnet, leuchtet die HOT CUE-Taste weiss auf. Um zu diesem Cue-Punkt zurückzukehren, einfach die Taste drücken.
Tip: Befindet sich das Deck im Pausenbetrieb, führt das Herunterdrücken und Festhalten einer beleuchteten HOT CUE-TASTE dazu, dass die Wiedergabe von diesem Cue-Punkt stattfindet. Wird diese losgelassen, kehrt das Programm zu diesem Cue-Punkt zurück und hält die Wiedergabe vorübergehend an.
Hinweis: Cue-Punkte können nicht überschrieben werden. Ein Cue-Punkt muss zuerst durch Herunterdrücken und Festhalten der Taste DELETE CUE, während die betreffende HOT CUE-TASTE gedrückt wird, gelöscht werden.

LOOP-FUNKTIONEN

9. **ON / OFF** – Dient zum Ein- und Ausschalten eines Loops. Befindet sich das Deck bereits im Loop-Modus, wird der Loop verlassen. Ist das Deck nicht im Loop-Modus, wird der augenblicklich gewählte Loop eingeschaltet (sobald der Audioverweis in den Loopbereich gelangt). Ist kein Loop eingestellt, passiert überhaupt nichts.
10. **IN** – Mit dieser Taste zum Beginn eines Loops einen "Loop In"-Punkt setzen. Falls sich das Deck bereits in einem Loop befindet und die Taste wird gedrückt, kann der genaue Punkt des "Loop In"-Punkts "feineingestellt" werden, indem der PLATTENTELLER verschoben wird. (Sicherstellen, dass die Taste SCRATCH OFF beleuchtet ist und damit der Motor des PLATTENTELLERS nicht läuft.) Falls dem Deck kein Musikstück zugeordnet ist, passiert überhaupt nichts.
11. **OUT** – Mit dieser Taste am Ende eines Loops einen "Loop Out"-Punkt setzen. Falls sich das Deck bereits in einem Loop befindet und die Taste wird gedrückt, kann der genaue Punkt des "Loop Out"-Punkts "feineingestellt" werden, indem der PLATTENTELLER verschoben wird. (Sicherstellen, dass die Taste SCRATCH OFF beleuchtet ist und damit der Motor des PLATTENTELLERS nicht läuft.) Falls dem Deck kein Musikstück zugeordnet ist, passiert überhaupt nichts.
12. **SELECT** – Hier drücken, um die für das Musikstück gesetzten Loops zu durchlaufen. Von hier aus kann editiert, der Loop erneut gespielt oder der gewählte Loop aktiviert werden. (Falls LOOP IN gedrückt wurde, doch der Loop vor dessen Ende abgebrochen werden soll, SELECT drücken, was den Loop abschaltet.)
13. **RELOOP** – Mit dieser Taste das Musikstück an den Beginn eines Loops setzen und diesen aktivieren. Befindet sich das Deck bereits in einem Loop, wenn die Taste gedrückt wird, springt der Audioverweis an den Anfang des Loops und fährt fort. Falls kein Loop eingestellt ist, passiert überhaupt nichts.
14. **MODE** – Diese Taste dient zum Umschalten zwischen manuellem und Autoloop-Betrieb, was die Funktionen der vier unteren LOOP CONTROL-Tasten verändert. Im manuellen Betrieb fungieren die LOOP CONTROL-Tasten als IN, OUT, SELECT und RELOOP (oben erklärt). Im Autoloop-Betrieb setzen die LOOP CONTROL-Tasten jeweils 1-, 2-, 4- und 8-Takt-Loops. Jeder Loop beginnt an der Position des Audioverweises, wenn die Taste gedrückt wird.
Hinweis: Aufgrund der Weise, wie das Programm die BPM-Rate analysiert kann sich die Länge der 1-, 2-, 4- und 8-Takt-Loops zwischen Musikstücken mit verschiedenen BPM-Werten unterscheiden.
15. **1/2 X** – Der gewählte Loop wird bei Druck auf diese Taste um die Hälfte verkürzt.
16. **2 X** – Der gewählte Loop wird bei Druck auf diese Taste um das Doppelte verlängert.
17. **SHIFT LEFT (◀)** – Den gewählten Loop mit dieser Taste nach links verschieben. Der Loop wird um seine eigene Länge verschoben.
18. **SHIFT RIGHT (▶)** – Den gewählten Loop mit dieser Taste nach rechts verschieben. Der Loop wird um seine eigene Länge verschoben.

TRACK-FUNKTIONEN

19. **STRIP SEARCH** – Die Länge dieses Streifens bedeutet die gesamte Länge des Musikstücks. Mit dem Finger einen Punkt entlang dieses Sensors berühren, um genau an diesen Punkt im Musikstück zu gelangen. (Zum Durchlaufen eines Musikstücks empfiehlt es sich den PC zu verwenden, anstatt den Finger über den Streifen zu streichen.)

PITCH-FUNKTIONEN

20. **TAP** – Diese Taste im gleichen Tempo wie das Musikstück antippen, um es dem Programm leichter zu machen, einen genauen BPM-Wert festzustellen.
21. **SCRATCH OFF** – Zum Ausschalten und Anhalten des PLATTENTELLER-Motors.
22. **MASTER TEMPO** – Falls die Tonhöhe des Musikstücks verändert wurde, kann diese durch Drücken der MASTER TEMPO-Taste wieder auf den ursprünglichen Notenschlüssel zurückgesetzt werden. Das Tempo des Musikstücks verbleibt bei der durch PITCH FADER eingestellten Geschwindigkeit.
23. **PITCH RANGE** – Mit dieser Taste kann der PITCH FADER auf $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ und $\pm 50\%$ eingestellt werden.
24. **PITCH FADER** – Zur Einstellung der Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks. Eine direkt neben dem Fader befindliche LED leuchtet dann auf, wenn dieser auf 0% gesetzt ist.
25. **PITCH BEND (+ / -)** – Einen der beiden Tasten drücken oder gedrückt halten, um die Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks zeitweise zu verändern. Wird die Taste losgelassen, kehrt die Geschwindigkeit des Musikstücks zu dem durch den PITCH FADER eingestellten Wert zurück.
26. **BPM METER** – Diese Messanzeige dient als Hilfe zum Anpassen des Tempos zwischen beiden Decks. Leuchtet die weiße, mittlere LED auf, bedeutet dies, dass die BPM-Werte gleich sind. Anderenfalls wird sich die Messanzeige am schnelleren Deck orientieren. Je weiter die Anzeige vom Zentrum entfernt ist, umso grösser ist der Unterschied der beiden BPM-Werte. Die Messanzeige ist auch beim Einstellen von Loop-In oder Loop-Out Punkten hilfreich. Falls an den Loop-In oder Loop-Out Punkten Feineinstellungen mit den PLATTENTELLERN vorgenommen werden, "wickelt" sich die beleuchtete LED um die Messanzeige. Sie verbleibt auf der weissen LED in der Mitte, wenn der Loop um genau die Hälfte verkürzt oder um genau das Doppelte verlängert wurde. *Hinweis: Das BPM METER leistet nur dann bei Loopeinstellungen Hilfestellung, wenn 1. für dieses Musikstück ein BPM-Wert eingegeben wurde und 2. die Tempos der beiden Decks synchronisiert wurde.*
27. **TAKEOVER LEDs** – Wird das andere Deck mit dem DECK SELECT-Schalter gewählt, stimmt unter Umständen die Position des PITCH FADER des V7 nicht mit der TonhöhenEinstellung des anderen Decks im Programm überein. Den PITCH FADER langsam in die vom TAKEOVER LED angegebene Richtung schieben, bis diese erlischt. Jetzt stimmt der PITCH FADER mit der TonhöhenEinstellung im Programm überein und kann diese wieder steuern.

NAVIGATION

28. **SCROLL KNOB** – Mit diesem Drehregler können die Musikstücke, Verzeichnisse, usw. im Programm durchlaufen werden. Der Regler kann auch gedrückt werden, um zwischen den im Programm angezeigten Feldern umzuschalten.
29. **FWD / BACK** – Mit diesen Tasten kann der Selektor zwischen den verschiedenen Programmfeldern hin- und herbewegt werden.
30. **CRATES** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Verzeichnisfeld im Programm schalten.
31. **PREPARE** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Vorbereitungsfeld im Programm schalten.
32. **FILES** – Mit dieser Taste den Selektor auf das Dateifeld im Programm schalten.
33. **LOAD A / LOAD B** – Eine dieser Tasten drücken während ein Musikstück gewählt ist, um dieses jeweils Deck A oder Deck B zuzuordnen. *Tip: Werden die Tasten LOAD A oder LOAD B zweimal schnell gedrückt, wird das auf dem anderen Deck befindliche Musikstück auch auf dieses Deck geladen, wobei der Audioverweis in der gleichen Position bleibt. Weitere Informationen hierzu können im Abschnitt "Sofortige Doppel" unter "Wiedergabe" im Kapitel SOFTWARE INSTALLATION gefunden werden.*
34. **LOAD PREPARE** – Mit dieser Taste kann ein gewähltes Musikstück einer Liste von Musikstücken im Vorbereitungsfeld des Programms hinzugefügt werden.

EFFEKTES-FUNKTIONEN

35. **FX SELECT** – Dieser Drehregler dient zur Auswahl eines Effektes, der auf den Kanal gelegt werden soll, wobei der Effekt im Programm angezeigt wird. Bei Drücken des Drehreglers wird automatisch der nächste Effekt abgerufen.
36. **FX MIX** – Zur Einstellung der Effektstärke, welche im Programm angezeigt wird. Für weniger Effekt (ein "dry" Mix) Regler nach links schieben. Für mehr Effekt (ein "wet" Sound) den Fader nach rechts bewegen.
37. **FX PARAM** – Mit diesem Regler den im Programm angezeigten Parameter des Effekts einstellen.
38. **FX ON / OFF** – Mit dieser Taste den Effekt ein- oder ausschalten. Die LED der Taste leuchtet im eingeschalteten Zustand auf.

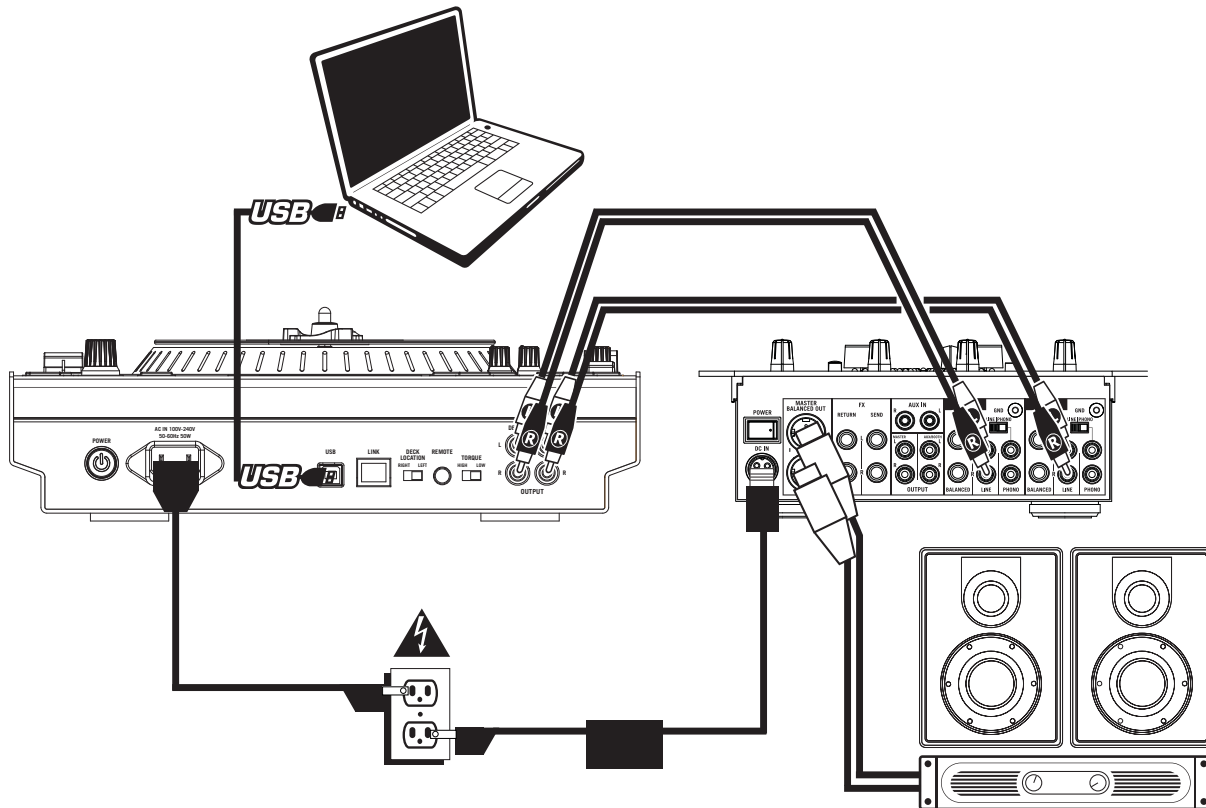
USB-ELEMENTE

39. **DECK SELECT** – Mit diesem Schalter das Deck bestimmen, dass der V7 steuern soll. Die linke Position schaltet zu Deck A, die Rechte zu Deck B.
40. **USB LED** – Diese LED leuchtet auf, wenn der V7 mit einem über den rückwärtigen USB-Anschluss angeschlossenen PC kommuniziert.
41. **LINK LED** – Diese LED leuchtet auf, wenn der V7 mit einem anderen über die rückwärtige LINK CONNECTION angeschlossenen V7 kommuniziert.
42. **MASTER BUTTON** – Mit dieser Taste wird bestimmt, welchen PC der V7 steuert:
- Leuchtet der MASTER BUTTON auf, steuert der V7 den mit dem USB-Anschluss verbundenen PC.
 - Leuchtet der MASTER BUTTON nicht auf, kontrolliert der V7 einen PC, der an einen über die rückwärtige LINK CONNECTION angeschlossenen V7 angeschlossen ist.

WICHTIG!!!

- Vor Anschluss des V7 an den PC zuerst die auf der beiliegenden CD vorhandenen Treiber und das Programm Serato ITCH installieren. (Auf www.serato.com/itch überprüfen, ob es neuere Programmversionen gibt.)
- Wird V7 wieder an den PC angeschlossen, behält der V7 die vorherigen Programmeinstellungen bei (z. B. Tonhöhe, Effektparameter, usw.). Dies ist vor Abspielen eines Musikstücks bedenken.

INSTALLATION EINES V7



1. Anschluss "DECK A" OUTPUT (ANSCHLUSS DECK A) des V7 an den linken Eingangskanal (line-level) des Mixers anschließen.
2. Anschluss "DECK B" OUTPUT (ANSCHLUSS DECK B) des V7 an den rechten Eingangskanal (line-level) des Mixers anschließen.
3. Den V7 an einen USB-Anschluss des PCs anschließen und dann Serato ITCH aufrufen. Das Programm wird den V7 automatisch entdecken.
4. Folgende Dinge am V7 überprüfen:
 - a. Der MASTER BUTTON sollte aufleuchten. (Ist dies nicht der Fall, diesen bitte drücken.)
 - b. Die USB-LED sollte aufleuchten.

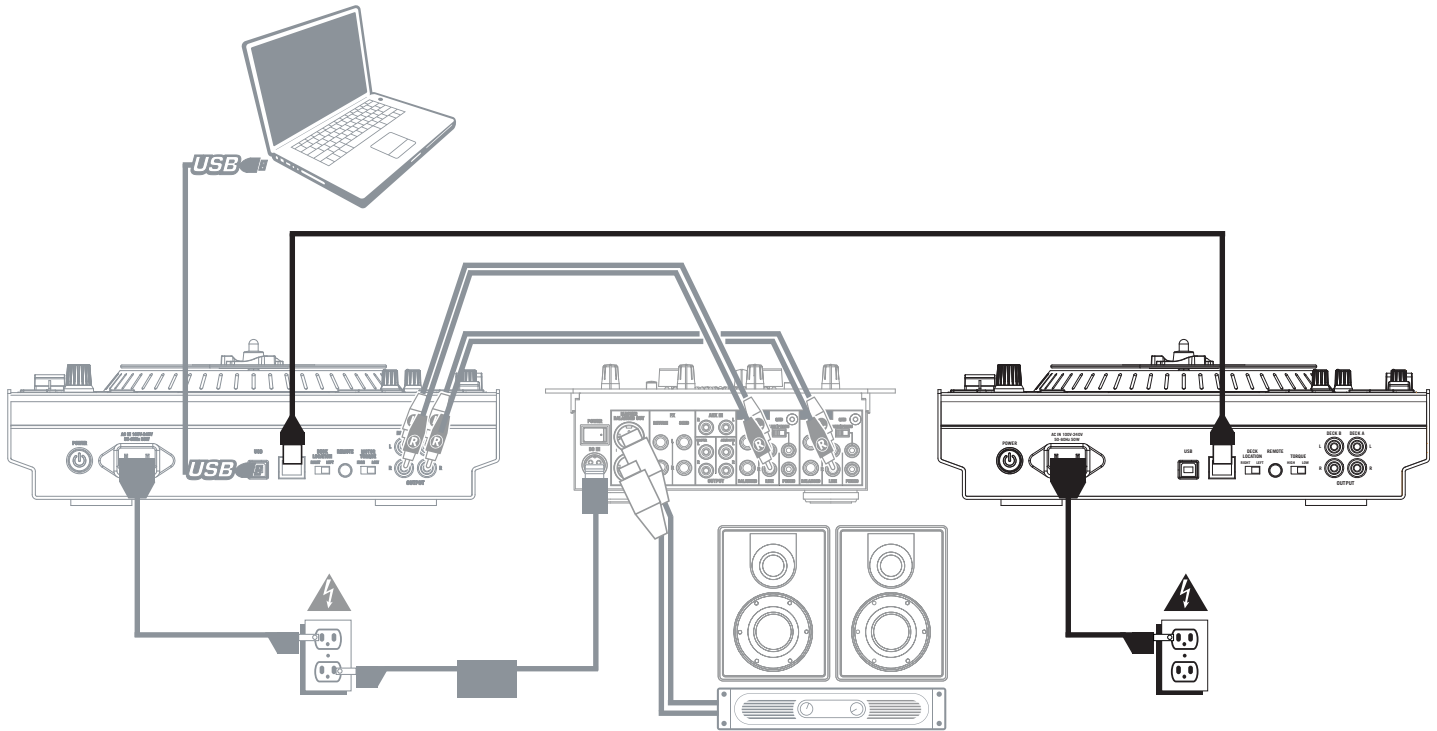
Hinweise:

- Deck A oder Deck B können im Programm mit dem DECK SELECT-Schalter des V7 ausgewählt werden.
- Die Tasten LOAD A und LOAD B werden immer das gewählte Musikstück auf ihre jeweiligen Decks im Programm laden (ungeachtet der Position des DECK SELECT-Schalters).
- Wenn die Tonhöhe des Decks mit dem PITCH FADER eingestellt und dann das andere Deck mit dem DECK SELECT-Schalter gewählt wird, stimmt unter Umständen die Position des PITCH FADER des V7 nicht mit der TonhöhenEinstellung des anderen Decks im Programm überein. Ist dies der Fall, leuchtet eine der TAKEOVER LEDs auf (der PITCH FADER wird dabei abgeschaltet). Den PITCH FADER langsam in die vom TAKEOVER LED angegebene Richtung schieben, bis diese erlischt. Jetzt stimmt der PITCH FADER mit der TonhöhenEinstellung im Programm überein und kann diese wieder steuern.
- Mit Ausnahme des PITCH FADERS "schalten" alle Deck-spezifischen Steuerelemente (deren Positionen sich beim Umschalten zwischen den Decks ändern können) automatisch zu Positionen, die mit der Hardware übereinstimmen. Dies sollte beim Umschalten zwischen den Decks immer bedacht werden.

ZWEITEN V7 HINZUFÜGEN

Um ein duales V7-System zu erstellen, zunächst einen V7 (wie oben beschrieben) installieren und dann den nachstehenden Schritten folgen:

Warnung: Niemals zwei V7 an den gleichen PC über die USB-Anschlüsse anschließen!



1. Die LINK CONNECTIONS der beiden V7 mit dem beiliegenden Link-Kabel verbinden.
2. Mit den DECK SELECT-Schaltern den linken V7 als "Deck A" und den Rechten als "Deck B" konfigurieren.
Hinweis: Die Schalter während der Session nicht wechseln.
3. Überprüfen, dass der erste V7 über einen USB-Anschluss an den PC angeschlossen ist und dann Serato ITCH aufrufen. Das Programm entdeckt die V7 automatisch.
4. Folgendes überprüfen:
 - a. An dem an den PC angeschlossenem V7 sollte der MASTER BUTTON aufleuchten. (Ist dies nicht der Fall, diesen bitte drücken.)
 - b. An dem an den PC angeschlossenem V7 sollte die USB LED aufleuchten.
 - c. An dem nicht direkt an den PC angeschlossenem V7 sollte der MASTER BUTTON **nicht** aufleuchten. (Ist dies nicht der Fall, diesen bitte drücken.)
 - d. An dem nicht direkt an den PC angeschlossenem V7, sollte die USB LED **nicht** aufleuchten.
 - e. Die LINK LEDs beider V7 sollten aufleuchten. (Ist dies nicht der Fall, beide V7 mit dem Link-Kabel sicher verbinden.)

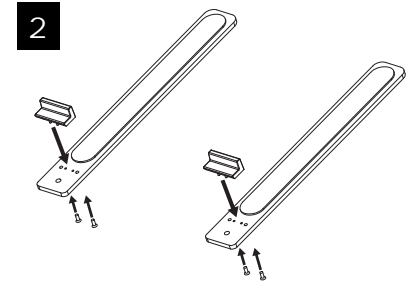
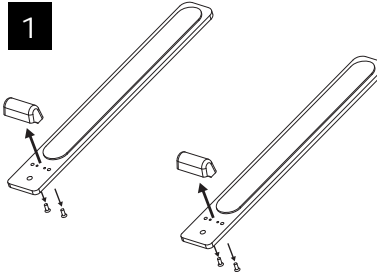
NSFX

AUFBAUANLEITUNG

WICHTIG:

Bevor Sie das NSFX an Ihren PC anschließen, von www.serato.com/itch die neueste Serato ITCH-Version herunterladen.

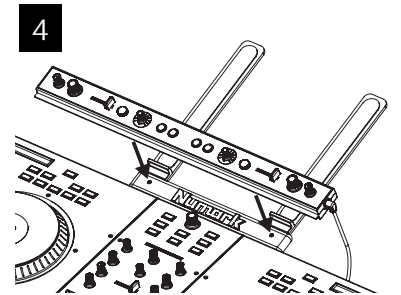
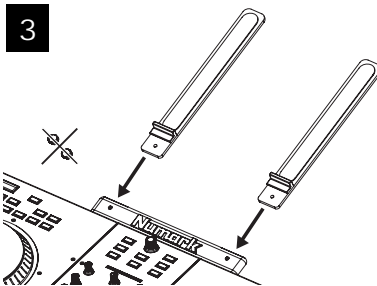
1. Zunächst die beiden Auflageschienen Ihres NS7 Laptopstands abnehmen und mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher aus jeder Schiene die beiden grossen Schrauben herausdrehen und die Dämpfer entfernen.



2. Ursprüngliche Dämpfer und Schrauben mit den dem NSFX beiliegenden ersetzen.

Hinweis: Nur die dem NSFX beiliegenden Schrauben verwenden, um die Dämpfer zu befestigen. (Diese sind kleiner als die ursprünglichen.)

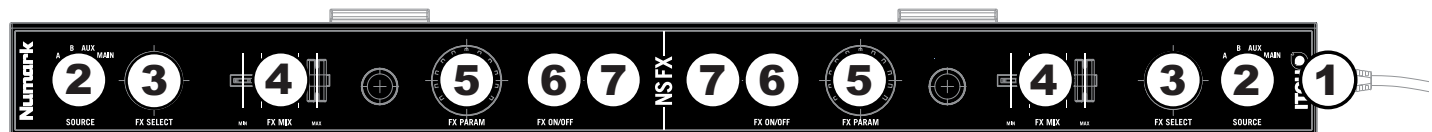
3. Auflageschienen in die an der Halterung vorhandenen Schlitz des Laptopstands einschieben. Zum Befestigen nicht die ursprünglichen Schrauben, die mit dem Stand geliefert wurden, verwenden.



4. NSFX auf die Haupthalterung des Laptopstands befestigen, indem die Schrauben des NSFX in die Löcher der Halterung geschraubt werden. Schrauben für sicheren Halt fest anziehen.

5. Das mit dem NSFX verbundene USB-Kabel an einen freien USB-Anschluss des PCs anschließen.

FUNKTIONEN



1. **USB CONNECTION** – Dieses Kabel an einen freien USB-Anschluss des PCs anschließen. Die LEDs des NSFX leuchten auf, sobald die Verbindung hergestellt ist.
2. **SOURCE** – Zur Auswahl, auf welchen Kanal der Effekt gelegt wird. Es besteht folgende Auswahl (wird im Programm angezeigt):
 - **DECK A** – Effekt wird auf Deck A gehört.
 - **DECK B** – Effekt wird auf Deck B gehört.
 - **AUX** – Effekt wird auf den Kanal für MIC (Mikrofon)/ AUX (andere Geräte) gelegt.
 - **MIX** – Effekt auf dem gesamten (Master)-Mix gehört.
3. **FX SELECT** – Dieser Drehregler dient zur Auswahl eines Effektes, der auf den Kanal gelegt werden soll, wobei der Effekt im Programm angezeigt wird. Bei Drücken des Drehreglers wird automatisch der nächste Effekt abgerufen.
4. **FX MIX** – Zur Einstellung der Effektstärke, welche im Programm angezeigt wird. Für weniger Effekt (ein "dry" Mix) Regler nach links schieben. Für mehr Effekt (ein "wet" Sound) den Fader nach rechts bewegen.
5. **FX PARAM** – Mit diesem Regler den im Programm angezeigten Parameter des Effekts einstellen.
6. **FX ON / OFF** – Mit dieser Taste den Effekt ein- oder ausschalten. Die LED der Taste leuchtet im eingeschalteten Zustand auf.
7. **TAP TEMPO** – Diese Taste im gewünschten Tempo antippen, um damit den BPM manuell einzugeben und so die Geschwindigkeit von tempo-abhängigen Effekten zu bestimmen. Der BPM-Wert wird im Programm angezeigt. Die Taste kann jederzeit angetippt und ein neues Tempo eingegeben werden, man kann aber auch zum automatischen BPM-Wert des Musikstücks zurückkehren, indem man die Taste gedrückt hält (weitere Informationen im Abschnitt TEMPO-QUELLE).

Hinweis: Um den NSFX einzusetzen, werden zwei freie USB-Anschlüsse am PC benötigt – einen für NS7, einen für NSFX.

WICHTIG!

Wenn Sie ein NSF-X verwenden, mit Ihrem NS7, von www.serato.com/itch die neueste Serato ITCH-Version mit integrierten Effekten herunterladen!

ERSTE SCHRITTE

STARTEN DER SOFTWARE

Sie können Serato ITCH von folgenden Orten starten:

- Windows XP: **Start ▶ Programme ▶ ITCH**
- Windows Vista: **Windows Menu ▶ Alle Programme ▶ Serato ▶ ITCH**
- Mac OSX: **Anwendungen** (auf der internen Festplatte)

Schließen Sie das NS7 / V7 an, bevor Sie Serato ITCH öffnen. Sobald die Software gestartet ist, wird das NS7 / V7 automatisch erkannt.

IMPORTIEREN VON MUSIK

■ Unterstützte Dateitypen

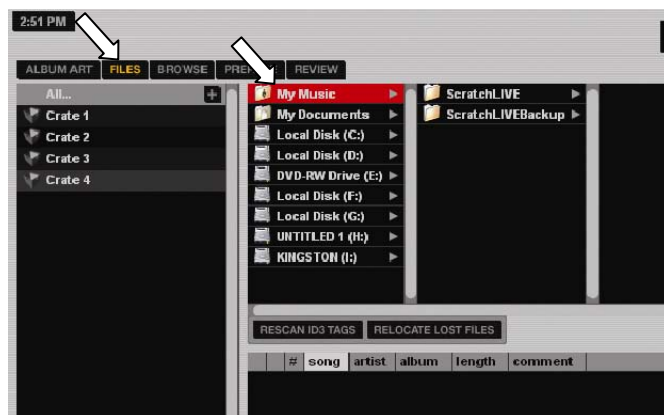
Serato ITCH unterstützt folgende Dateitypen: mp3, AAC, WAV, AIFF und Ogg Vorbis.

Es werden sowohl konstante, als auch variable Bitraten unterstützt.

■ Dateien zur Library hinzufügen

Es gibt mehrere Wege um Dateien zur Serato ITCH Library hinzuzufügen.

1. Klicken Sie auf „Files“ in der oberen linken Ecke auf Ihrem Bildschirm oder drücken Sie den „FILES“-Knopf auf dem NS7 / V7, um in den Dateien zu browsen, die sich auf Ihrem Dateisystem befinden:
2. Mit den Steuerungsknöpfen des NS7 / V7 („SCROLL“-Drehregler, „FWD“ und „BACK“-Knopf), der Cursor-Tasten auf Ihrer Tastatur oder mit der Maus können Sie in den Dateien oder der Library navigieren
3. Klicken Sie auf Dateien oder Verzeichnisse innerhalb des Dateibrowsers und schieben Sie per Drag&Drop die Dateien in das „all“ Crate (befindet sich an oberster Stelle im Crate Bereich), ein anderes Crate oder ein Sub-Crate. um Dateien in Serato ITCH zu laden. Alternativ können Sie auch vom Windows Explorer (Windows) oder dem Finder (Mac) per Drag&Drop die Dateien in die Serato ITCH Library hinzufügen.



■ Löschen von Dateien

Um einen Track aus einem Crate, Sub-Crate oder der Library zu entfernen, wählen Sie diesen aus und drücken Sie strg+Entf (Windows) bzw. Apfel+Entf (Mac).

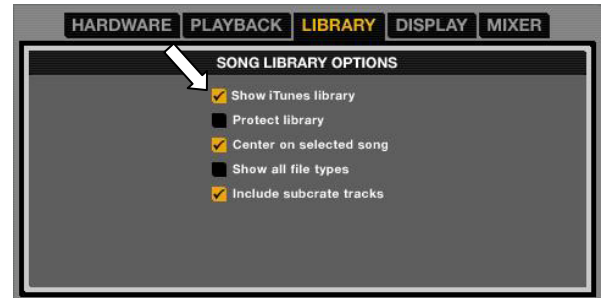
■ Importieren von Musik aus Audio CDs

Mit Serato ITCH können Sie keine CDs rippen. Wir empfehlen die Verwendung von Applikation von Drittanbietern, wie z.B. iTunes um Ihre Audio CDs in ein kompatibles Dateiformat zu konvertieren, welches von Serato ITCH unterstützt wird. Hierbei empfehlen wir als Zielformat MP3 mit 320kbps für hochwertige Audioqualität und niedrige CPU Belastung. Audio CDs können alternativ auch direkt über das CD/DVD Laufwerk des Rechners abgespielt werden.

Weitergehende Tips und Hinweise über die Konvertierung finden Sie unter <http://www.serato.com>.

■ Anzeigen Ihrer iTunes™ Library:

Serato ITCH kann Ihrer iTunes Library lesen und anzeigen. Hierzu wechseln Sie zum Setup-Screen, gehen zum Reiter Library und aktivieren die Option "Show iTunes Library." Anschließend können Sie auf Ihre iTunes Library zugreifen.



VORBEREITUNG IHRER DATEIEN

Bevor Sie Musik in Serato ITCH abspielen, ist es wichtig, dass Sie die Dateien vorbereiten, indem Sie diese analysieren lassen. Die Software kann Ihre Library durchgehen, und dabei korrupte Dateien erkennen, die Wellenform Ansichten (Overviews) erstellen, den Auto-Gain-Wert und BPM-Wert berechnen und diese innerhalb der ID3-Tags abspeichern.

** ID3 tags enthalten Daten über die Tracks und werden innerhalb der Dateien selbst abgespeichert. „Genre“, „Track Name,“ und „Artist“ sind Beispiele von gebräuchlichen Tag Informationen.*

■ So analysiert man Dateien

Um Dateien zu analysieren, starten Sie Serato ITCH ohne angeschlossenem NS7 / V7. Auf der rechten Seite des Hauptschirms befindet sich der „Analyze Files“-Knopf. Klicken Sie auf diesen, um die Analyse aller Dateien in Ihrer Library zu starten. Sie können auch ausgewählte Crates, Verzeichnisse oder Dateien analysieren, indem sie diese per Drag&Drop auf den Knopf schieben.



■ Korrupte Dateien

Wenn Serato ITCH korrupte Dateien entdeckt, wird es diese mit einem der folgenden zwei Symbole markieren:



Es ist sehr wichtig, dass jegliche korrupte Dateien aus der Library entfernt werden, da diese einen Absturz der Software bewirken können, selbst wenn Sie diese Dateien nicht abspielen.

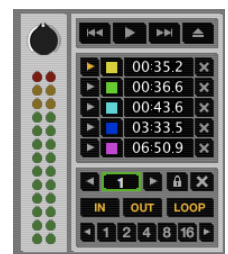
■ Auto-BPM

Serato ITCH kann während der Erstellung der Overviews die BPM der Lieder schätzen. Wenn diese Option ausgewählt ist und Serato ITCH sich über den Wert sicher ist, werden die berechneten BPM Werte in den ID3 Tags der Lieder gespeichert. Die Auto-BPM Funktion wird nur angewendet, sofern noch kein BPM Wert eingetragen ist. Sie können jederzeit die Overviews von mehreren Tracks (auch solche die bereits Overviews besitzen) neu erstellen lassen (also auch die BPM Werte neu berechnen lassen), wenn Sie diese Tracks per Drag&Drop auf "Analyze Files" schieben. Wenn Sie im Vorfeld schon wissen, in welchem Bereich sich die BPMs der Dateien befinden, können Sie diesen durch entsprechende Auswahl im "Range" drop-down menü auswählen. Hiermit verhindern Sie, dass die BPM Werte entweder doppelt oder halb so hoch sind.

■ Offline Player

Der Offline-Player wird angezeigt, solange kein NS7 / V7 am Rechner angeschlossen ist. Das Audio Signal wird durch das Standard-Audioausgabegerät (normalerweise die Soundkarte des Rechners) ausgegeben. Hilfreich ist der Offline-Player, wenn Sie Ihre Tracks vorhören und Ihre Crates sortieren bzw. vorbereiten, oder auch Cue-Punkte bzw. Loops editieren, setzen oder löschen möchten.

Sie können einen Track in den Offline-Player laden, indem Sie ihn entweder per Drag&Drop auf das Deck schieben, oder ihn auswählen und die Tastenkombination SHIFT+Cursor links betätigen. Links von der Wellenform befindet sich das Panel, in dem die Cue-Punkte und die Loops angezeigt werden. Sie können neue Cue-Punkte setzen, indem Sie auf einen der freien Slots klicken. Im unteren Bereich des Panels können Sie die Loops setzen und bearbeiten. Sie können ähnlich der Steuerungsknöpfe auf dem NS7 / V7 den Loop-Anfang bzw. das Ende festlegen oder auch Autoloops erstellen.



Beim Erreichen des Ende des Tracks wird automatisch der nächste Track geladen und abgespielt.

ÜBERSICHT DER SOFTWARE



Detaillierte Beschreibungen dieser Funktionen finden Sie weiter unten. Dies ist nur eine Übersicht der wichtigsten Funktionen von Serato ITCH:

1. **Album Art:** Zeigt album/cover art (Albumcover) für den ausgewählten Track an.
2. **Files:** Zeigt das Datei-Panell an, womit man Tracks auf der Festplatte suchen kann.
3. **Browse:** Öffnet das Browse-Panell, mit dem man die Tracks sortiert nach Genre, BPM etc. anzeigen lassen kann.
4. **Prepare:** Zeigt das „Prepare“ Panell an, welches die Tracks beinhaltet, die man ausgewählt hat, um sie demnächst zu spielen.
5. **Review:** Zeigt das Review Panell mit den Tracks, die man bereits gespielt hat, an.
6. **Tool Tips:** Aktiviert die Anzeige der ToolTips, mit einer kurzen Beschreibung der Funktionen, die angezeigt wird, wenn man mit dem Mauszeiger über den dazugehörigen grafischen Elementen schwebt.
7. **Setup:** Zeigt den Setup-Screen an.
8. **Search:** Durchsucht Ihre Library nach dem Text, welchen Sie eingegeben haben.
9. **Crates:** Anzeige der Liste der Crates und Subcrates.
10. **Library:** Zeigt die Liste der Songs der aktuellen Auswahl an.
11. **Mic / Aux:** Zeigt an, wohin das MIC / AUX INPUT Signal (NS7) gesendet wird.
12. **Cue:** Sendet das MIC / AUX INPUT Signal (NS7) zum Cue Kanal, welcher durch die Kopfhörer abgehört werden kann.
13. **Record:** Startet oder beendet die Aufnahme.

14. **Record Source Selector:** Wählt die Aufnahmequelle aus.
15. **Recording Meter:** Zeigt die Aussteuerungsanzeige für die Aufnahme an.
16. **Recording Timer:** Zeigt die Länge der aktuellen Aufnahme an.
17. **Recording Filename:** Geben Sie hier den Namen der aktuellen Aufnahme an.
18. **Save:** Speichert die aktuelle Aufnahme im "Recordings"-Verzeichnis in Ihrem Hauptlibrary-Verzeichnis an.
19. **Status Bar:** Zeigt den Status des aktuell ausgewählten Elementes aus.
20. **Virtual Deck:** Rotiert während der Wiedergabe.
21. **Beat-Matching Display:** Zeigt die Transienten (normalerweise Drum-Hits) zur Erleichterung des Beat-Matchings an.
22. **Tempo-Matching Display:** Anzeige der Tempi der beiden Tracks zur Vereinfachung beim Mixen.
23. **Waveform:** Wellenform des aktuell geladenen Tracks.
24. **Track Overview:** Eine Übersicht der Wellenform des aktuell geladenen Tracks.
25. **Track Name:** „Titel“-Tag für den aktuellen Track.
26. **Artist Name:** „Artist“-Tag für den aktuellen Track.
27. **BPM Field / Tap:** Anzeige der BPM für den Track. Sie können auf das Feld klicken um den BPM Wert manuell zu bestimmen. Klicken Sie auf diesem Knopf zeitgleich zum Vierteltakt des geladenen Tracks, um den BPM Wert zu errechnen. Falls kein BPM Wert im Track eingetragen ist, wird standardmäßig „tap“ angezeigt, um zu signalisieren, dass Sie einen Wert manuell tippen oder eintragen sollten.
28. **Track Time Display:** Anzeige der aktuellen Abspielposition im Track.
29. **Pitch:** Anzeige des Pitch-Wertes in Prozent (%), abhängig von der Position des Pitchfader.
30. **Pitch Range:** Aktueller Pitch Bereich des PITCH FADER.
31. **Playback Mode:** Wechselt zwischen dem „Single“ bzw. „Continuous“-Abspielmodus. Im „Single“-Abspielmodus wird beim Erreichen des Ende des Tracks das Abspielen gestoppt, während im „Continuous“-Abspielmodus automatisch der nächste Track des Crates abgespielt wird.
32. **Repeat Mode:** Schaltet den Wiederholungs Modus an bzw. aus. Gültig für den Track , wenn „Single“-Abspielmodus ausgewählt ist, bzw. gültig für das Crate (wenn „Continuous“-Abspielmodus ausgewählt ist). Standardmäßig ist diese Option für jeden neuen Track ausgeschaltet.
33. **Loop Number:** Anzeige der Nummer des ausgewählten Loops. Schützen Sie den Loop vor versehentlichen Änderungen bzw.versehentlicher Löschung indem Sie auf das Schloss-Symbol klicken. Um den Loop zu löschen klicken Sie auf das „x“-Symbol.
34. **Rescan ID3 Tags:** Hiermit können Sie ID3 Tags der Dateien erneut einlesen. Verwenden Sie diese Funktion, falls Sie Musikdateien aus der Bibliothek außerhalb von Serato ITCH geändert haben.
 Tipp: Ein erneutes Einlesen der Tags zeigt auch an, welche Dateien aus der Library nicht gefunden werden konnten. Sie können dann in Ihrer Bibliothek nach der Status Spalte sortieren und die nicht gefundenen Dateien aus Ihrer Library gemeinsam entfernen. Sie werden mit einem „?“ Symbol in der Status-Spalte markiert.
35. **Relocate Lost Files:** Wenn Sie Dateien, welche sich bereits in Ihrer Library befinden, verschieben, werden diese in rot als nicht gefunden angezeigt (erkennbar am „?“ Symbol in der Status-Spalte). Sie können durch Drag&Drop eines Verzeichnisses aus dem Explorer (Windows) bzw. Finder (OSX) auf den Knopf eine automatische Suche und Korrektur der „verlorenen“ Tracks in diesem Verzeichnis und der Unterverzeichnisse starten. Alternativ können Sie auf den Knopf klicken um alle angeschlossenen Laufwerke automatisch zu durchsuchen.
36. **Next Effect:** Der nächste Effekt in der Reihenfolge der verfügbaren Effekte. Diesen Effekt mit der Taste FX SELECT des NSFX / V7 abrufen.
37. **Current Effect:** Zeigt den im Augenblick gewählten Effekt, der auf den Kanal gelegt ist, (vorausgesetzt die Taste FX ON / OFF des NSFX / V7 steht auf "Ein") an. Ist der Effekt eingeschaltet, leuchten die Felder CURRENT EFFECT und NEXT EFFECT auf.
38. **FX Mix:** Zeigt die Stärke des CURRENT EFFECT, welche über den MIX-Fader des NSFX / V7 eingestellt werden kann, an.
39. **Parameter:** Zeigt den Parameter des CURRENT EFFECT, welcher über den Regler FX PARAM des NSFX / V7 eingestellt werden kann, an. Im Allgemeinen ist das die Intensität des Effekts, dies kann aber bei anderen Effekten verschieden sein.
40. **Source:** Zeigt den Kanal, auf welchen der CURRENT EFFECT augenblicklich gelegt wird, an. Der Kanal kann mit dem Regler SOURCE des NSFX / V7 ausgewählt werden.
 Hinweis: Wenn beide SOURCE-Felder auf den gleichen Kanal eingestellt sind, wird dieser Kanal zuerst über den linken Effekt und dann durch den rechten Effekt gesendet.
41. **Tempo Source:** Der augenblickliche BPM-Wert des Musikstücks, der dazu beiträgt, die Geschwindigkeit des CURRENT EFFECT (falls dieser tempo-abhängig ist) zu bestimmen. Wird in diesem Feld "AUTO A" oder "AUTO B" angezeigt, folgt der Effekt jeweils automatisch dem BPM-Wert des Musikstücks auf Deck A oder Deck B. Wird hingegen "MANUAL" angezeigt, bedeutet dies, dass keines der beiden Decks einen BPM-Wert besitzt. Der Wert kann aber mit der Taste TAP TEMPO des NSFX eingestellt (und jederzeit verändert werden). Man kann auch zum automatischen BPM-Wert des Musikstücks zurückkehren, indem man die Taste gedrückt hält.

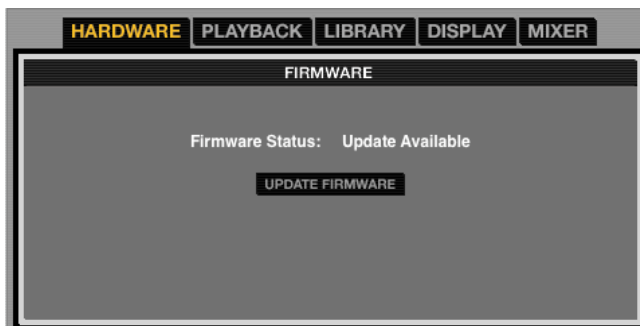
SOFTWARE SETUP

Im Setup-Screen befinden sich Einstellmöglichkeiten um das Serato ITCH System an Ihre Bedürfnisse einzustellen. Klicken Sie auf den „Setup“-Knopf um zum Setup-Screen zu wechseln. Hier können Sie einen der folgenden Reiter auswählen: Hardware, Playback, Library, Display oder Mixer.

SOFTWARE VERSION & UPDATES: Die Versionsnummer von Serato ITCH wird in der linken unteren Ecke des Setup-Screens angezeigt. Das Klicken auf „Check for Updates“ bewirkt, dass der Webbrowser auf Ihrem Rechner die Seite <http://www.serato.com> öffnet und die verfügbaren Updates der Software anzeigt.

HARDWARE

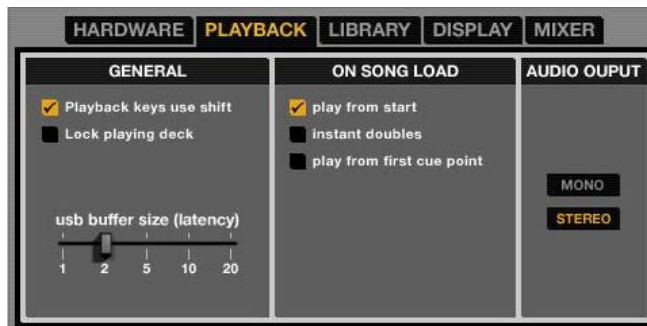
- **Firmware Status / Updater:** Wenn das NS7 / V7 mit Ihrem Rechner verbunden ist, wird Ihnen hier angezeigt, ob die Firmware aktuell ist. Sollte ein neueres Firmwareupdate verfügbar sein, können Sie durch das Klicken auf den "Update Firmware"-Knopf die Firmware aktualisieren (siehe Abschnitt AKTUALISIERUNG DER FIRMWARE für nähere Erläuterungen).



ABSPIELEN

ALLGEMEIN:

- **Playback Keys Use Shift:** Wenn diese Option aktiviert ist, muss bei allen Abspieltasten (play, pause, pitch +/-, zum Cue-Punkt springen, etc.) entweder die Taste 'shift' gedrückt, oder 'caps lock' aktiviert sein, damit die Funktion ausgeführt wird.
- **Lock Playing Deck:** Falls diese Option aktiviert ist, kann nur das Lied auf einem virtuellen Deck geändert werden, wenn das Deck pausiert.
- **USB Buffer Size (Latency):** Dieser Regler stellt die USB Audio Puffer Größe zwischen der Hardware (NS7 / V7) und der Software (Serato ITCH) ein. Die USB Audio Buffer Größe sollte so niedrig wie möglich eingestellt werden (sprich so weit links wie möglich). Je kleiner der Buffer ist, desto schneller die Reaktionsgeschwindigkeit von Serato ITCH. Allerdings ist zu beachten, dass das Herabsetzen der Buffer-Größe zu einer erhöhten CPU-Auslastung auf dem Computer führt. Wenn Sie Probleme mit der Audiowiedergabe haben (Aussetzer wie z.B. Klicks oder Pops) und das USB-Dropout Lämpchen aufleuchtet, vergrößern Sie die USB Audio Buffer Größe so lange, bis die Audiowiedergabe flüssig und ohne Aussetzer läuft.



ON SONG LOAD: Diese Option beeinflusst, wie Tracks abgespielt werden, wenn Sie das ins Deck geladen werden.

- **Play from Start:** Das Aktivieren dieser Einstellung bewirkt, dass ein neu geladener Track von Anfang an gespielt wird. Sollte diese Einstellung nicht aktiviert sein, so wird der neu geladene Track an der Stelle weiter gespielt, an der sich der zuvor gespielte Track befand.
- **Instant Doubles:** Wenn diese Option aktiviert ist und Sie die gleiche Datei wie auf dem einen Deck auch auf das andere Deck laden, wird Letzterer von der gleichen Position starten, an der sich Ersterer befindet. Es werden die Loop-Einstellungen, wie auch der Status des Key-Lock-Schalters kopiert. Diese Option setzt die Funktionen "Play from First Cue Point" außer Kraft.

Tipp: Selbst wenn dies Option deaktiviert ist, wird durch zweifaches Drücken des LOAD A (bzw LOAD B) Knopfes auf dem NS7 / V7 der Track auf das gegenüberliegende Deck geladen und von der selben Position abgespielt (gleiche Funktion wie "Instant Doubles").

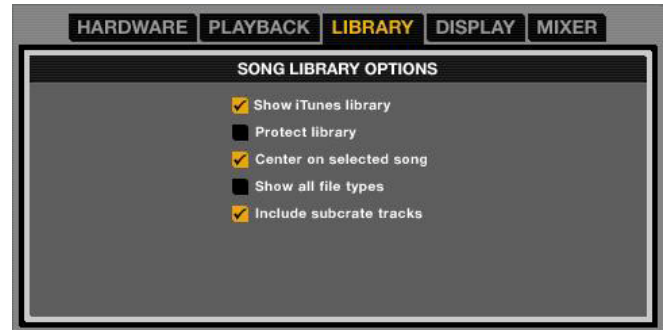
- **Play from First Cue Point:** Wenn diese Option gewählt ist, wird der Track ab dem ersten Cue-Punkt gespielt, sofern der Track einen Cue-Punkt enthält.

AUDIO OUTPUT:

- **Mono / Stereo:** Hiermit stellen Sie die Audioausgabe auf Stereo oder Mono ein.

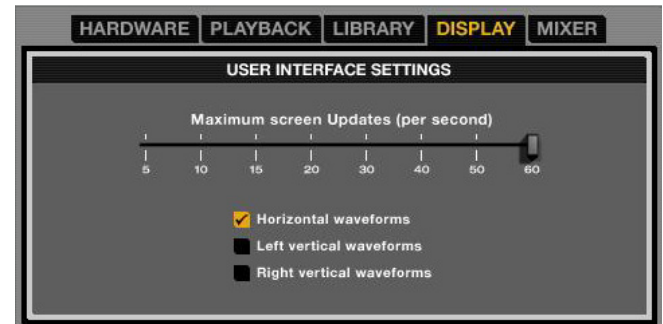
LIBRARY

- **Show iTunes Library:** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird Ihre Standard iTunes Bibliothek in Serato ITCH angezeigt. (Näheres finden Sie im Abschnitt IMPORTIEREN VON MUSIK)
- **Protect Library:** Aktivieren Sie diese Option, um das versehentliche Löschen von Tracks und Crates oder das Editieren von Tags bzw. Namen von Crates zu verhindern.
- **Center on Selected Song:** Ist diese Option ausgewählt, wird immer der momentan ausgewählte Track vertikal zentriert, in der Mitte der Library angezeigt.
- **Show All File Types:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Dateien beim Importieren von Tracks in Ihre Library angezeigt. Andernfalls werden nur Dateien angezeigt, die auch von Serato ITCH abgespielt werden können. (Näheres finden Sie im Abschnitt IMPORTIEREN VON MUSIK)
- **Include Sub-Crate Tracks:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden in allen Crates auch die Inhalte der darunter liegenden Subcrates angezeigt. Die Tracks der Subcrates werden grau hinterlegt dargestellt.



DISPLAY

- **Maximum Screen Updates:** Mit diesem Regler können Sie die Rate der Bildschirmaktualisierungen einstellen. Ein niedrigerer Wert bewirkt tendenziell eine niedrigere CPU Auslastung. Benutzer mit langsamem Rechner oder solche, die gleichzeitig ein Aufnahmeprogramm im Hintergrund laufen lassen möchten, sollten die Rate entsprechend niedriger einstellen. Bei einem Wert von 60Hz wird 60 mal pro Sekunde der Bildschirm aktualisiert. Diese Einstellung bezieht sich auf den kompletten Bildschirm von Serato ITCH: die Virtual Decks, die Wellenform, die Library, und der Setup-Screen.
- **Horizontal Waveforms:** Aktivieren Sie diese Option, um die Hauptwellenformanzeige horizontal am unteren Rand anzuzeigen. Die Wellenform wird sich entsprechend des freien Platzes und der Größe des Audio Caches erweitern.
- **Left Vertical Waveforms:** Aktivieren Sie diese Option, um die Hauptwellenformanzeige vertikal am linken Rand anzuzeigen. Die Wellenform wird sich entsprechend des freien Platzes und der Größe des Audio Caches erweitern.
- **Right Vertical Waveforms:** Aktivieren Sie diese Option, um die Hauptwellenformanzeige vertikal am rechten Rand anzuzeigen. Die Wellenform wird sich entsprechend des freien Platzes und der Größe des Audio Caches erweitern.



MIXER (NS7)

GENERAL:

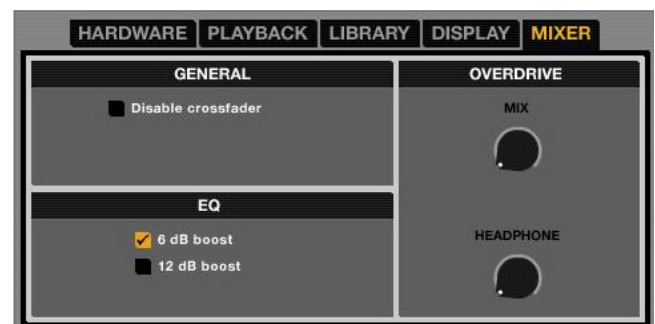
- **Disable Crossfader:** Falls diese Option aktiviert ist, wird der Crossfader deaktiviert. Es sind dann immer beide Kanäle zu hören, so als ob der Crossfader in der Mitte stünde.

EQ:

- **EQ:** Wenn sich die EQ-Regler des NS7's in der maximalen Position befinden (ganz rechts), dann legt diese Einstellung fest, um wie viel das Signal angehoben wird. Zur Auswahl stehen +6dB bzw. +12dB.

OVERDRIVE: Mit diesen Reglern können Sie einstellen, um wie viel das entsprechende Signal zusätzlich verstärkt wird.

- **Mix:** Hiermit verstärken Sie zusätzlich das Signal an den Ausgängen BOOTH OUTPUT und MIC/AUX.
- **Headphone:** Hiermit verstärken zusätzlich Sie das Signal an den Kopfhörerausgängen. Um Hörschäden vorzubeugen, achten Sie darauf diesen Wert nicht zu hoch zu stellen.



Serato ITCH unterstützt eine unbegrenzte Anzahl von Tracks, die nur durch die Größe Ihrer Festplatte und des Speichers beschränkt wird. Hierbei helfen Ihnen unterschiedliche Funktionen Ihre Library organisiert und sortiert zu halten, damit Sie Ihre Songs einfach und schnell auffinden.

CRATES & SUB-CRATES

Crates und Sub-Crates sind ein Weg, um Ihre Musik in Gruppen zu organisieren, damit Sie schnell auf diese zugreifen können. Solche Gruppen könnten z.B. festgelegt durch Genre, Stimmung etc. sein. Der Crates-Bereich kann durch das Drücken des „CRATES“-Knopfes auf dem NS7 / V7 oder durch das Klicken mit der Maus innerhalb des Crate Bereichs aktiviert werden. Durch das Klicken auf das „+“-Symbol können Sie ein neues Crate erstellen. Um Tracks zu einem Crate hinzuzufügen können Sie einfach durch Drag&Drop Tracks aus Ihrer Library in das entsprechende Crate schieben. Zur weiteren Sortierung können Crates auch zu andere Crates als Subcrates hinzugefügt werden.

■ Crates

Serato ITCH verwendet digitale „Crates“, um einen schnellen Zugriff auf Ihre bevorzugten Sammlungen zu ermöglichen. Die Anzahl der Crates ist unbegrenzt, wobei ein Track in mehreren Crates enthalten sein kann. Der Crate-Bereich befindet sich auf der linken Seite der Library. Sie können beispielsweise folgende Crates erstellen.

For example, you could organize your files into the following Crates, where any one track would be filed in more than one Crate.

- Hip-Hop
- French Hip-Hop
- UK Hip-Hop
- Instrumental Hip-Hop
- Old School Hip-Hop
- Hip-Hop LPs

Um ein neues Crate zu erstellen, klicken Sie auf das „+“ Symbol in der oberen rechten Ecke des Crate-Bereiches. Machen Sie einen Doppelklick auf eine Crate, um es umzubenennen. Markieren Sie eine Crate und drücken Sie 'strg entf', um sie zu entfernen. Um die Reihenfolge der Tracks innerhalb einer Crate oder einer Playlist zu ändern, klicken Sie zuerst auf die „#“-Spalte, dann ziehen Sie per Drag&Drop die Tracks nach oben oder unten.

Tipp: Sie müssen dabei in den Einstellungen das Häkchen für die Option „Protect Library“ entfernen, um es zu ermöglichen Crates zu editieren oder zu entfernen. Setzen Sie dort ein Häkchen um unbeabsichtigte Änderungen zu verhindern.

■ Sub-Crates

Sie können auch per Drag&Drop Crates als Subcrates hinzufügen. Wenn Sie das Crate auf der linken Seite des Crate-Bereichs ziehen, wird es in der obersten Hierarchieebene hinzugefügt, während wenn Sie das Crate auf der rechten Seite des Crate-Bereichs schieben, es als Subcrate des darüber liegenden Crates hinzugefügt wird. Subcrates können durch Klicken auf das in der Hierarchieebene darüber liegende Crate zusammenklappt werden, so dass man damit eine große Anzahl von Crates haben kann, ohne die Übersicht verlieren zu müssen.

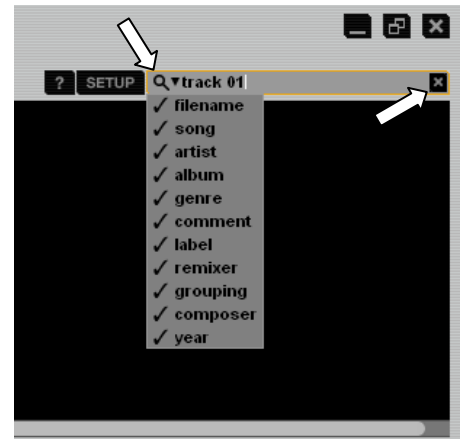


SUCHEN & BROWSEN

■ Search

Serato ITCH unterstützt mit der Suchfunktion das schnelle und einfache Auffinden von Dateien. Sie müssen hierzu nur einen Text in das Suchfeld eingeben, welches sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms befindet. Während Sie tippen, aktualisiert ITCH automatisch die Liste mit den Suchergebnissen. Sie können die zu durchsuchenden Spalten auswählen, indem Sie links von dem Suchfeld mit der Maus auf das Lupen-Symbol klicken. Es öffnet sich ein Dropdown-Menü mit den zur Verfügung stehenden Spalten. Drücken Sie „Esc“ auf Ihrer Tastatur oder auf das „x“ Symbol rechts vom Suchfeld, um das Suchfeld zu leeren.

Tipp: Press Benutzen Sie den Tastaturkürzel 'strg+F', um zum Suchfeld zu gelangen. Wenn Sie sich in einem Crate oder einer Playlist befinden, wechselt dies automatisch zur Hauptbibliothek. Das anschließende klicken auf ein Crate oder eine Playlist löscht automatisch das Suchergebnis.



■ Browse

Um in Ihren Dateien zu browsen, scrollen Sie einfach mit dem „SCROLL“, „FWD“ und „BACK“-Knopf auf Ihrem NS7 / V7. Wenn Sie auf Browse klicken, öffnet sich das Browse Panel über der Hauptbibliothek. Hier stehen Ihnen folgende Filter zur Verfügung: GENRE, BPM, ARTIST, und ALBUM. Sie können Ihre Suche mit den entsprechenden Filter einschränken. Die Ergebnisse werden Ihnen sofort im Hauptlibrary-Bereich angezeigt. Sie können aus diesen vier Filtern mit Hilfe der „FWD“ und „BACK“-Knöpfe, oder auch mit der Tastatur oder der Maus wählen.

SPALTEN

Folgende Spalten stehen Ihnen zur Ansicht Ihrer Library bereit:

- Album
- Artist
- Bitrate
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Label
- Length
- Location
- Remixer
- Sampling Rate
- Size
- Track
- Year

Klicken Sie auf das Dreieck in der oberen rechten Ecke der Hauptlibrary, um die Spalten ein bzw. auszublenden. Ändern sie die Größe der Spalten, indem sie die vertikalen Kanten der Spalten verschieben. Verschieben Sie Spalten, indem Sie den Spaltenkopf per Drag&Drop verschieben. Sie können einige der angezeigten Felder in den Spalten editieren (siehe "Editieren von ID3 Tags" im Abschnitt TAGGEN).

ICONS

Die erste Spalte zeigt Ihnen den Status der Tracks an. Folgende Icons werden verwendet.



Serato ITCH hat entdeckt, dass der Track fehlerhaft ist und dieser neu kodiert werden sollte.



Der Track kann nicht gefunden werden. Wahrscheinlich wurde die Datei entweder verschoben oder umbenannt.



Der Track wurde aus der iTunes Library importiert.



Der Track wurde aus der iTunes Library importiert und ist fehlerhaft.



Serato ITCH versucht den Track aus der iTunes Library zu importieren, kann die Datei aber nicht auffinden.



Der Track ist als read-only markiert. Sie können diesen abspielen, aber nicht die Informationen des Tracks ändern.

TAGGEN

■ Editieren von ID3 Tags

Ein Großteil der Information der Tracks kann innerhalb von Serato ITCH editiert werden. Hierzu klicken Sie doppelt auf das entsprechende Feld in der Hauptlibrary. Folgende Felder können nicht editiert werden: Filename, Length, Size, Bitrate, und Sampling Rate. Sie müssen dabei in den Einstellungen das Häkchen für die Option „Protect Library“ entfernen, um Änderungen zu ermöglichen. (Siehe auch LIBRARY im Abschnitt SOFTWARE SETUP)

* ID3 tags enthalten Daten über die Tracks und werden innerhalb der Dateien selbst abgespeichert. „Genre“, „Track Name,“ und „Artist“ sind Beispiele von gebräuchlichen Tag Informationen

Um die Tags für die Dateien der gesamten Library erneut einzulesen, öffnen Sie das Files Panel und klicken Sie auf Rescan ID3 Tags. Verwenden Sie diese Funktion, falls Sie Musikdateien aus der Bibliothek außerhalb von Serato ITCH geändert haben.

Note: Tracks die als „read-only“ markiert sind, haben ein Symbol mit einem Schloss. Die Tags dieser Tracks können nicht editiert werden.

Tip: Sie können auch das Tastenkürzel „strg+E“ auf der Tastatur verwenden, um die Tags zu editieren. Mit Hilfe der strg-Taste und der Cursorstasten können Sie in die anderen Felder springen und diese editieren. Falls mehr als eine Datei ausgewählt ist, werden die Tags aller ausgewählten Dateien geändert.

Tip: Die zweite Spalte in der Library zeigt die Label-Farbe des Tracks an. Klicken Sie hier um die Farbe zu ändern. Es wird Ihnen eine Palette angezeigt, aus der Sie eine Farbe für das Virtual Deck auswählen können.

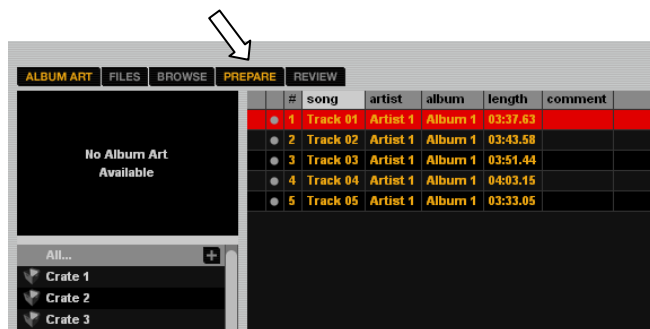
■ Anzeige des Covers/Album Art

MP3 Dateien können Album Cover speichern. Um diese Album Cover anzuzeigen, klicken Sie auf Album Art Knopf in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Es gibt verschiedene Software von Drittanbietern, mit denen Sie Cover zu Ihren MP3's hinzufügen können. Wir empfehlen die Verwendung von iTunes.

VOR- UND NACHBEREITUNG

■ Prepare

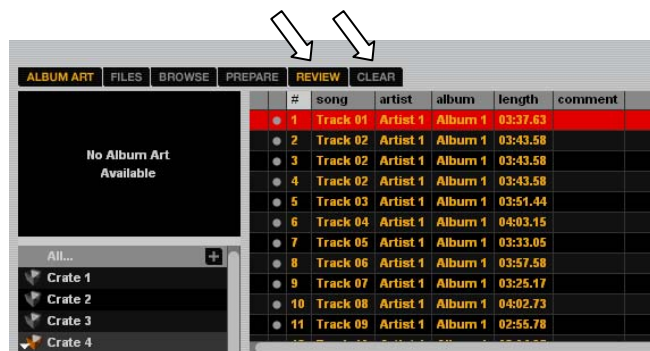
Klicken Sie auf den Prepare-Knopf in der oberen linken Ecke des Bildschirms um das Prepare-Panel zu öffnen. Schieben Sie Tracks in diesen Bereich, um kurzfristig eine temporäre Auswahl zu treffen. Tracks werden automatisch aus diesem Bereich entfernt, sobald diese gespielt werden. Übertragen auf Plattenkisten (Crates) entspricht das dem Herausziehen von Tracks, die Sie als nächstes abspielen möchten. Sie können das Panel auch öffnen, indem Sie auf den PREPARE-Knopf auf Ihrem NS7 / V7 drücken. Sie können Tracks und Crates per Drag&Drop in diesen Bereich schieben, oder auch einfach direkt auf den Prepare-Knopf schieben. Alternativ können Sie auch den Knopf „LOAD PREPARE“ auf dem NS7 / V7 drücken, wenn die entsprechende Auswahl getroffen wurde. Sobald Serato ITCH geschlossen wird, werden alle Tracks aus diesem Bereich entfernt.



■ Review

Klicken Sie auf den Review-Knopf in der oberen linken Ecke des Bildschirms um das Review-Panel zu öffnen, welches Ihnen die vor kurzem gespielten Tracks in der Reihenfolge anzeigt, in der sie gespielt wurden. Gespielte Tracks werden mit orangefem Text unten in der Hauptlibrary angezeigt. Drücken Sie den „clear“-Knopf, um die Review-Liste zurückzusetzen.?

Tip: Wählen Sie den Inhalt des Review-Panels aus und schieben Sie ihn per Drag&Drop auf das „+“-Symbol, um die Historie der von Ihnen gespielten Tracks in einem Crate zu speichern.



LIBRARY ZOOM

Sie können in die Library rein und rauszoomen, um den Text größer bzw. kleiner darzustellen:

- Vergrößern: strg + "+"
- Verkleinern: strg + "-"

SCRATCH LIVE KOMPATIBILÄT

Serato ITCH verwendet die gleiche Library wie Serato Scratch LIVE. Falls Sie ein Scratch LIVE Benutzer sind, dann wird all Ihre Musik, inkl. der Loops und der Cue-Punkte in Serato ITCH verfügbar sein. Das gleiche gilt auch umgekehrt. Sollten Sie eine Serato ITCH Library besitzen, können Sie diese auch in Scratch LIVE verwenden (auch inkl. aller Loops und Cue-Punkte). Bitte beachten Sie, dass wenn Sie Änderungen an der Library (inkl. Loops und Cue-Punkte) vornehmen, diese dann auch in auch jeweils in dem anderen Programm sichtbar sein werden.

VERWENDUNG VON EXTERNEN FESTPLATTEN

Jede angeschlossene externe Festplatte wird im Files-Panel angezeigt. Sie können Dateien genauso importieren wie von der internen Festplatte. Die Crate Information für Dateien von externen Datenträgern werden auf diesen Datenträgern selbst gespeichert. Schließen Sie also solch einen Datenträger an einen anderen Rechner an, auf dem Serato ITCH oder Scratch LIVE läuft, dann werden Ihnen die Crates und die Tracks automatisch in der Library angezeigt.

MIXING MIT DEM NS7 / V7

ABSPIELEN DES ERSTEN TRACKS

Dieser Abschnitt beschreibt die ersten Schritte, wie man Tracks mit dem NS7 / V7 abspielt und mit Serato ITCH Tracks mischt.

ZURÜCKSETZEN DES MIXERS

Bevor Sie anfangen zu spielen ist es ratsam, das NS7 auf die Standardeinstellungen zu setzen. Hierfür stellen Sie alle Channel Fader nach oben, stellen alle EQ-Knöpfe mittig zentriert auf 12Uhr, setzen den MASTER, MONITOR und BOTH Regler auf 0. Bewegen Sie den CROSSFADER zu der Seite, von der aus Sie den ersten Track abspielen möchten.

NAVIGIERUNG IN DER LIBRARY

Die Library besteht aus der Musik, die Sie zu Serato ITCH hinzufügen. Durch die Verwendung von Browse und Search können Sie schnell Ihre Tracks auffinden. Alternativ können Sie auch direkt mit Hilfe der Tastatur Ihre Library nach Schlüsselwörtern durchsuchen (siehe Abschnitt LIBRARY VERWALTUNG für weitere Details). Mit Hilfe der nachfolgend erläuterten Steuerelementen können Sie sich in der Library bewegen:

Hardware Steuerelemente (auf dem NS7 / V7):

- **FILES:** Benutzen Sie den FILES (und FWD bzw. BACK) Knopf um Ihre Dateien und Verzeichnisse anzeigen zu lassen.
- **CRATES:** Mit dem CRATES (und FWD bzw. BACK) Knopf können Sie auf Ihre Crates zugreifen.
- **SCROLL KNOB & FWD / BACK:** Verwenden Sie den SCROLL (und FWD bzw. BACK) Knopf um im Programm zu navigieren, durch Menüs zu scrollen und durch Drücken die Auswahl zu bestätigen.

Maus & Tastatur: Zusätzlich zu den Steuerelementen des NS7's / V7's können Sie auch die Tastatur oder die Maus verwenden, um in der Library zu navigieren. Die Cursor-tasten funktionieren als Hoch, Runter, Links und Rechts-Knopf, oder Sie können auch die „Bild hoch“ bzw. „Bild runter“ zum schnelleren scrollen verwenden. Mit der Maus können Sie die unterschiedlichen Abspielmodi (z.B. Repeat) oder auch die Gruppierungen (Artist, Album, Genre etc.) auswählen.

LADEN EINES TRACK AUF EIN DECK

Wenn Sie sich für eine Datei entschieden haben, können Sie diese entweder mit dem NS7 / V7, der Maus oder der Tastatur auf ein Deck laden. So funktioniert das:

Hardware Steuerelemente (auf dem NS7): Verwenden Sie den LOAD A (respektive LOAD B) Knopf auf dem NS7 / V7 um einen markierten Track auf das Deck A (respektive Deck B) zu laden.

Tastatur: Drücken Sie die "Shift" und die Cursor-Links Taste um einen Track in das Deck A zu laden. Drücken Sie die "Shift" und die Cursor-Rechts Taste um einen Track in das Deck B zu laden.

Maus: Um einen Track mit der Maus zu laden, schieben Sie ihn per Drag&Drop auf das linke oder das rechte Deck.

ABSPIELEN

Um das Abspielen zu starten, betätigen Sie den PLAY / PAUSE-Knopf auf dem NS7 / V7. Wenn der Track soeben erst ins Deck geladen wurde, wird der Track von Anfang an abgespielt. (vorausgesetzt, die Abspielposition wurde nicht manuell verändert). Drücken Sie PLAY / PAUSE um die Wiedergabe anzuhalten. Ein erneutes betätigen bewirkt, dass die Wiedergabe von der Position fortgesetzt wird, an der sie angehalten wurde.

Falls Fader Start aktiviert wurde, bewirkt das Bewegen des CROSSFADER's in die Richtung eines Decks, dass die Wiedergabe für dieses gestartet wird. Wird der CROSSFADER wieder zurückgeschoben, wird die Wiedergabe angehalten und es wird an den Anfang des Tracks zurückgesprungen.

EINSTELLUNG DES GAINS

Die GAIN Regler am NS7 erlauben es Ihnen die Lautstärke des Tracks (bevor das Signal durch die CHANNEL FADER geleitet wird) anzupassen.

Wir empfehlen Ihnen die Lautstärke der Tracks so anzupassen, dass während der lautesten Passagen des Tracks gerade so die ersten beiden roten Lichter der LED Aussteuerungsanzeige aufleuchten, dabei aber nicht dauerhaft aufleuchten.

So wird das Mixen zwischen den beiden Tracks mit Hilfe der EQ's und der Fader einfacher. Sie können auch das Signal am Master Mix (inklusive dem BOOTH OUTPUT und dem MIC / AUX Signal) durch Erhöhung der Overdrive Einstellung im Mixer-Reiter auf dem Setup-Screen zusätzlich anheben (siehe MIXER im Abschnitt SOFTWARE SETUP).

AUSGLEICHEN (EQ'EN)

Mit dem Ausgleichen von Tracks (EQ) hebt bzw. senkt man bestimmte Frequenzbereiche, um einen ausbalancierten Klang beim Mixen von zwei Tracks zu erreichen, die unterschiedlich abgemischt wurden. So bewirkt man, dass Übergänge zwischen Liedern fließend klingen und auch dass das Signal an die eigenen Soundanlage angepasst werden kann. Das NS7 besitzt einen 3-Band-EQ (Tiefen, Mitten, Bässe), dessen Regler vom vollkommenen Auslöschen („kill“, Stellung ganz links) über die neutralen Einstellung („flat“, Mittelstellung) bis zur maximalen Anhebung („full boost“ [Auswählbar zwischen 6dB und 12dB, siehe Abschnitt SOFTWARE EINSTELLUNG], Stellung ganz rechts) einstellbar sind.

Für EQ's gilt normalerweise „weniger ist besser“. Wenn das Frequenzen angehoben werden, sollte man sparsam damit umgehen, insbesondere wenn man stattdessen andere Frequenzen absenken könnte. Hat man beispielsweise einen Track, der viel zu viele Mitten hat, sollte man statt der Anhebung der Tiefen und der Höhen die Mitten absenken. Man sollte auch berücksichtigen, dass jedes Lautsprechersystem und jeder Raum ein unterschiedliches Frequenzverhalten besitzt, so dass man die EQ's nicht nur passend zur Musik einstellen sollte, sondern auch passend zu der Umgebung in der man spielt.

DEN NÄCHSTEN TRACK MIXEN

DER NÄCHSTE SONG

Sobald der erste Track abgespielt wird, sollten Sie sich Gedanken über den nächsten Track, den sie abspielen und mixen möchten, machen. Browsen Sie in Ihrer Library um einen passenden Track zu finden (siehe auch Abschnitt ABSPIELEN DES ERSTEN TRACKS), Die BPM-Spalte ist sehr nützlich, um einen Track zu finden, welcher tempomäßig gut zu dem aktuellen Track passt.

LADEN DES NÄCHSTEN TRACKS AUF DAS DECK

Bevor Sie den nächsten Track laden, vergewissern Sie sich, dass der CROSSFADER ganz zu der Seite gestellt ist, wo sich das Deck mit dem aktuell laufenden Tracks befindet. So stellen Sie sicher, dass nur dieser Track durch die Lautsprecher zu hören ist. Laden Sie nun den nächsten Track auf das entsprechende Deck (gemäß der Vorgehensweise beschrieben im Abschnitt PLAYING YOUR FIRST TRACK FXM).

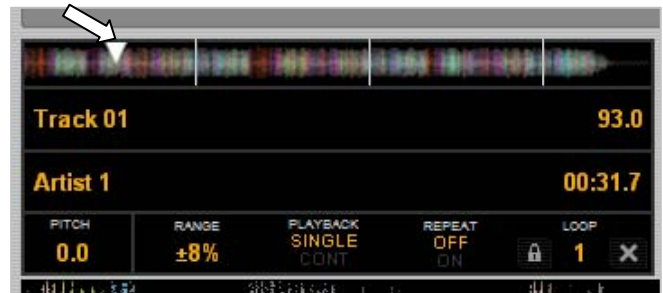
VORHÖREN AUF DEM KOPFHÖRER

Der HEADPHONE MODE Schalter des NS7 steuert, welches Audiosignal auf dem Kopfhörer zu hören ist. Wenn der Schalter auf „MASTER“ gestellt ist, hören Sie das gemixte Signal. Stellen Sie den Schalter auf „CH1 CH“ um die Musik auf den einzelnen Cue Kanälen vorzuhören. Mit dem HEADPHONE MIX Fader stellen Sie das Verhältnis zwischen den Audiosignal des linken und des rechten Decks auf Ihrem Kopfhörer beim Vorhören ein.. Sie können das Signal am Kopfhörer zusätzlich anheben durch Erhöhung der Overdrive Einstellung im Mixer-Reiter auf dem Setup-Screen (siehe MIXER im Abschnitt SOFTWARE SETUP).

AUFFINDEN DER PASSENDEN STELLE IM SONG

■ Track Overview-Anzeige

Diese Ansicht stellt Ihnen eine Übersicht über die Wellenform des Tracks dar (innerhalb der Wellenform Anzeige) und zeigt Ihnen die aktuelle Abspielposition und die Cue-Punkte innerhalb des Tracks an. Sie können somit auch leise Passagen (Breaks), Transienten etc. in den Overviews erkennen. Die Wellenformen sind farblich entsprechend dem Spektrum des Sounds kodiert: Rote Wellenformen stehen für Tiefen, grüne für die Mitten und blau für Höhen.



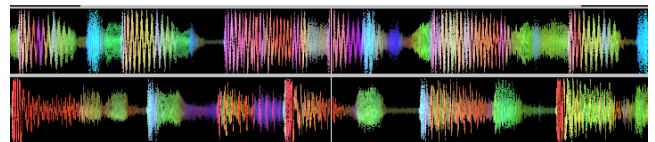
Hardware Steuerelemente: Sie können unter Verwendung des STRIP SEARCH-Sensors auf dem NS7 die aktuelle Abspielposition des Tracks ändern, indem Sie den Sensor an der Position berühren, wo Sie die Abspielposition hin versetzen möchten. Die Länge des STRIP SEARCH-Sensors entspricht der Länge der gesamten Wellenform, wie Sie auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Maus: Sie können die Abspielposition verändern, indem Sie in der Track Overview-Anzeige auf die Position klicken, wo Sie die Abspielposition hin versetzen möchten.

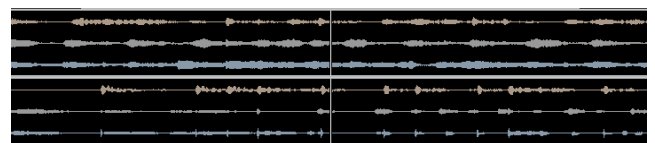
Graue Linien hinter der Wellenform geben Ihnen Hinweise bezüglich der Zeit innerhalb des Tracks: Eine dünne graue Linie markiert jeweils eine Minute während eine dickere graue Linie ein 5-Minuten Intervall markiert. Die Overviews werden ausgefüllt, während Sie den Track in das Virtuelle Deck laden.

■ Wellenform-Anzeige

Diese Ansicht zeigt Ihnen einen vergrößerten Bereich der Track Overview-Anzeige, inklusive der Farbkodierung um die verschiedenen Frequenzanteile zu erkennen: Rote Wellenformen stehen für Tiefen, grüne für die Mitten und blau für Höhen.



Sie können auch zu einer Drei-Band-Spektrums Ansicht wechseln, indem Sie die „strg“ Taste auf der Tastatur gedrückt halten, während Sie mit der Maus auf die Wellenform klicken. In dieser Ansicht steht die obere Wellenform für die Tiefen, die mittlere Wellenform für die Mitten und die untere Wellenform für Höhen.



Zusätzlich kann man „scrubben“ oder die aktuelle Abspielposition feiner justieren, indem Sie mit der Maus auf die Wellenform klicken. Die Wellenform kann in der Auflösung geändert werden, so dass Sie in den Track vergrößern („+“-Taste auf der Tastatur) oder verkleinern („-“-Taste auf der Tastatur) können.

■ Temporärer Cue-Punkt

Sie können zusätzlich zu den Cue-Punkten, welche in den Tracks gespeichert werden, einen temporären Cue-Punkt setzen, welcher nicht gespeichert wird. Hilfreich ist das um von einer bestimmte Stelle im Song wieder zu starten, wenn man den Track mixen möchten. Den temporären Cue-Punkt setzen Sie, indem Sie die Abspielposition an die gewünschte Stelle setzen und dann „CUE“ drücken. Um zu diesem Punkt wieder zurückzugelangen, drücken Sie einfach erneut „CUE“ während der Track abgespielt wird. Der Track springt an die gewünschte Stelle und die Wiedergabe pausiert.

Solange Sie den CUE-Knopf gedrückt halten, wird der Track weiter abgespielt. Jetzt können Sie:

- den CUE-Knopf loslassen um wieder zum gesetzten Punkt zurück zuspringen (hilfreich zum „Stottern“).
- den CUE-Knopf gedrückt halten und den PLAY / PAUSE-Knopf drücken. Wenn Sie jetzt den CUE-Knopf loslassen, wird der Track weiter abgespielt. Sie können hiermit also den Track im pausierten Zustand cueen und dann mit der Wiedergabe fortfahren, sobald Sie finden, dass der Track zum Mix passt.

ANPASSEN DER TEMPI DER TRACKS

Die Abspielgeschwindigkeit des Tracks (Tempo, gemessen in Beats per Minute (BPM)) wird durch die PITCH FADER gesteuert. Wenn Sie die Fader nach oben (respektive unten) bewegen, wird der Track verlangsamt (respektive beschleunigt). Sie können hiermit also Tracks mit unterschiedlichen Tempi anpassen und dann zeitlich passend zueinander mixen.

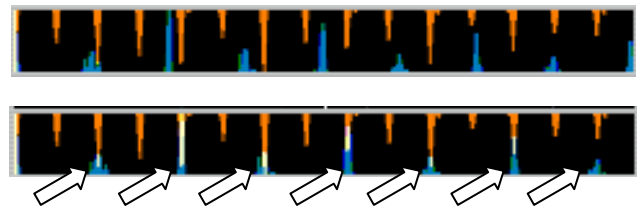
Der Bereich für das Tempo der PITCH FADER beträgt $\pm 8\%$ (relativ zum Originalgeschwindigkeit). Sie können diesen Bereich durch das Drücken auf den PITCH RANGE-Knopf umstellen auf $\pm 16\%$ oder $\pm 50\%$. Der aktive Bereich wird in Serato ITCH im Range-Feld unter der Artist und Track Anzeige angezeigt. (siehe auch im Abschnitt ERWEITERTE FUNKTIONEN für weitere Details).

Der einfachste Weg um das Tempo von einem Track an das Tempo des anderen anzupassen, ist den PITCH FADER solange zu bewegen, bis die BPM Werte beider Tracks gleich sind. Durch wiederholtes Abspielen vom temporären Cue-Punkt und Feineinstellung des PITCH FADER's (und eventueller Anpassung der PITCH RANGE) kann man die Tempi zweier Tracks angleichen.

Tip: Sie können als Vereinfachung auch die Tempi anpassen, indem Sie auf dem Deck mit dem zu adaptierenden Track den SYNC-Knopf betätigen und damit den SYNC-Modus einschalten. Weiteres zur Verwendung der SYNC Funktion finden Sie im Abschnitt ERWEITERTE FUNKTIONEN.

■ Tempo-Matching Display

Das Tempo-Matching Display dient als hilfreiches Werkzeug zum Anpassen der Tempi von Tracks. Serato ITCH erkennt das Tempo eines Tracks und zeichnet eine Reihe von orangenen Spitzen (für den Track auf der linken Seite) über einer Reihe von blauen Spitzen (für den Track auf der rechten Seite). Die Tempi der Tracks stimmen dann überein, wenn diese Spitzen übereinstimmen.



Note: Die Anzeige zeigt nicht an, ob das relative Timing der Tracks übereinstimmt, sondern bezieht nur die Geschwindigkeit der Tracks ein. Die Spitzen können übereinstimmen (das Tempo stimmt also überein), aber die Tracks können asynchron sein. Wie Sie die Beats der Tracks so anpassen, dass sie synchron laufen, wird im Abschnitt DROPPING A TRACK IN weiter unten erklärt.

TRACKS PASSEND STARTEN

Die NS7- / V7-Teller reagieren auf Berührung. Wenn der Motor aus ist, dann befinden sich die Teller im „Nudge“-Modus (der Knopf SCRATCH OFF sollte aufleuchten), indem Sie durch drehen der Teller vorwärts (respektive rückwärts) die Geschwindigkeit des Tracks temporär erhöhen (respektive erniedrigen) können. Das hilft Ihnen, die Beats der Tracks zu synchronisieren, wenn die Beats nicht synchron sind.

Wenn Sie die Serato ITCH starten, befinden sich die Teller standardmäßig im Scratch-Modus (der SCRATCH OFF-Knopf leuchtet nicht). In diesem Modus verhalten sich die Teller wie Plattenspieler. Wenn sie Teller anhalten, stoppt auch die Wiedergabe des Songs. Wenn Sie die Teller vorwärts und rückwärts bewegen, scratchen Sie den Track wie auf Plattenspielern, ganz so als ob sie echte Vinyls verwenden würden. Sie können auch die Teller anstoßen, indem Sie die Teller selbst drehen ohne dabei die Imitationsvinyls anzufassen. Dabei sollte nur der Tellerrand berührt werden (ähnlich wie bei Plattenspielern).

Tips:

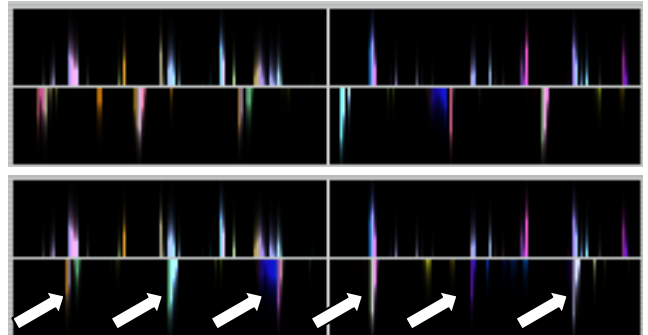
- Sie können die **PITCH BEND** Knöpfe verwenden, um temporär die Geschwindigkeit des Tracks zu ändern, ähnlich wie beim anstoßen der Teller. Das funktioniert im Nudge-Modus wie auch im Scratch-Modus.
- Benutzen Sie den temporären Cue-Punkt wiederholt um vom gesetzten Cue-Punkt zu starten. Sie können den Track mehrmals starten, solange bis er zum anderen Track passt.

■ Beat-Matching Display

Im Beat-Matching-Display wird die Position der Beats im Track angezeigt. Wenn die Spitzen in diesem Fenster übereinstimmen, dann laufen die Tracks synchron. Sie können mit Hilfe der Tempo und Beat-Matching-Displays einfach die Geschwindigkeiten der Tracks anpassen und die Tracks zeitlich synchron halten.

Beispiel:

1. Während ein Track auf Deck A (links) abgespielt wird, laden und starten Sie einen Track auf Deck B (rechts). Nach einigen Sekunden werden blaue Spitzen (stellen das Tempo des Tracks auf Deck B dar) unter den orangenen Spitzen (Tempo des Tracks auf Deck A) im Tempo-Matching Display angezeigt. Sobald diese Spitzen übereinander liegen, haben beide Tracks das gleiche Tempo.
2. Passen Sie den Pitch auf Deck B mit Hilfe der PITCH FADER so an, dass die blauen Spitzen im Tempo-Matching-Display mit den orangenen Spitzen übereinstimmen. Sobald diese Spitzen übereinander liegen, haben beide Tracks das gleiche Tempo.
3. Als nächstes richten Sie die Spitzen im Beat-Matching-Display mit Hilfe der Teller im Nudge-Modus so aus, dass auch diese übereinstimmen. Beachten Sie, dass eine Kick oder Bassdrum eher in rot und Snare-Drums eher in grün oder blau angezeigt werden. Diese Technik sollte den Prozess des Beat-Matchings beschleunigen.



ERWEITERTE FUNKTIONEN

MIXEN VON MIC & AUX

Das NS7 besitzt einen Mikrophon und einen weiteren Aux-Line-Eingang. Die Lautstärke und die EQ's können am NS7 eingestellt werden. Des weiteren kann ausgewählt werden, ob das Signal zum Gesamtsignal hinzu gemischt wird, oder ob es auf ein der beiden Seiten des Crossfaders gelegt wird. Um die Einstellung vorzunehmen klicken Sie auf den Mic / Aux-Knopf um das Dropdown-Menü anzuzeigen, aus dem Sie auswählen können, wohin das Signal gesendet wird:

- **Mix:** Das Signal wird zum Gesamtsignal hinzu gemischt. Das Signal kann mit dem MASTER VOLUME-Knopf und den MIC / AUX Bedienelementen auf der vorderen Seite beeinflusst werden.
- **X-F A:** Das Signal wird zum Crossfader Kanal A (linker Kanal) gesendet. Das Signal kann mit dem MASTER VOLUME-Knopf, den MIC / AUX Bedienelementen auf der vorderen Seite und dem Crossfader (und seiner Steuerelemente) beeinflusst werden.
- **X-F B:** Das Signal wird zum Crossfader Kanal B (rechter Kanal) gesendet. Das Signal kann mit dem MASTER VOLUME-Knopf, den MIC / AUX Bedienelementen auf der vorderen Seite und dem Crossfader (und seiner Steuerelemente) beeinflusst werden.
- **Mute:** Das MIC / AUX Signal wird stumm geschaltet.



Der Gain Regler neben den MIC and AUX Eingängen am NS7 steuert die Lautstärke bevor das Signal zu Serato ITCH zum Mixen gesendet wird. Sie können auch das Signal am Master Mix (inklusive dem BOOTH OUTPUT und dem MIC / AUX Signal) zusätzlich anheben durch Erhöhung der Overdrive Einstellung im Mixer-Reiter auf dem Setup-Screen (s.a. MIXER im Abschnitt SOFTWARE SETUP)

VERWENDEN DER PITCH / TEMPO STEUERUNG

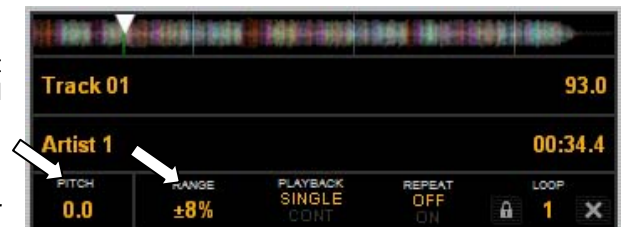
Die folgenden Funktionen helfen Ihnen beim Mixen den Pitch und die Geschwindigkeit eines Tracks zu steuern.

■ Pitch

Dieser Zahlenwert gibt an, um wie viel Prozent der Pitch vom Originalwert abweicht. Der Bereich in dem sich dieser Wert befinden kann, wird beeinflusst durch die aktive Pitch Range.

■ Pitch Range

Der Bereich für das Tempo der PITCH FADER beträgt $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ oder $\pm 50\%$. Der aktive Bereich wird in Serato ITCH im Range-Feld unter der Artist und Track Anzeige angezeigt.



■ Keylock

Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Tracks mit den PITCH FADERN verändern, dann verändert sich normalerweise auch die Tonhöhe der Musik. Durch Betätigen der KEYLOCK-Taste am NS7 / MASTER TEMPO-Taste am V7 wird die Keylock-Funktion eingeschaltet, womit die Musik ihre ursprüngliche Tonhöhe beibehält. Verwenden Sie diese Funktion, um zu verhindern, dass sich die Songs verstimmt anhören. Wenn Sie die Teller bewegen (z.B. beim Scratching) wird diese Funktion temporär deaktiviert, um zu erreichen dass sich das Scratching natürlich anhört. Sobald Sie die Teller loslassen, wird die Keylock-Funktion wieder reaktiviert.

■ Sync

Serato ITCH's Sync-Funktion hilft Ihnen den Prozess der Anpassung der Geschwindigkeiten von Tracks zu vereinfachen. Wenn Sie den SYNC-Knopf auf einem Deck drücken, fängt der Knopf an zu blinken und das Tempo des Tracks wird an das gegenüberliegende Deck angepasst. (Voraussetzung für das Funktionieren ist, dass beide Tracks einen BPM Wert eingetragen haben)

Während der Sync-Modus aktiviert ist, wird die Abspielgeschwindigkeit von dem PITCH FADER auf dem „Master“-Deck (das Deck, bei welchem der Sync-Mode nicht aktiviert ist) gesteuert. Beide Decks werden der Änderungen am Pitch an diesem Deck folgen.

Note: Die PITCH BEND Knöpfe funktionieren unabhängig voneinander auf jedem einzelnen Deck, selbst wenn der Sync Modus aktiviert ist. Das bedeutet, dass die PITCH BEND Knöpfe auf dem Master Deck nur das Tempo auf dem Master-Deck beeinflussen.

Wenn Sie einen neuen Track in das Master Deck laden, dann folgt das „Slave“-Deck (bei welchem also der Sync-Modus aktiv ist) automatisch dem Tempo der vorhergehenden Tracks. Ab jetzt wird das Ändern des PITCH FADERS am Master-Deck keinen Einfluss auf das Tempo des Slave-Deck's mehr nehmen.

Tip: Bevor Sie auf einen der beiden Decks den Sync-Modus ausschalten, beachten Sie die Pfeile im Pitch Feld (des Slave Decks). Dieser zeigt Ihnen an, in welche Richtung Sie den PITCH FADER bewegen müssen, damit der Pitch des Decks dem des Master-Decks entspricht. Damit wird sichergestellt, dass das Tempo des Mixes konstant bleibt und sich nicht durch das Ausschalten des Sync-Moduses plötzlich ändert.



VERWENDUNG VON CUE-PUNKTEN

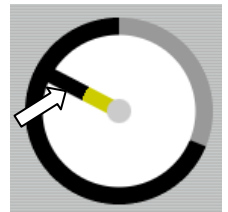
Um einen Cue-Punkt zu erstellen, drücken Sie einen der HOT CUE-Knöpfe, welche nicht leuchten. Sobald der Cue-Punkt gesetzt ist, wird der Knopf aufleuchten, um anzuzeigen, dass auf diesem Knopf bereits ein Cue-Punkt gesetzt ist. Sobald dieser gesetzt ist können Sie zu diesem springen, indem Sie den HOT CUE-Knopf drücken. Ist die Wiedergabe pausiert, dann wird der Track ab dem gesetzten Cue-Punkt solange abgespielt, solange Sie dem HOT CUE-Punkt gedrückt halten. Beim loslassen des HOT CUE-Knopfes wird wieder an die Stelle des gesetzten Cue-Punktes zurückgesprungen und die Wiedergabe wird angehalten.

Um einen oder mehrere Cue-Punkte zu löschen, drücken Sie den DELETE CUE-Knopf und anschließend den entsprechenden HOT CUE-Knopf. Um mehrere Cue-Punkte zu löschen halten Sie den DELETE CUE-Knopf gedrückt und drücken Sie dann anschließend nacheinander die zu entsprechenden HOT CUE-Knöpfe.

Hinweis: Cue-Punkte können nicht überschrieben werden. Sie müssen zuerst den Cue-Punkt löschen bevor Sie diesen erneut setzen.

■ Cue-Punkt Status

Der rotierende Balken auf dem virtuellen Deck verändert seine Farbe und springt auf 12 Uhr, sobald Sie einen Cue-Punkt setzen. Sie befinden sich auf dem Cue-Punkt, wenn der Balken seine maximale Länge erreicht hat, eine durchgehende Farbe besitzt und auf 12 Uhr zeigt. Je weiter sich die Abspielposition vom Cue-Punkt entfernt (respektive nähert), desto kürzer (respektive länger) wird der farbige Balken. Pro Rotation verkürzt (respektive verlängert) er sich um 1/5 von der Maximallänge.

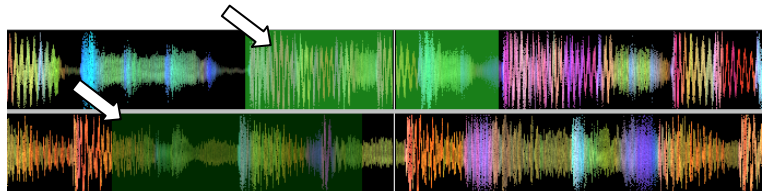


LOOPS

Mit Hilfe des NS7 / V7 LOOP CONTROL-Steuerbereich können Sie Loops in Ihren Tracks erstellen. Die unteren vier LOOP CONTROL-Knöpfe haben zwei Modi: 1. den Manuellen Modus. Im manuellen Modus leuchtet der „MODE“-Knopf rot auf und die vier Knöpfe sind IN, OUT, SELECT, und RELOOP den Autoloop Modus. Im Autoloop Modus, leuchtet der MODE-Knopf weiß und die vier Knöpfe können 1-, 2-, 4-, and 8-Beat Loops erstellen. Der folgende Abschnitt erläutert die beiden Modi genauer und erklärt, wie die Steuerelemente zu verwenden sind.

■ Setzen eines Loops

Wenn Sie sich im Manuellen Modus befinden, können Sie durch das Drücken des IN-Knopfes den Startpunkt des Loops setzen, den sogenannten „Loop In“-Punkt. Wenn Sie den OUT-Knopf drücken, setzen Sie den Endpunkt des Loops – den „Loop Out“-Punkt und der Loop fängt an vom Startpunkt an zu spielen. (Um das Setzen eines Loops nach dem Setzen vom „Loop In“-Punkt abubrechen, drücken Sie den SELECT-Knopf. Damit springen Sie aus dem Loop ohne ihn zu aktivieren). Ein Loop wird als grün hinterlegter Bereich in der Hauptwellenformanzeige dargestellt.



■ Autolooping

Im Autoloop Modus, setzen Sie durch das Betätigen vom 1, 2, 4 oder 8-Knopf einen Loop der Länge 1-, 2-, 4-, oder 8-Beats. Jeder Loop, der so gesetzt wird, fängt dort an, wo sich die aktuell Abspielposition beim Drücken des Knopfes befindet. Der entsprechende Knopf leuchtet dann auf. Drücken Sie den Knopf erneut, wird der Loop verlassen.

Hinweis: Aufgrund der Art und Weise, wie die Serato ITCH die BPM-Werte analysiert, ändert sich die Länge der Loops bei unterschiedlich ausgelesenen BPM-Werten.

■ Ein oder Ausschalten eines Loops

Drücken Sie den SELECT-Knopf um durch die verschiedenen Loops eines Tracks zu wechseln. Schalten Sie einen Loop ein oder aus indem Sie den LOOP CONTROL ON / OFF-Knopf betätigen. Sollte das Deck bereits loopen, wird hiermit der Loop ausgeschaltet. War noch kein Loop aktiviert, wird hiermit der Loop eingeschaltet, sobald die Abspielposition den Loop Bereich erreicht.

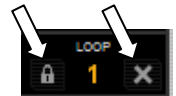
■ Editieren eines Loops

Drücken Sie den SELECT-Knopf um durch die verschiedenen Loops eines Tracks zu wechseln. Sobald Sie den Loop ausgewählt haben, den Sie editieren möchten stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

- **Manuelles Editieren:** Wenn Sie in einem Loop sind, können Sie den IN (respektive OUT) Knopf drücken, um in den „Loop In“ (respektive „Loop Out“)-Punkt mit Hilfe der Teller zu ändern. Wenn Sie die Änderung abgeschlossen haben, drücken Sie den gleichen Knopf ein zweites Mal. (Falls der Motor des Tellers an ist, dann wird der rotierende Teller den entsprechenden Loop-Punkt sofort verschieben, weswegen wir empfehlen, dass Sie den Motor ausstellen, indem Sie den SCRATCH OFF-Knopf aktivieren.)
Tip: Während Sie die Loop-Punkte mit dem Teller einstellen, wird eine LED „rundherum“ in der NS7 / V7 BPM METER aufleuchten, welche in der Mitte stehen bleibt, sobald die Loop-Länge exakt halbiert oder verdoppelt wurde. Voraussetzung für das Funktionieren ist, dass der Track einen BPM Wert eingetragen hat.
- **Reloop:** Drücken Sie den RELOOP-Knopf um an den Anfang des Loops zu springen und ihn zu aktivieren. Falls bereits der Loop auf dem Deck aktiviert ist, springen Sie hiermit an den Anfang des Loops und setzen das looping fort. Wenn kein Loop gesetzt ist, hat dieser Knopf keine Funktion.
- **Halbieren / Verdoppeln:** Drücken Sie den 1/2 X-Knopf (respektive 2 X-Knopf) um die Länge des ausgewählten Loops zu halbieren (respektive verdoppeln). Der grün markierte Bereich in der Hauptwellenformanzeige wird entsprechend aktualisiert um die Änderung anzuzeigen.
- **Verschieben:** Drücken Sie den SHIFT LEFT-Knopf (respektive SHIFT RIGHT-Knopf) um den Loop nach links (respektive rechts) um die Länge des Loops zu verschieben. Die Looplänge selbst bleibt unverändert.

■ Sperren oder Löschen von Loops

Links und rechts von der angezeigten Nummer des Loops wird ein „x“ und ein Schloss-Symbol angezeigt. Schützen Sie den Loop vor versehentlichen Änderungen bzw. versehentlicher Löschung indem Sie auf das Schloss-Symbol klicken. Um den Loop zu löschen klicken Sie auf das „x“-Symbol.



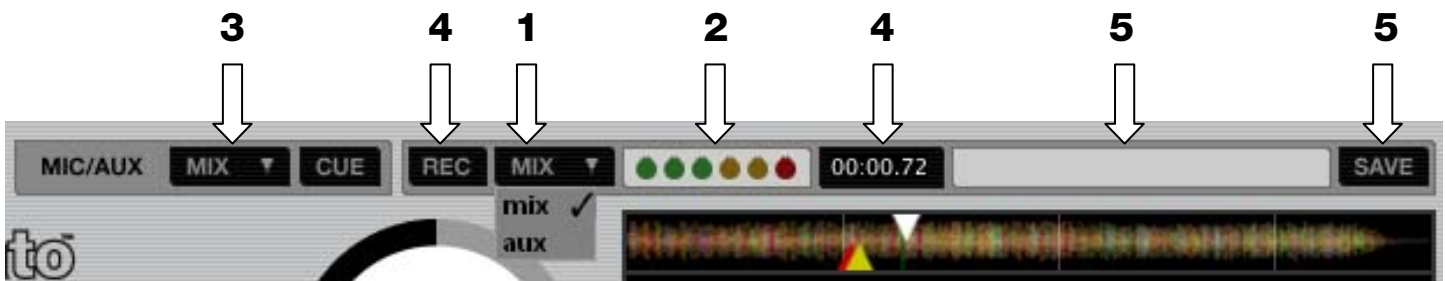
BLEEP / REVERSE

Der NS7's / V7's BLEEP / REVERSE-Schalter spielt den Track auf folgende zwei Arten rückwärts ab:

- Wenn der Schalter sich in der REVERSE-Position befindet, wird ab diesem Zeitpunkt der Track rückwärts abgespielt (sichtbar auch am Abspielpositionszeiger der Hauptwellenformanzeige). Stellen Sie den Schalter zurück in Normalstellung, wird der Track normal abgespielt, und zwar von der Position an dem sich die aktuelle Abspielposition befindet.
- Wenn der Schalter in die BLEEP-Position gebracht wird, dann wird auch der Track ab dieser Position rückwärts abgespielt, mit dem Unterschied, dass beim zurückspringen des Schalters in die Normalstellung, der Track wieder ab der Stelle vorwärts abgespielt wird, wo der Track wäre, wenn die BLEEP-Funktion nicht aktiviert worden wäre (also so als ob der Track die ganze Zeit über normal vorwärts abgespielt worden wäre). Die BLEEP-Funktion verändert nicht den Abspielpositionszeiger in der Hauptwellenformanzeige, das heisst also das beim loslassen des BLEEP-Schalters die Wiedergabe dort fortgesetzt wird, der vom Abspielpositionszeiger angezeigt wird.

AUFNAHME

Serato ITCH kann Aufnahmen des Mixes oder der NS7 MIC / AUX INPUT Kanäle aufzeichnen. Die Steuerelemente für die Aufnahme sind in dem Menü oberhalb des Decks B gruppiert. So nehmen Sie auf:



1. Klicken Sie auf das Auswahlfeld Record Source und wählen Sie die Quelle aus dem Dropdown-Menü aus, von der Sie aufnehmen möchten. „Mix“ wird Ihr Master Ausgangssignal aufzeichnen – Post-Fader/-EQ und Pre-MASTER VOLUME. „Aux“ nimmt nur das NS7 MIC / AUX Signal auf.
2. Stellen Sie den Aufnahme Pegel mit Hilfe des passenden Reglers der ausgewählten Quelle ein. Die Recording Meter-Anzeige zeigt Ihnen, wie laut das Signal ist, welches Sie aufnehmen. Wir empfehlen Ihnen das Signal so auszusteuern, dass während der lautesten Stelle der rote Bereich gerade so erreicht wird.
3. Um die Kanalregler für den NS7 MIC / AUX Eingang anzuzeigen, klicken Sie auf den Mic / Aux-Knopf.
4. Klicken Sie auf den Record-Knopf um die Aufnahme zu beginnen. Die Länge der Aufnahme wird im Recording Timer-Feld angezeigt. Klicken Sie erneut auf den Knopf, um die Aufnahme zu beenden.
5. Tragen Sie einen Dateinamen in das Recording Filename-Textfeld ein und klicken Sie anschließend auf Save. Die Aufnahmen werden als 16-bit 44.1 kHz Stereo Dateien (.AIFF) im „Recorded“ Crate innerhalb der des Ordners Ihrer Hauptlibrary abgelegt, in der Regel ist das für Windows der **Ordner Eigene Dateien ▶ Meine Musik ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Windows) or **Benutzername ▶ Musik ▶ Scratch LIVE ▶ Recording** (Mac).

SERATO ITCH EFFECTS – BEDIENFELD



1

2

3

4

5

6

1. **NEXT EFFECT** – Der nächste Effekt in der Reihenfolge der verfügbaren Effekte. Diesen Effekt mit der Taste FX SELECT des NSFX / V7 abrufen.
2. **CURRENT EFFECT** – Zeigt den im Augenblick gewählten Effekt, der auf den Kanal gelegt ist, (vorausgesetzt die Taste FX ON / OFF des NSFX / V7 steht auf "Ein") an. Ist der Effekt eingeschaltet, leuchten die Felder CURRENT EFFECT und NEXT EFFECT auf.
3. **FX MIX** – Zeigt die Stärke des CURRENT EFFECT, welche über den MIX-Fader des NSFX / V7 eingestellt werden kann, an.
4. **PARAMETER** – Zeigt den Parameter des CURRENT EFFECT, welcher über den Regler FX PARAM des NSFX / V7 eingestellt werden kann, an. Im Allgemeinen ist das die Intensität des Effekts, dies kann aber bei anderen Effekten verschieden sein.
5. **SOURCE** – Zeigt den Kanal, auf welchen der CURRENT EFFECT augenblicklich gelegt wird, an. Der Kanal kann mit dem Regler SOURCE des NSFX / V7 ausgewählt werden.
6. **Hinweis:** Wenn beide SOURCE-Felder auf den gleichen Kanal eingestellt sind, wird dieser Kanal zuerst über den linken Effekt und dann durch den rechten Effekt gesendet.
7. **TEMPO SOURCE** – Der augenblickliche BPM-Wert des Musikstücks, der dazu beiträgt, die Geschwindigkeit des CURRENT EFFECT (falls dieser tempo-abhängig ist) zu bestimmen. Wird in diesem Feld "AUTO A" oder "AUTO B" angezeigt, folgt der Effekt jeweils automatisch dem BPM-Wert des Musikstücks auf Deck A oder Deck B. Wird hingegen "MANUAL" angezeigt, bedeutet dies, das keines der beiden Decks einen BPM-Wert besitzt. Der Wert kann aber mit der Taste TAP TEMPO des NSFX eingestellt (und jederzeit verändert werden). Man kann auch zum automatischen BPM-Wert des Musikstücks zurückkehren, indem man die Taste gedrückt hält.

ÜBERGANG ZWISCHEN DJs

NS7

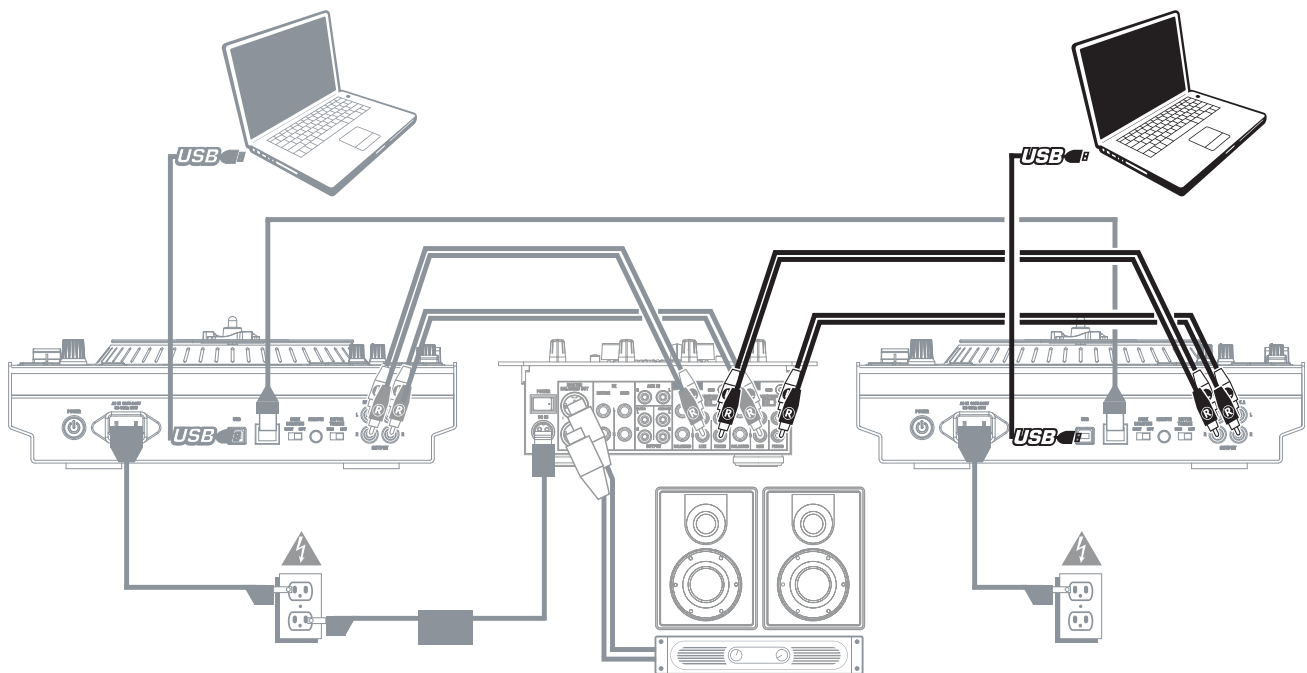
Um einen fließenden Übergang zwischen DJ's zu erreichen, die mit einem NS7 und zwei Laptops auflegen, gehen Sie so vor:

1. Während einer der Decks läuft, spielen Sie einen „Übergangstrack“ von einer externen Audioquelle verbunden am NS7 AUX Eingang ab. Stellen Sie sicher, dass das Signal korrekt ausgepegelt ist und zum laufenden Track passt.
Hinweis: Da das AUX INPUT Signal direkt in das MASTER OUTPUT-Signal gemischt wird, sollten Sie das Signal langsam mit Hilfe des MIC / AUX GAIN Reglers reinfaden. Sollte außerdem die Mix Overdrive setting aktiviert sein, so dass die Lautstärke des Mix-Signals angehoben wird, sollte man diese ausschalten um zu verhindern, dass Lautstärkeschwankungen auftreten, wenn Sie das NS7 abstecken.
2. Faden Sie beide Decks ganz herunter und stoppen Sie beide Decks.
3. Starten Sie Serato ITCH auf dem Rechner des übernehmenden DJ's.
4. Stecken Sie das NS7 vom ersten Rechner ab und verbinden Sie es mit dem Rechner des übernehmenden DJ's.
5. Innerhalb von zehn Sekunden wird das NS7 erkannt in in Serato ITCH freigegeben. Legen Sie los!

V7

Der Numark V7 gestattet einen unterbrechungsfreien Übergang zwischen zwei DJs (von denen jeder seinen eigenen PC hat). Um diese Funktionalität vorzubereiten, sollte ein duales V7-System (wie vorstehend beschrieben) aufgebaut und dann den nachfolgenden Schritten gefolgt werden:

Hinweis: Die Anweisungen in diesem Abschnitt betreffen ein System, in dem der Mixer mehrere Line-Level Eingänge auf zwei Kanälen unterstützt. Allerdings können diese Anweisungen auch auf ein System mit einem Vier-Kanal Mixer übertragen werden.



1. Die "DECK A" OUTPUTS (ANSCHLÜSSE DECK A) **beider** V7 an den linken Eingangskanal (Line-Level) des Mixers anschließen.
2. Die "DECK B" OUTPUTS (ANSCHLÜSSE DECK B) **beider** V7 an den rechten Eingangskanal (Line-Level) des Mixers anschließen.
3. Der neue DJ ("**DJ 2**") sollte seinen PC mit einem USB-Kabel an den V7 anschließen, der nicht an den PC des derzeitigen DJs ("**DJ 1**") angeschlossen ist.
4. Während **DJ 1** sein letztes Musikstück abspielt, drückt er den MASTER BUTTON des nicht verwendeten V7.
5. Auf dem nicht verwendeten V7 kann **DJ 2** nun sein Musikstück in Cue stellen und mit dem Mixer einblenden.
6. Sobald **DJ 2** den Übergang auf sein erstes Musikstück beendet hat, drückt er den MASTER BUTTON des anderen V7. Nun kann er Serato ITCH auf seinem PC steuern und beide V7 einsetzen.
7. **DJ 1** kann nun seinen PC aus dem System entfernen, ohne dabei die Musik zu unterbrechen.

EINSATZ DER NS7 / V7 BEISPIEL EINE SOUNDKARTE

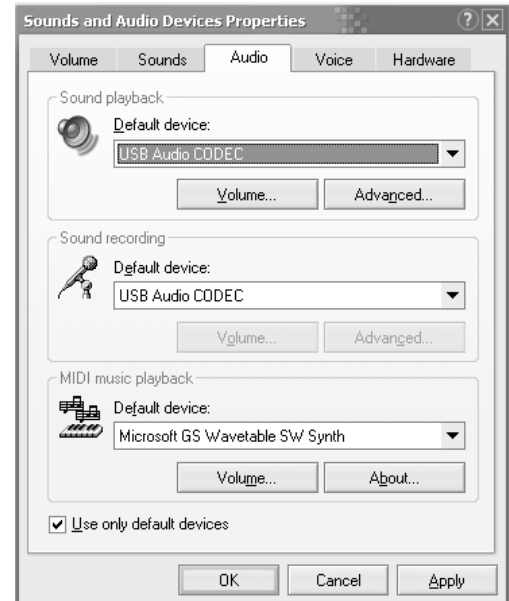
Der NS7 / V7 ist mit einem USB Port ausgestattet, die es zum einen ermöglichen, Musik Ihres Computers im NS7 / V7 zu mixen und andererseits vom NS7 / V7 direkt in einem Software Programm auf dem Computer aufzunehmen. Das USB Interface Ihres NS7 / V7 funktioniert an Ihrem Computer genauso wie eine normale USB Soundkarte.

WINDOWS KONFIGURATION

1. Schalten Sie Ihren Computer und den NS7 / V7 ein.
2. Verwenden Sie ein USB Kabel, um einen USB Port des NS7 / V7 mit Ihrem Computer zu verbinden.
3. Windows erkennt Ihren NS7 / V7 sofort als "USB Audiogerät" oder "USB Audio CODEC" und installiert automatisch jede benötigte Systemkomponente.
4. Zum Ändern der System Audio Voreinstellungen in Windows, gehen Sie in die **Sounds und Audiogeräte** Einstellung der **Systemsteuerung**. Um Zugriff auf die Einstellungen der Audiogeräte zu erhalten, klicken Sie auf den **Audio** Tab.
5. Beim ersten Anschluss des NS7 / V7 an den Computer wird der NS7 / V7 automatisch als Standardgerät für die Soundwiedergabe Ihres Computers definiert. Alle Sounds Ihres Computers werden zum Kanal (siehe **USB**) gesendet.
6. Um Audiosignale vom Computer zum NS7 / V7 zu senden, wählen Sie "USB Audio CODEC" im **Soundwiedergabe** Feld aus.
7. Damit Audiosignale vom NS7 / V7 zu Ihrem Computer gesendet werden, stellen Sie "USB Audio CODEC" im **Soundaufnahme** Feld ein. Dadurch können Sie Ihren Mix im Computer aufnehmen.

Hinweis: Sollte Ihr Soundwiedergabe- oder Soundaufnahmeprogramm kein eigenes Einstellungsfenster für die Audioein- und -ausgänge besitzen (wie zum Beispiel Windows Sound Recorder, Windows Media Player oder Apple iTunes), werden die Einstellungen von Sounds und Audiogeräte verwendet. Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen bei Starten der Software geladen werden. Wenn Sie also die Gerätekonfiguration ändern, während das Programm läuft, müssen Sie die Software neu starten, damit ihre Änderungen übernommen werden.

Tipp: Damit Windows seine Systemsounds nicht über den NS7 / V7 abspielt, empfehlen wir dringend diese zu deaktivieren. Dazu gehen Sie in die **Systemsteuerung** -> **Sounds und Audiogeräte** und wählen unter dem **Sounds** Tab die **Keine Sounds** Option im Aufklappmenü.

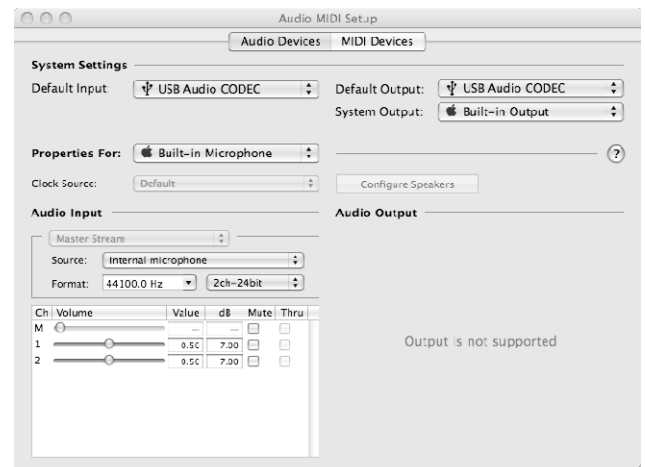


MAC KONFIGURATION

1. Schalten Sie Ihren Computer und den NS7 / V7 ein.
2. Verwenden Sie ein USB Kabel, um einen USB Port des NS7 / V7 mit Ihrem Computer zu verbinden.
3. Mac OS X erkennt Ihren NS7 / V7 sofort als "USB Audiogerät" oder "USB Audio CODEC" und installiert automatisch jede benötigte Systemkomponente.
4. Zum Ändern der System Audio Einstellungen Ihres Macs, öffnen Sie das **Audio MIDI Setup** im Ordner **Programme** ▶ **Dienstprogramme**.
5. Um Audio von Ihrem Computer zum NS7 / V7 zu senden, wählen Sie "USB Audio CODEC" im **Standard Output** Feld. Dadurch wird Audio vom Computer zu einem oder einen der beiden Kanäle (abhängig davon, welcher USB Port angeschlossen wurde) übertragen.
6. Zur Übertragung von Audiosignalen vom NS7 / V7 zum Computer wählen Sie "USB Audio CODEC" im **Standard Input** Feld aus. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, Ihrem Mix auf dem Computer aufzunehmen.

Hinweis: Falls Ihre Soundwiedergabe- oder Aufnahmesoftware keine eigenen Audioein- und Ausgangseinstellungen besitzt (wie z.B. Apple iTunes), werden die Settings des Audio MIDI Setups verwendet. Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen bei Starten der Software geladen werden. Wenn Sie also die Gerätekonfiguration ändern, während das Programm läuft, müssen Sie die Software neu starten, damit ihre Änderungen übernommen werden.

Tipp: Sie sollten das **System Output** Feld auf **Built-in Output** stellen. Dadurch werden die Mac OS X System Sounds nicht über den Mixer abgespielt.

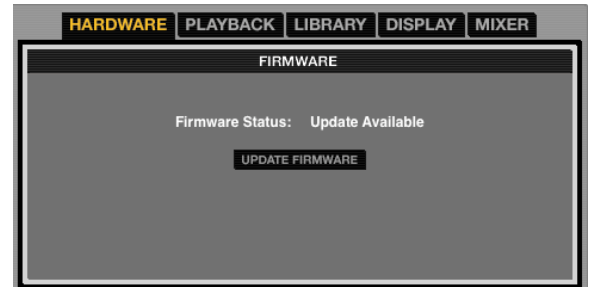


UPDATEN DER FIRMWARE

Gelegentlich werden Firmwareupdates für das NS7 / V7 veröffentlicht. Falls Ihr Rechner mit dem Internet verbunden ist, wird Serato ITCH automatisch entdecken, ob solche zur Verfügung stehen und ob diese installiert werden sollten. Folgende Schritte sind notwendig um die Firmware zu aktualisieren:

Hinweis: Die Audioausgabe wird während des Updates unterbrochen. Aktualisieren Sie nicht die Firmware während eines Live-Gigs.

1. Wechseln Sie zum Setup-Screen während das NS7 / V7 angeschlossen ist und klicken Sie auf den „Hardware“-Reiter. Falls eine neue Firmware zur Verfügung steht, wird Ihnen das hier angezeigt.



2. Klicken Sie auf den Knopf „Update Firmware“.

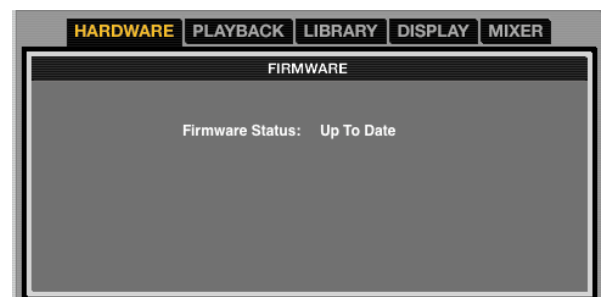
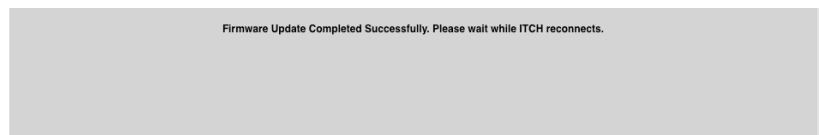
3. Sie werden darauf hingewiesen, dass während der Aktualisierung die Audioausgabe unterbrochen wird. Klicken Sie auf „No“ um die Aktualisierung abubrechen und klicken Sie auf „Yes“ um den Aktualisierung fortzuführen.



4. Während der Aktualisierung wird Ihnen ein Fortschrittsbalken angezeigt. Achten Sie darauf, dass während des Vorgangs die Verbindung zwischen dem Rechner und dem NS7 / V7 nicht unterbrochen wird.



5. Sobald der Prozess abgeschlossen ist, wird Ihnen ein Fenster angezeigt um dies zu bestätigen. Warten Sie bis ITCH die Verbindung zum NS7 / V7 erneut aufgebaut hat. Jetzt können Sie wieder mit dem Gerät weiterarbeiten.



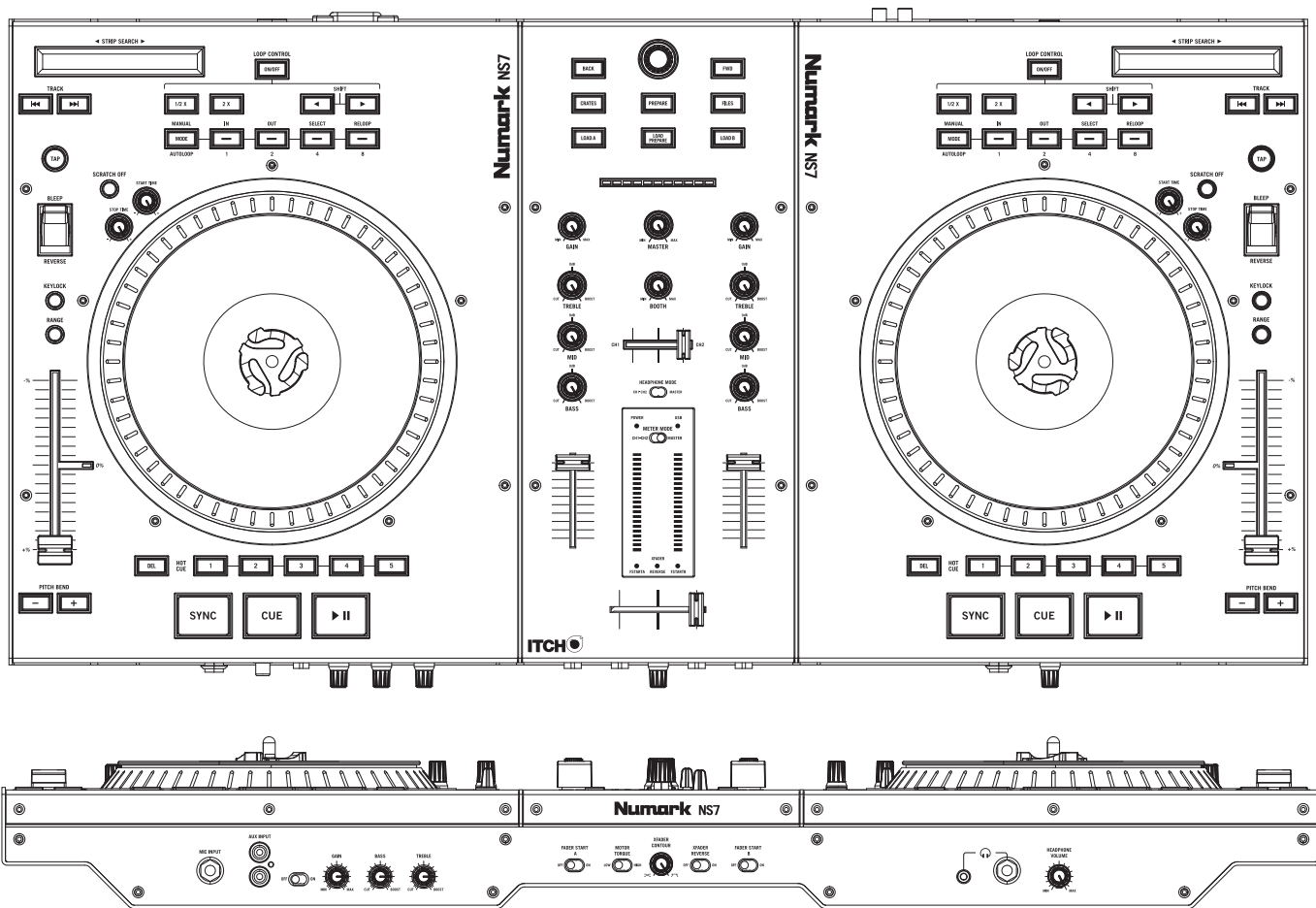
KALIBRIERUNG DES NS7 / V7

Falls neue Firmware auf den NS7 / V7 geladen wird oder falls mit den Reglern und Fadern Schwierigkeiten auftreten (ein äußerst seltener Fall), kann der NS7 / V7 erneut kalibriert werden. Um dies zu tun, den nachstehenden Anweisungen folgen.

WICHTIGE HINWEISE:

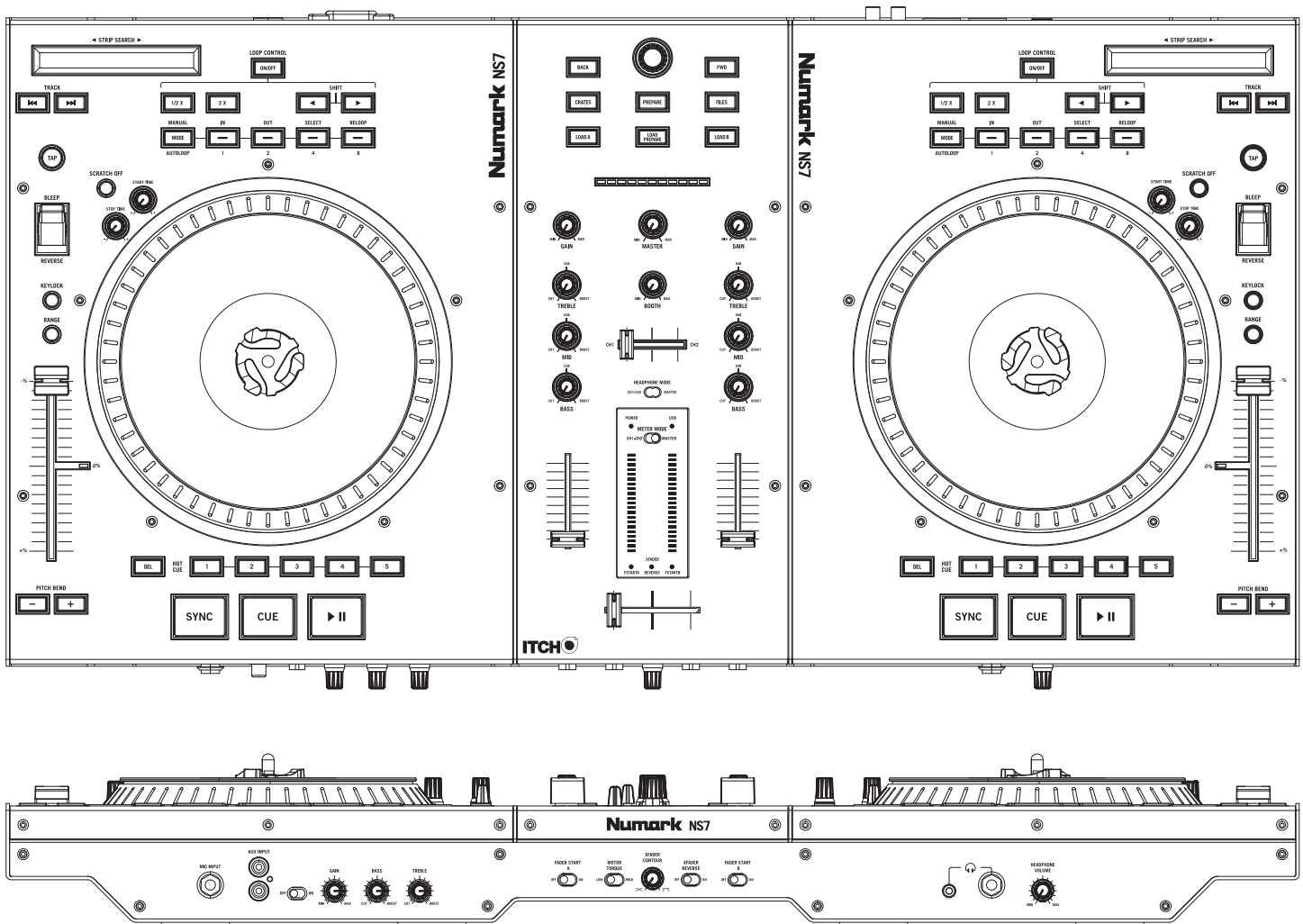
- Werden während der Kalibration die Regler und Fader eingestellt, Fader zuletzt einstellen (um sicherzustellen, dass diese nicht unabsichtlich während des Einstellens bewegt werden).
- Beim Einstellen der Regler und Fader sicherstellen, dass sich diese alle auf ihren Endpunkten befinden. Kleine Ungenauigkeiten können eine falsche Kalibration zur Folge haben.
- Bei den Reglern MIC / AUX GAIN, BASS und TREBLE handelt es sich um analoge Steuerelemente und diese werden daher nicht kalibriert.
- Obwohl die NS7 wird hier gezeigt, diesem Abschnitt gilt auch für V7 Kalibrierung. Wenn Sie kalibrieren V7, Missachtung Bezugnahmen auf die Decks "links" oder "rechts" und befolgen Sie alle Schritte für die Kontrollen, dass bestimmte V7.

1. Falls neue Firmware geladen wurde, leuchtet die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks zweimal auf, um anzuzeigen, dass diese neu kalibriert werden sollte.
2. Kabel vom USB-Anschluss entfernen und sicherstellen, dass der NS7 ausgeschaltet ist. Während die HOT CUE TASTEN 1 und 3 des rechten Decks gedrückt werden, den NS7 einschalten. Die HOT CUE TASTEN 1-5 sollten zweimal aufleuchten.
3. 10-20 Sekunden warten.
4. Alle Fader und Regler auf maximale oder rechtmöglichste Position stellen. Die PITCH FADER sollten sich ganz unten befinden, da dies ihre Maximalposition ist. (Siehe nachstehendes Schaubild.) Die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks leuchtet auf.

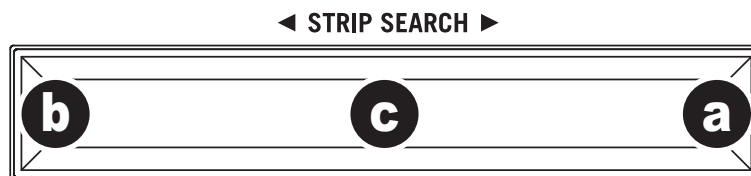


5. Die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks drücken. Sie leuchtet zweimal auf.

6. Alle Faders und Regler auf minimale oder linksmöglichste Position stellen. Die PITCH FADER sollten sich ganz oben befinden, da dies ihre Minimalposition ist. Die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks leuchtet auf.

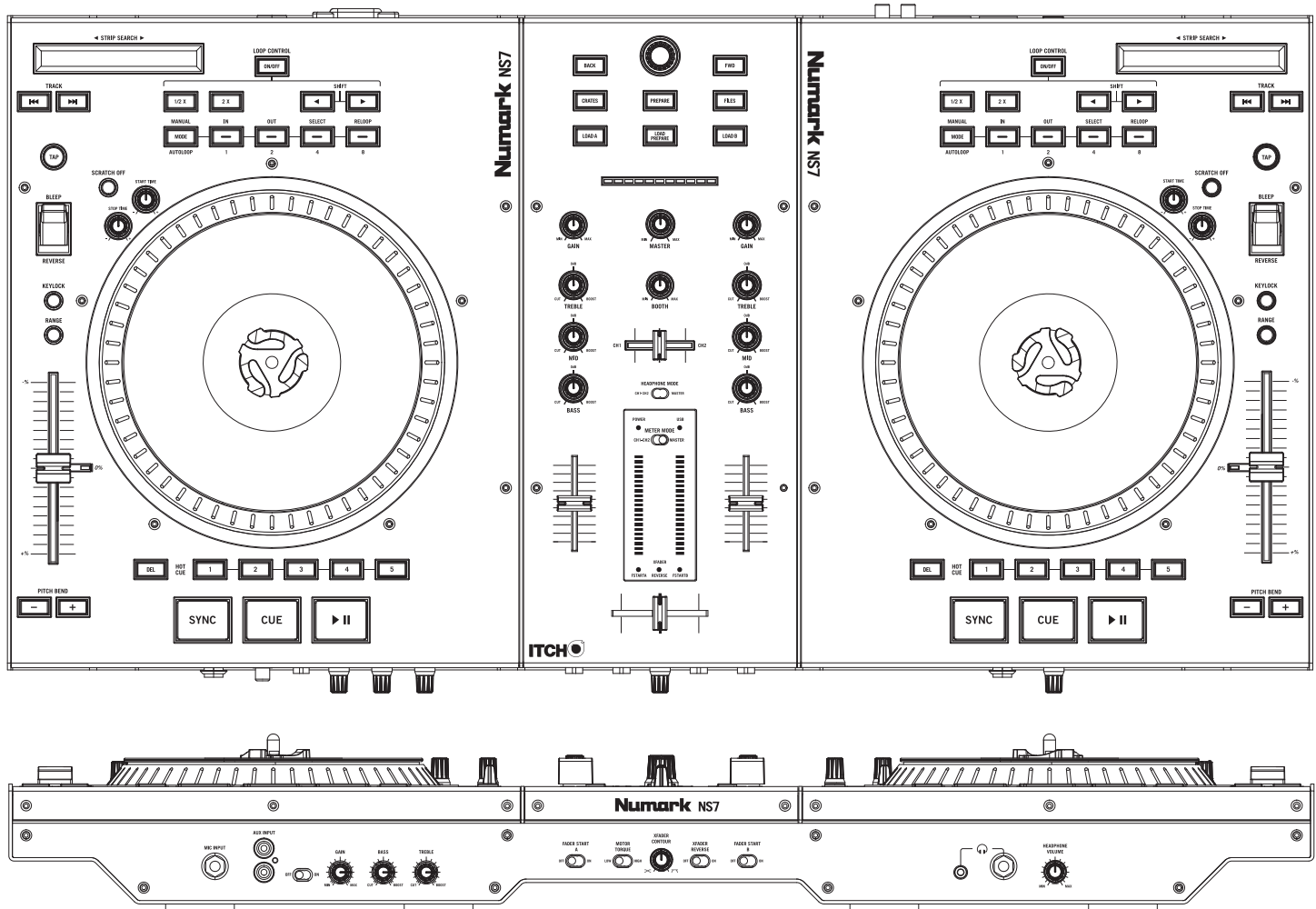


7. Die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks drücken. Sie leuchtet zweimal auf.



8. Den STRIP SEARCH Sensor des linken Decks:
- Berühren und auf der rechtsmöglichsten Position verweilen. Sobald die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks aufleuchtet, diese drücken. Sie wird zweimal aufleuchten.
 - Berühren und auf der linksmöglichsten Position verweilen. Sobald die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks aufleuchtet, diese drücken. Sie wird zweimal aufleuchten.
 - Berühren und genau in der mittleren Position verweilen. Sobald die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks aufleuchtet, diese drücken. Sie wird zweimal aufleuchten.
9. Schritte 8a-c mit dem STRIP SEARCH Sensor des rechten Decks wiederholen.

10. Alle Fader und Regler auf deren mittlere Position stellen. Die HOT CUE TASTE 1 des linken Decks leuchtet auf.



11. Die beleuchtete HOT CUE TASTE 1 des linken Decks drücken. Die HOT CUE TASTEN 1-5 des linken Decks leuchten auf, um anzuzeigen, dass das Kalibrieren beendet ist.

12. Den NS7 / V7aus- und dann wieder einschalten, bevor dieser an den PC angeschlossen wird.

FEHLERBEHEBUNG

PROBLEM	URSACHE	LÖSUNG
Im Programm erscheint die Mitteilung "Hardware nicht angeschlossen".	USB-Kabel ist nicht richtig an PC oder NS7 / V7 angeschlossen.	Beide USB-Anschlüsse überprüfen.
	Programm wurde aufgerufen, bevor NS7 / V7 angeschlossen wurde.	Programm schließen, NS7 / V7 richtig anschließen und einschalten, dann Programm erneut öffnen.
	NS7 / V7 ist nicht eingeschaltet.	
Audio setzt gelegentlich aus, lange Reaktionszeiten.	Andere Programme belasten die CPU des PCs zu sehr.	Unnötige Programme schließen und die kabellose Kommunikation des PCs abstellen (oder Verbindung zum Internet unterbrechen).
		Antivirus- oder andere Programme, die regelmäßig den PC überprüfen oder ständig versuchen, eine Internetverbindung aufzubauen, abschalten.
		Grösse des Buffers im Programm ändern. Mit einem grösseren Buffer sollten keine Audioaussetzer vorkommen, jedoch kann es zu einer leichten Verzögerung bei der Reaktion des Programms auf das Gerät kommen (Latenz). Bei einem kleinen Buffer reagiert der PC wesentlich schneller (weniger Latenz), doch der PC schnell genug sein, um Audioaussetzer und andere Probleme zu verhindern. Um die optimale Einstellung zu finden, verschiedene Szenarien ausprobieren.
Programm schliesst/stoppt, sobald es aufgerufen wird.	iTunes 8.0.2 (und höher) beeinträchtigt das Programm beim Durchsuchen der Verzeichnisse.	Ältere iTunes-Version von http://www.oldapps.com/itunes.htm herunterladen und installieren.
Beim Durchsuchen meines iTunes-Verzeichnisses treten Probleme auf.		
Bei Starten der Wiedergabe nachdem der PLATTENTELLER des NS7 / V7 gestoppt war, treten sonderbare Geräusche auf.	Die Startzeit des PLATTENTELLERS ist zu hoch.	Startzeit des PLATTENTELLERS mit dem START TIME Regler einstellen.
Beim Streichen über die STRIP SEARCH des NS7 / V7 mit dem Finger treten im Programm Probleme auf.	Der STRIP SEARCH Sensor dient nicht zum "dauernden" Empfang von Informationen (z. B. mit dem Finger entlangstreichen).	STRIP SEARCH nur so verwenden, als ob eine Nadel auf eine Platte gesetzt wird – nur jeweils an einem Punkt berühren. Um das Musikstück zu durchlaufen, stattdessen den PLATTENTELLER drehen.
Automatischer BPM-Wert für ein Musikstück ist falsch.	Der BPM-Bereich des Programms ist für das Tempo des Musikstücks nicht korrekt eingestellt. (BPM-Bereich begrenzt, welche BPM-Werte zugelassen sind.)	With the NS7 / V7 disconnected, set the software's BPM Range to an appropriate range that will allow the BPMs you want, then rebuild the overview for that track.
	Rhythmus des Musikstücks ist sehr oder eine Bass- oder Snare-Drum schlägt an außergewöhnlichen Stellen und führt zu falscher Kalkulation des BPM-Werts.	Tempo für das Musikstück mit der TAP-Taste (am NS7 / V7) im Rhythmus des Musikstücks manuell eingeben.

Weitere Informationen können unter den folgenden Adressen gefunden werden:

<http://www.numark.com/ns7>
<http://www.numark.com/v7>
<http://www.numark.com/nsfx>
<http://www.serato.com/itch>

TECHNICAL SPECIFICATIONS

NS7

ANALOG

SNR (Full Signal Path):

Balanced Outputs (XLR):	> 98 dB (A-weighted)
Unbalanced Outputs (RCA):	> 98 dB (A-weighted)
Headphone Outputs (1/4", 1/8"):	> 93 dB (A-weighted)

THD + N:

Balanced Outputs (XLR):	< 0.01% (A-weighted)
Unbalanced Outputs (RCA):	< 0.01% (A-weighted)
Headphone Outputs (1/4", 1/8"):	< 0.01% (A-weighted)

Maximum Output:

Balanced Outputs (XLR):	+ 26.3 dBu into > 1k Ω
Unbalanced Outputs (RCA):	+ 14.25 dBu into > 1k Ω
Headphone Output (1/4", 1/8"):	+ 19 dBu into > 32 Ω

Frequency Response: 22 Hz – 22kHz (+0/-0.5 dB)

DIGITAL

Sample Rate: 44.1 kHz

Bit Depth: 24-bit

HARDWARE

(NS7 only, with assembled and mounted platters)

Weight: 35.5 lbs. (16.1 kg)

Dimensions (W x D x H): 30" x 15 7/8" x 3 7/8" (762 mm x 403.2 mm x 98.4 mm)

V7

ANALOG

SNR (Full Signal Path): > 98 dB (A-weighted)

THD + N: < 0.01% (A-weighted)

Output: 4 V RMS (max)

Channel Separation: > 96 dB

Frequency Response: 22 Hz – 22 kHz (\pm 0.5 dB)

DIGITAL

Sample Rate: 44.1 kHz

Bit Depth: 24-bit

HARDWARE

(V7 only, with assembled and mounted platter)

Weight: 16.3 lbs. (7.4 kg)

Dimensions (W x D x H): 12.5" x 14" x 3.8" (317 mm x 355 mm x 96 mm)

www.numark.com