

Numark

MIXTRACK II

USER GUIDE

ENGLISH (2 – 6)

GUÍA DEL USUARIO

ESPAÑOL (7 – 12)

GUIDE D'UTILISATION

FRANÇAIS (13 – 18)

GUIDA PER L'USO

ITALIANO (19 – 24)

BENUTZERHANDBUCH

DEUTSCH (25 – 30)

Numark

USER GUIDE (ENGLISH)

BOX CONTENTS

- Mixtrack II
- USB Cable
- Software CD
- User Guide
- Safety & Warranty Manual

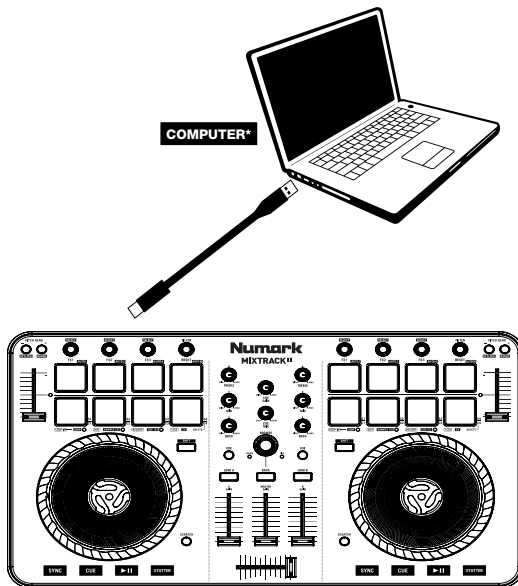
REGISTRATION

Please go to www.numark.com to register your Mixtrack II. Registering your product ensures that we can keep you up-to-date with any new product developments and provide you with world-class technical support, should you run into any problems.

FEATURES

- 16 backlit rubber drum pads with Loop Mode, Sample Mode, and Hot Cue Mode
- Touch-activated illuminated platters for precise scratching and control
- Complete mixer section with a crossfader, 3-band EQ, and music library navigation controls
- 16 dedicated effects controls to add and manipulate flanger, phaser, echo, and more
- Pitch and Sync controls for seamless and easy mixing
- VirtualDJ LE software included
- Standard MIDI for use with most popular DJ software
- Class-compliant with both Mac and PC; no driver required
- USB-powered; no power adapter required

CONNECTION DIAGRAM



* not included

MIXTRACK II SETUP

1. Place Mixtrack II on a flat, stable surface.
2. Power on your computer.
3. Once the computer has fully booted up, connect Mixtrack II to your computer with the included USB cable.
4. Open your software program and load music to the decks.
5. Turn on your computer speakers and adjust their volume.
6. Start DJ'ing!

MIXTRACK II AND VIRTUALDJ LE SETUP

WINDOWS

Before you can begin using Mixtrack II with your computer, install the VirtualDJ LE software:

1. Insert the installation disc into your computer's CD-ROM drive. (Free updates to the VirtualDJ LE software are available online at www.virtualdj.com. We recommend checking the website for the latest version of VirtualDJ LE before installing it on your computer.)
2. Open the CD to view its contents.
3. Open the folder titled "PC."
4. Double-click "Install Virtual DJ LE v7.3 PC.msi."
5. Select your preferred language and when done press "OK."
6. Read the information screen then press "Next."
7. Read the User Agreement, select "I accept the agreement," then click "Next."
8. You will be asked to choose a location to install. (We recommend using the default location for most users.) Once you have selected the location, click "Next."
9. The installation procedure will begin. Follow the on-screen instructions.
10. Once the installation is complete, click "Finish."

To start using Mixtrack II:

1. Connect Mixtrack II to an available USB port on your computer. (If possible, use a USB port on the rear panel of your computer.)
2. Open VirtualDJ LE by double-clicking the icon on your computer's Desktop (if you created a Desktop shortcut) or by going to **Start ► All Programs ► VirtualDJ**.

For more information on how to use VirtualDJ LE, please visit www.virtualdj.com.

MAC

Before you can begin using Mixtrack II with your computer, install the VirtualDJ LE software:

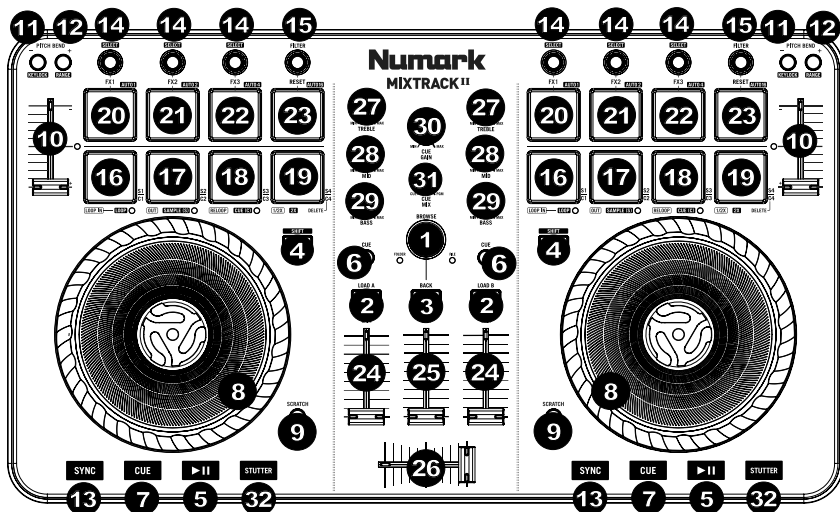
1. Insert the installation disc into your computer's CD-ROM drive. (Free updates to the VirtualDJ LE software are available online at www.virtualdj.com. We recommend checking the website for the latest version of VirtualDJ LE before installing it on your computer.)
2. Open the CD to view its contents.
3. Open the folder titled "Mac."
4. Double-click "Install Virtual DJ LE v7.3 Mac.pkg."
5. Once you see the installer welcome screen, click "Continue."
6. Read the User Agreement, select "I accept the agreement," then click "Continue," then "Agree."
7. You will be asked to choose a location to install. By default, your hard disk will be selected. (We recommend using this for most users.) Once you have selected the location, click "Install" to begin the installation.
8. Enter your password and click "OK."
9. Once the installation is complete, click "Close."

To start using Mixtrack II:

1. Connect Mixtrack II to an available USB port on your computer. (If possible, use a USB port on the rear panel of your computer.)
2. Open VirtualDJ LE by going to **Applications ► VirtualDJ**.

For more information on how to use VirtualDJ LE, please visit www.virtualdj.com.

TOP PANEL



- Browser Knob** – Rotate the knob to cycle through folders and tracks. When a folder is selected, press the knob to enter it. (Press BACK to move up to the previous level.)
- Load** – Press one of these buttons while a track is selected to assign it to Deck 1 or 2, respectively, in the software.
- Back** – Cycles between the file structure and the music library in the software.
- Shift** – Allows multiple control commands to be triggered when pressed and held first along with other buttons.
- Play/Pause** – Starts and suspends playback.
- Headphone Cue** – Sends pre-fader audio to the Cue Channel for headphone monitoring through your computer.
- Cue (Transport Control)** – Sets and recalls the main Cue point in the current track. Hold down the CUE button for temporary play of the cue point. The track will play for as long as the button is held down and return to the cue point once it is released.
- Platter/Jog Wheel** – This capacitive, touch-sensitive jog wheel controls the audio when the wheel is touched and moved. When the Scratch button is not active, use the wheel to bend the pitch of the track. When the Scratch button is active, use the wheel to grab and move the audio, “scratching” the track as you would with a vinyl record. You can also grab the non-touch-sensitive outer wheel to bend the pitch of the track.
- Scratch** – Controls the behavior of the platters. When not active, the platter will function as Pitch Bend. When active, the platter will have the ability to scratch.
- Pitch Fader** – Controls the tempo (speed) of the individual decks.
- Pitch Bend -** – Press and hold to momentarily reduce the speed of the track.
- Pitch Bend +** – Press and hold to momentarily increase the speed of the track.
- Sync** – Enables BPM syncing between decks for the software tracks. To manually adjust BPM and exit Sync mode move the pitch fader of the deck you wish to adjust.
- Effect Control** – Adjusts the effect parameter in the software of the last activated effect. Hold **Shift + FX Control** to select the effect.
- Filter** – This knob will adjust the amount of Filter. Turning the knob left and right will produce a Low Pass Filter or High Pass Filter.
- Loop In** – Press this pad to set the beginning of a loop when in Looping Mode. After a Loop Out point is set and this button is pressed again, it will return the playback marker to the Loop In point. Pressing **Shift + Loop In** will set the current Pad Mode as “Looping Mode”. See the PAD MODE COMMANDS section for information on this pad’s additional functions.
- Loop Out** – Press this pad to set the end of a loop when in Looping Mode. When this button is pressed again after a Loop Out point has been set, it will exit out of the loop. Pressing **Shift + Loop Out** will set the current pad mode to “Sample (S)” Mode. See the PAD MODE COMMANDS section for information on this pad’s additional functions.
- Reloop** – When this is pressed inside a Loop, this will turn the loop off. If a loop has not been set, this button will create a loop from the start of the song or where Loop In was pressed. Pressing **Shift + Reloop** will set the current pad mode to “Hot Cue Mode”. See the PAD MODE COMMANDS section for information on this pad’s additional functions.
- Loop x1/2** – Press this pad to reduce the currently playing loop length by half when in Looping Mode. If a loop is not playing, this will set the autoloop length. Hold **Shift + Loop 1/2** to double the loop length. See the PAD MODE COMMANDS section for information on this pad’s additional functions.

20. **FX 1 On/Off** – Turns FX 1 on and off per deck. Hold **Shift + FX 1** to set and start playback of a 1-beat autoloop.
21. **FX 2 On/Off** – Turns FX 2 on and off per deck. Hold **Shift + FX 2** to set and start playback of a 2-beat autoloop.
22. **FX 3 On/Off** – Turns FX 3 on and off per deck. Hold **Shift + FX 3** to set and start playback of a 4-beat autoloop.
23. **Reset** – Press this pad to reset the filter. Hold **Shift + Reset** to set and start playback of a 16-beat autoloop.
24. **Channel Volume** – Adjusts the volume of the individual channels in the software.
25. **Master Volume** – Adjusts the volume of the master mix coming from the software.
26. **Crossfader** – Controls the blend between the two decks.
27. **High EQ** – Controls the treble frequencies for the individual channels.
28. **Mid EQ** – Controls the mid range frequencies for the individual channels.
29. **Low EQ** – Controls the bass frequencies for the individual channels.
30. **Cue Gain** – Adjusts the volume for headphone cueing in the software.
31. **Cue Mix** – Adjusts the software's audio output to the headphones, mixing between the cue output and the master mix output.
32. **Stutter** – Press this button while the music is playing to jump back to the last set cue point, creating a "stutter" effect.

PAD MODE COMMANDS

The lower row of pads has different functions depending on their mode: Looping Mode, Sample Mode, or Hot Cue Mode. To select a mode, hold down the SHIFT button and press one of the lower pads. A LED under the pad section indicates the currently selected mode.

Looping Mode: Press **Shift + Loop In** to assign the lower 4 pads to the functions listed below:

- **Loop In** – Sets the beginning of a loop. After a Loop Out point is set and this button is pressed again, it will return the playback marker to the Loop In point.
- **Loop Out** – Sets the end point for the loop. When this button is pressed again after a Loop Out point has been set, it will exit out of the loop.
- **Reloop** – If a loop has not been set, this button will create a loop from the start of the song or where Loop In was pressed. Please note that when pressing Reloop without first setting a loop point will create a loop that has a loop length of the auto loop length.
- **Loop x1/2** – Cuts the currently playing loop in half. Press **Shift + Loop x1/2** to double the length of the currently playing loop.

Sample Mode: Press **Shift + Loop Out** to assign the lower 4 pads to the functions listed below:

- **Sample 1 (S1)** – Plays the sample assigned to Sample Pad 1.
- **Sample 2 (S2)** – Plays the sample assigned to Sample Pad 2.
- **Sample 3 (S3)** – Plays the sample assigned to Sample Pad 3.
- **Sample 4 (S4)** – Plays the sample assigned to Sample Pad 4.

Hot Cue Mode: Press **Shift + Reloop** to assign the lower 4 pads to the functions listed below:

- **Cue 1 (C1)** – If a cue point has not already been set for the loaded track, this control will mark Cue Point 1. If a cue point has already been set, this control will jump to Cue Point 1.
- **Cue 2 (C2)** – If a cue point has not already been placed on the loaded track, this control will mark Cue Point 2. If a cue point has already been set, this control will jump to Cue Point 2.
- **Cue 3 (C3)** – If a cue point has not already been placed on the loaded track, this control will mark Cue Point 3. If a cue point has already been set, this control will jump to Cue Point 3.
- **Cue 4 (C4)** – If a cue point has not already been placed on the loaded track, this control will mark Cue Point 4. If a cue point has already been set, this control will jump to Cue Point 4. Shift + Cue 4 will set "Cue Delete Mode". Pads with cue points set will flash, and when pressed the cue point will be removed. Exit Cue Delete Mode by pressing Shift + Cue 4 again.

COMBINATION KEYS

Shift + Pitch Bend = Allows you to change the tempo of the track without changing the original key of the song (0% pitch).

Shift + Pitch Bend + = Adjusts the range of the pitch fader in the software.

Shift + FX Control = Selects the effect.

Shift + FX 1 = Sets and starts playback of a 1-beat autoloop.

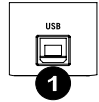
Shift + FX 2 = Sets and starts playback of a 2-beat autoloop.

Shift + FX 3 = Sets and starts playback of a 4-beat autoloop.

Shift + Tap = Sets and starts playback of a 16-beat autoloop.

REAR PANEL

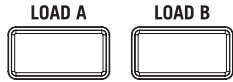
1. **USB** – Sends USB MIDI data to control various software parameters.



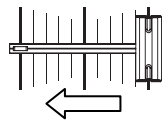
BEATMIXING WITH MIXTRACK II AND VIRTUALDJ LE

Below is an example of how to mix tracks using Mixtrack II and VirtualDJ LE:

1. Load tracks onto Decks 1 and 2 of VirtualDJ LE by using the **Load A** and **Load B** buttons on Mixtrack II.



2. Move the crossfader all the way to the left on Mixtrack II.



3. Turn the Cue Mix knob all the way to the right to 'PGM'.



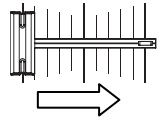
4. Play the track that is loaded on Deck 1.



5. Play the track that is loaded on Deck 2 and match its BPM to Deck 1's track. To match the BPM, press Deck 2's Sync button on Mixtrack II.



6. Once the BPM is matched, move the crossfader on Mixtrack II to fade between Deck 1 to Deck 2.



BEATMIXING TRACKS IN OTHER PROGRAMS

If you are using Mixtrack II with another software program that does not support BPM syncing between decks, follow the traditional example below to sync tracks. You can match the tempo by ear and adjust the pitch by monitoring the music from both decks in your software.

1. Play the track on Deck 1.
2. Play the track on Deck 2.
3. Listen to Deck 2 in your headphones. If the beat of Deck 2 is faster than Deck 1, move the pitch fader to the (-) side. (see Figure 1.)
4. If the beat of Deck 2 is slower than the beat of Deck 1, move the pitch fader to the (+) side. (see Figure 2.)

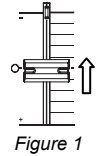


Figure 1

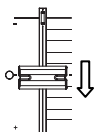


Figure 2

Note: This procedure can be done on either Deck.

GUÍA DEL USUARIO (ESPAÑOL)

CONTENIDO DE LA CAJA

- Mixtrack II
- Cable USB
- CD de software
- Guía del usuario
- Manual sobre la seguridad y garantía

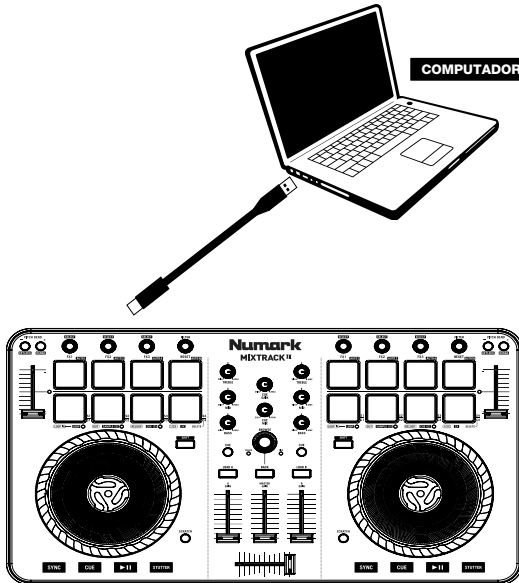
REGISTRO

Visite www.numark.com para registrar su Mixtrack II. El registro de su producto asegura que podamos mantenerle actualizado con los nuevos desarrollos de productos y brindarle apoyo técnico de categoría mundial en caso de que tenga algún problema.

CARACTERÍSTICAS

- 16 pads de tambor de goma con modos de loop, de muestras y hot cue (cue rápido)
- Platos iluminados activados al tacto para un rayado y control precisos
- Sección mezcladora completa con crossfader, ecualizador de 3 bandas y controles de navegación de la biblioteca musical
- 16 controles de efectos dedicados para agregar y manipular los efectos flanger, phaser (desfasador), eco y más
- Controles de pitch y sincronismo para realizar una mezcla fácilmente y sin discontinuidades
- Incluye software VirtualDJ LE
- MIDI estándar para usar con el software para DJ más popular
- Cumple las especificaciones de clase para Mac y PC. No requiere drivers
- Alimentación por USB. No requiere adaptador de alimentación

DIAGRAMA DE CONEXIÓN



* no incluido

INSTALACIÓN DE MIXTRACK II

1. Coloque el Mixtrack II sobre una superficie plana y estable.
2. Encienda la computadora.
3. Una vez que arrancó completamente la computadora, conecte el Mixtrack II a la misma con el cable USB incluido.
4. Abra su programa de software y cargue la música en las bandejas.
5. Encienda los altavoces de su computadora y ajuste el volumen de los mismos.
6. ¡Comience su sesión como DJ!

INSTALACIÓN DE MIXTRACK II Y VIRTUALDJ LE

WINDOWS

1. Para poder comenzar a usar el Mixtrack II con su computadora, instale el software VirtualDJ:
2. Inserte el disco de instalación incluido en la lectora de CD-ROM de su computadora. (Se dispone de actualizaciones gratuitas del software VirtualDJ LE por Internet en www.virtualdj.com. Recomendamos verificar en el sitio web para obtener la actualización más reciente de VirtualDJ LE antes de instalarlo en la computadora.)
3. Abra el CD para ver su contenido.
4. Abra la carpeta titulada "PC". Haga doble clic en "Install Virtual DJ LE v7.3 PC.msi".
5. Seleccione el idioma preferido y pulse **"OK"** (Aceptar).
6. Lea la pantalla de información y pulse **"Next"** (Siguiente).
7. Lea el Acuerdo de Usuario, seleccione **"I accept the agreement"** (Acepto el acuerdo) y luego haga clic en **"Next"**.
8. Se le solicitará que elija la ubicación de instalación. (Recomendamos usar la ubicación predeterminada para la mayoría de los usuarios.) Una vez seleccionada la ubicación, haga clic en **"Next"**.
9. Comienza el procedimiento de instalación. Siga las instrucciones de la pantalla.
10. Una vez terminada la instalación, haga clic en **"Finish"** (Terminar).

Para comenzar a utilizar el Mixtrack II:

1. Conecte el Mixtrack II a un puerto USB disponible de la computadora. (Si es posible, use un puerto USB del panel trasero de la computadora.)
2. Abra VirtualDJ LE haciendo doble clic en el icono del escritorio de la computadora (si creó un acceso directo desde el escritorio) o yendo a **Start ► All Programs ► VirtualDJ** (Inicio > Todos los Programas > Virtual DJ).

Para más información acerca de cómo usar VirtualDJ LE, visite www.virtualdj.com.

MAC

Para poder comenzar a usar el Mixtrack II con su computadora, instale el software VirtualDJ:

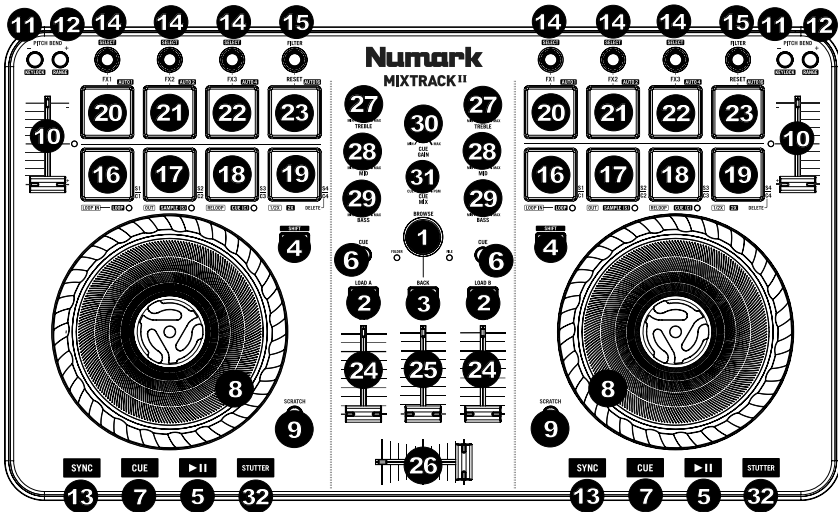
1. Inserte el disco de instalación incluido en la lectora de CD-ROM de su computadora. (Se dispone de actualizaciones gratuitas del software VirtualDJ LE por Internet en www.virtualdj.com. Recomendamos verificar en el sitio web para obtener la actualización más reciente de VirtualDJ LE antes de instalarlo en la computadora.)
2. Abra el CD para ver su contenido.
3. Abra la carpeta titulada "Mac".
4. Haga doble clic en "Install Virtual DJ LE v7.3 Mac.pkg".
5. Una vez que vea la pantalla de bienvenida al instalador, haga clic en "Continue" (Continuar).
6. Lea el Acuerdo de Usuario, seleccione "I accept the agreement," (Acepto el acuerdo) y luego haga clic en "Continue" y luego en "Agree" (Acepto).
7. Se le solicitará que elija la ubicación de instalación. Como opción predeterminada, se selecciona el disco duro. (Recomendamos usar la esta ubicación para la mayoría de los usuarios.) Una vez seleccionada la ubicación, haga clic en "Install" (Instalar) para iniciar la instalación.
8. Introduzca su contraseña y haga clic en "OK".
9. Una vez terminada la instalación, haga clic en "Close" (Cerrar).

Para comenzar a utilizar el Mixtrack II:

1. Conecte el Mixtrack II a un puerto USB disponible de la computadora. (Si es posible, use un puerto USB del panel trasero de la computadora.)
2. Abra VirtualDJ LE yendo a **Applications ► VirtualDJ** (Aplicaciones > VirtualDJ).

Para más información acerca de cómo usar VirtualDJ LE, visite www.virtualdj.com.

PANEL SUPERIOR



1. **Perilla de navegación** – Gire la perilla para recorrer las carpetas y las pistas. Cuando seleccione una carpeta, pulse la perilla para entrar a la misma. (Pulse BACK para subir al nivel anterior.)
2. **Cargar** – Pulse uno de estos botones mientras está seleccionada una pista para asignarla a la bandeja A o B, respectivamente, en el software.
3. **Volver** – Se utiliza para realizar un ciclo entre la estructura de archivos y la biblioteca musical del software.
4. **Función secundaria** – Permite disparar varios comandos de control cuando se mantiene pulsada primero junto con otros botones.
5. **Reproducir/Pausa** – Se utiliza para iniciar y suspender la reproducción.
6. **Cue con auriculares** – Se utiliza para enviar el audio pre-fader al canal de cue para monitoreo con los auriculares.
7. **Cue (control de transporte)** – Se utiliza para establecer y recuperar el punto de cue principal en la pista actual. Mantenga pulsado el botón CUE para reproducir temporalmente el punto de cue. La pista se reproduce mientras el botón se mantiene pulsado y retorna al punto de cue cuando se suelta.
8. **Plato/rueda de avance por pasos** – Esta rueda de avance por pasos capacitiva y sensible al tacto controla el audio cuando se toca y se mueve la rueda. Cuando el botón Scratch (Rayado) no está activo, use la rueda para variar el pitch de la pista. Cuando el botón Scratch está activo, use la rueda para capturar y mover el audio, "rayando" la pista como lo haría con un disco de vinilo. También puede tomar la rueda externa insensible al tacto para variar el pitch de la pista.
9. **Rayado** – Permite controlar el comportamiento de los platos. Cuando no está activo, el plato funciona como inflexión de pitch. Cuando está activo, el plato tiene la capacidad de producir el rayado.
10. **Fader de pitch** – Permite controlar el tiempo (velocidad) de las bandejas individuales.
11. **Reducción del pitch** – Mantenga pulsado este control para reducir momentáneamente la velocidad de la pista.
12. **Aumento del pitch** – Mantenga pulsado este control para aumentar momentáneamente la velocidad de la pista.
13. **Sincronismo** – Permite la sincronización de BPM entre bandejas para las pistas de software. Para ajustar manualmente los BPM y salir del modo de sincronismo, mueva el fader de pitch de la bandeja que desea ajustar.
14. **Control de efectos** – Permite ajustar el parámetro del efecto en el software del último efecto activado. Mantenga pulsado **Shift + Control de efectos** para seleccionar el efecto.
15. **Filtro** – Esta perilla permite ajustar el valor del filtro. Girándola a izquierda y derecha se produce un filtro pasabajos o un filtro pasaltos.
16. **Inicio del loop** – Presione este pad para establecer el comienzo de un loop estando en modo de lloop. Una vez establecido un punto final del loop, si se pulsa de nuevo este botón, el marcador de reproducción vuelve al punto de inicio del loop. Pulsando **Shift + Loop In** se establece el modo del pad actual como "modo de lloop". Para información sobre las funciones adicionales de este pad, consulte la sección COMANDOS DE MODO DE PAD.

17. **Final del loop** – Presione este pad para establecer el final de un loop estando en modo de loopeado. Cuando se pulsa de nuevo este botón después de haber establecido un punto final del loop, se sale de dicho loop. Pulsando **Shift + Loop Out** se establece el modo del pad actual como "Sample (S)" (Muestras). Para información sobre las funciones adicionales de este pad, consulte la sección COMANDOS DE MODO DE PAD.
18. **Repetición del loop** – Cuando se pulsa estando dentro de un loop, lo desactiva. Si no se ha establecido un loop, con este botón se crea un loop desde el comienzo del tema o desde donde se pulsó Loop In. Pulsando **Shift + Reloop** se establece el modo del pad actual como "Hot Cue" (Cue rápido). Para información sobre las funciones adicionales de este pad, consulte la sección COMANDOS DE MODO DE PAD.
19. **Loop x1/2** – Pulse este pad para reducir la longitud del loop que se está reproduciendo en ese momento a la mitad estando en modo de loopeado. Si no se está reproduciendo un loop, permite establecer la longitud del loop automático (Autoloop). Mantenga pulsado **Shift + Loop 1/2** para duplicar la longitud del loop. Para información sobre las funciones adicionales de este pad, consulte la sección COMANDOS DE MODO DE PAD.
20. **Activación/desactivación de FX 1** – Activa y desactiva FX 1 para cada bandeja. Mantenga pulsado **Shift + FX1** para establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 1 beat.
21. **Activación/desactivación de FX 2** – Activa y desactiva FX 2 para cada bandeja. Mantenga pulsado **Shift + FX2** para establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 2 beats.
22. **Activación/desactivación de FX 3** – Activa y desactiva FX 3 para cada bandeja. Mantenga pulsado **Shift + FX3** para establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 4 beats.
23. **Reinicio** – Presione este pad para reiniciar el filtro. Mantenga pulsado **Shift + Reset** para establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 16 beats.
24. **Volumen de canales** – Permite ajustar el volumen de los canales individuales en el software.
25. **Volumen maestro** – Permite ajustar el volumen de la mezcla maestra proveniente del software.
26. **Crossfader** – Permite controlar la combinación entre las dos bandejas.
27. **Ecualización de agudos** – Permite controlar las frecuencias de agudos de los canales individuales.
28. **Ecualización de medios** – Permite controlar las frecuencias de la gama media de los canales individuales.
29. **Ecualización de graves** – Permite controlar las frecuencias de graves de los canales individuales.
30. **Ganancia de cue** – Permite ajustar el volumen del cue por los auriculares en el software.
31. **Mezcla de cue** – Permite ajustar la salida de audio del software a los auriculares, mezclando la salida para cue y la salida de mezcla maestra.
32. **Tartamudeo** – Pulse este botón mientras se reproduce la música para saltar de regreso al último punto de cue establecido, creando un efecto de "tartamudeo".

COMANDOS DE MODO DE PAD

Los pads de la fila inferior tienen funciones diferentes que dependen del modo en que se encuentran: Modo de loopeado, modo de muestras o modo de Hot Cue. Para seleccionar un modo, mantenga pulsado el botón SHIFT y presione uno de los pads inferiores. El LED que está debajo de la sección de pads indica el modo seleccionado en cada momento.

Modo de loopeado: Pulse **Shift + Loop In** para asignar los 4 pads inferiores a las funciones indicadas a continuación:

- **Inicio del loop** – Permite establecer el inicio de un loop. Una vez establecido un punto final del loop, si se pulsa de nuevo este botón, el marcador de reproducción vuelve al punto de inicio del loop.
- **Final del loop** – Permite establecer el punto final del loop. Cuando se pulsa de nuevo este botón después de haber establecido un punto final del loop, se sale de dicho loop.
- **Repetición del loop** – Si no se ha establecido un loop, con este botón se crea un loop desde el comienzo del tema o desde donde se pulsó Loop In. Tenga en cuenta que al pulsar Reloop sin establecer primero un punto de loop, se crea un loop que tiene la longitud del loop automático.
- **Loop x1/2** – Corta el loop que se está reproduciendo por la mitad. Pulse **Shift + Loop x1/2** para duplicar la longitud del loop que se está reproduciendo en ese momento.

Modo de muestras: Pulse **Shift + Loop Out** para asignar los 4 pads inferiores a las funciones indicadas a continuación:

- **Muestra 1 (S1)** – Permite reproducir la muestra asignada al pad de muestra 1.
- **Muestra 2 (S2)** – Permite reproducir la muestra asignada al pad de muestra 2.
- **Muestra 3 (S3)** – Permite reproducir la muestra asignada al pad de muestra 3.
- **Muestra 4 (S4)** – Permite reproducir la muestra asignada al pad de muestra 4.

Modo de Hot Cue: Pulse **Shift + Reloop** para asignar los 4 pads inferiores a las funciones indicadas a continuación:

- **Cue 1 (C1)** – Si no se estableció ya un punto de cue para la pista cargada, este control marca el punto de cue 1. Si ya se estableció un punto de cue, este control salta al punto de cue 1.
- **Cue 2 (C2)** – Si no se colocó ya un punto de cue en la pista cargada, este control marca el punto de cue 2. Si ya se estableció un punto de cue, este control salta al punto de cue 2.
- **Cue 3 (C3)** – Si no se colocó ya un punto de cue en la pista cargada, este control marca el punto de cue 3. Si ya se estableció un punto de cue, este control salta al punto de cue 3.
- **Cue 4 (C4)** – Si no se ha colocado ya un punto de cue en la pista cargada, este control marca el punto de cue 4. Si ya se ha establecido un punto de cue, este control salta al punto de cue 4. Con **Shift + Cue 4** se establece el "modo de eliminación de cue". Los pads con puntos de cue establecidos destellan y, cuando se presionan, se elimina el punto de cue. Para salir del modo de eliminación de cue, pulse **Shift + Cue 4** nuevamente.

COMBINACIONES DE TECLAS

Shift + Pitch Bend - = Permite cambiar el tempo de la pista sin cambiar la tonalidad original del tema (0% de pitch).

Shift + Pitch Bend + = Permite ajustar la gama del fader de pitch en el software.

Shift + Control de efectos = Permite seleccionar el efecto.

Shift + FX1 = Permite establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 1 beat.

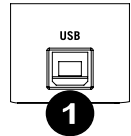
Shift + FX2 = Permite establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 2 beats.

Shift + FX3 = Permite establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 4 beats.

Shift + Tap = Permite establecer e iniciar la reproducción de un loop automático de 16 beats.

PANEL TRASERO

1. **USB** – Permite enviar datos MIDI USB para controlar diversos parámetros del software.



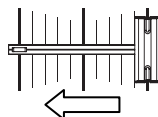
MEZCLA DE BEATS CON MIXTRACK II Y VIRTUALDJ LE

Se presenta a continuación un ejemplo de cómo mezclar pistas usando Mixtrack II y VirtualDJ LE:

1. Cargue las pistas en las bandejas 1 y 2 de VirtualDJ LE usando los botones **Load A** (Cargar A) y **Load B** del Mixtrack II.



2. Mueva el crossfader totalmente a la izquierda en el Mixtrack II.



3. Gire la perilla Cue Mix totalmente a la derecha hasta "PGM".



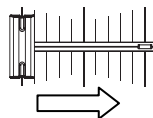
4. Reproduzca la pista cargada en la bandeja 1.



5. Reproduzca la pista cargada en la bandeja 2 y haga coincidir sus BPM con los de la pista de la bandeja 1. Para hacer coincidir los BPM, pulse el botón Sync de la bandeja 2 del Mixtrack II.



6. Una vez que los BPM coinciden, mueva el crossfader del Mixtrack II para realizar la fusión entre las bandejas 1 y 2.



MEZCLA DE BEATS DE PISTAS CON OTROS PROGRAMAS

Si está usando Mixtrack II con otro programa de software que no es compatible con el sincronismo de BPM entre bandejas, siga el ejemplo tradicional que se presenta a continuación para sincronizar las pistas. Usted puede hacer coincidir el tempo de oído y ajustar el pitch monitoreando la música de ambas bandejas de su software.

1. Reproduzca la pista de la bandeja 1.
2. Reproduzca la pista de la bandeja 2.
3. Escuche la bandeja 2 en sus auriculares. Si el beat de la bandeja 2 es más rápido que el de la bandeja 1, mueva el fader de pitch al lado (-). (Vea la Figura 1.)
4. Si el beat de la bandeja 2 es más lento que el de la bandeja 1, mueva el fader de pitch al lado (+). (Vea la Figura 2.)

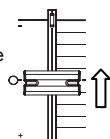


Figura 1

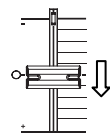


Figura 2

Nota: Este procedimiento puede llevarse a cabo en ambas bandejas.

GUIDE D'UTILISATION (FRANÇAIS)

CONTENU DE LA BOÎTE

- Mixtrack II
- Câble USB
- CD d'installation du logiciel
- Guide d'utilisation
- Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

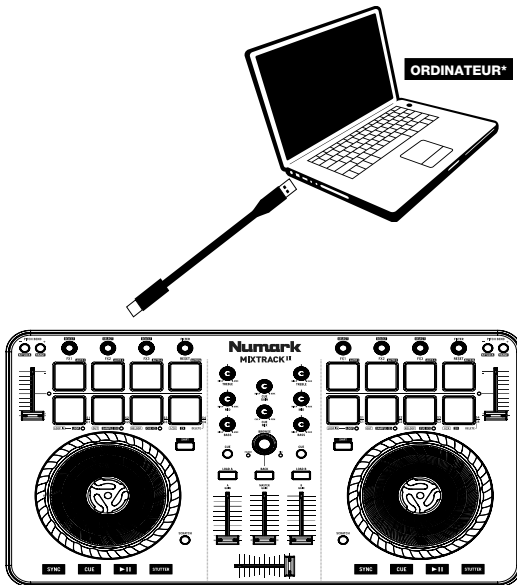
ENREGISTREMENT DU PRODUIT

Veuillez visiter le site Internet www.numark.com pour enregistrer votre Mixtrack II. L'enregistrement des produits nous permet de vous tenir informé des toutes dernières nouveautés concernant les produits et de vous offrir un soutien technique de qualité, si vous en avez besoin.

CARACTÉRISTIQUES

- 16 pads de batterie caoutchoutés rétroéclairés avec modes de bouclage, d'échantillonnage et de repérage rapide
- Larges plateaux illuminés sensibles à dynamique offrent une meilleure précision des commandes et de la fonction scratch
- Section de mixage complète avec crossfader, égalisation 3 bandes et commandes de navigation de la bibliothèque musicale
- 16 commandes d'effet dédiées afin de maîtriser les effets flanger, phaser, écho, et bien plus encore
- Commandes de la hauteur tonale et de synchronisation permettent un mixage précis et facile
- Logiciel VirtualDJ LE inclus
- Norme MIDI permettant l'utilisation de la plupart des logiciels populaires pour DJ
- Prêt à l'utilisation pour Mac et PC; aucun pilote requis
- Alimentation USB, ne requiert aucun adaptateur secteur

SCHÉMA DE CONNEXION



* non inclus

INSTALLATION DU MIXTRACK II

1. Placez le Mixtrack II sur une surface plate et stable.
2. Mettez l'ordinateur sous tension.
3. Une fois la mise en route de l'ordinateur complétée, branchez le Mixtrack II à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni.
4. Lancez le logiciel et chargez la musique sur les modules.
5. Mettez ensuite les haut-parleurs sous tension et réglez leur volume.
6. Vous êtes prêt à commencer. Bon DJing!

INSTALLATION DU MIXTRACK II ET DU VIRTUALDJ LE

WINDOWS

Avant de pouvoir utiliser le Mixtrack II avec votre ordinateur, vous devez installer le logiciel VirtualDJ LE inclus :

1. Insérez le CD d'installation fourni dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur. (Des mises à jour gratuites du logiciel VirtualDJ LE sont disponibles sur le site Web www.virtualdj.com. Nous vous recommandons de visiter le site Web afin de vérifier que vous avez bien la toute dernière version du VirtualDJ LE avant de procéder à l'installation du logiciel sur votre ordinateur.)
2. Cliquez sur le CD afin de visualiser son contenu.
3. Ouvrez le dossier « **PC** ».
4. Double-cliquez sur le fichier « Install Virtual DJ LE v7.3 PC.msi ».
5. Sélectionnez la langue désirée et appuyez sur « **OK** ».
6. Lisez ensuite l'information à l'écran puis cliquez sur « **Suivant** ».
7. Lisez le contrat de licence utilisateur, puis cochez « **J'accepte les termes de ce contrat** » et cliquez sur « **Suivant** ».
8. Vous serez invité à choisir l'emplacement d'installation des fichiers. (Nous recommandons généralement d'utiliser l'emplacement par défaut.) Une fois l'emplacement choisi, cliquez sur « **Suivant** ».
9. Le processus d'installation devrait débiter. Suivez ensuite les instructions à l'écran.
10. Lorsque l'installation est complétée, cliquez sur « **Terminer** ».

Utilisation du Mixtrack II :

1. Branchez le Mixtrack II au port USB de votre ordinateur. (Si cela est possible, utilisez un port USB sur le panneau arrière de l'ordinateur.)
2. Ouvrez le logiciel VirtualDJ LE en double-cliquant l'icône sur le bureau de votre ordinateur (si vous avez créé un raccourci) ou en cliquant sur **Démarrer ▶ Tous les programmes ▶ Virtual DJ**.

Pour plus d'information sur l'utilisation de VirtualDJ LE, veuillez visiter www.virtualdj.com.

MAC

Avant de pouvoir utiliser le Mixtrack II avec votre ordinateur, vous devez installer le logiciel VirtualDJ LE inclus :

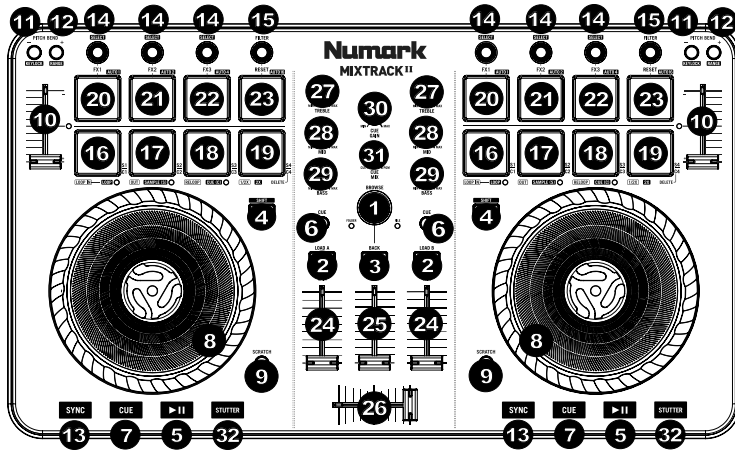
1. Insérez le CD d'installation fourni dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur. (Des mises à jour gratuites du logiciel VirtualDJ LE sont disponibles sur le site Web www.virtualdj.com. Nous vous recommandons de visiter le site Web afin de vérifier que vous avez bien la toute dernière version du VirtualDJ LE avant de procéder à l'installation du logiciel sur votre ordinateur.)
2. Cliquez sur le CD afin de visualiser son contenu.
3. Ouvrez le dossier « **Mac** ».
4. Double-cliquez sur le fichier « Install Virtual DJ LE v7.3 Mac.pkg ».
5. Après l'affichage de l'écran de bienvenue du programme d'installation, cliquez sur « **Continuer** ».
6. Lisez le contrat de licence utilisateur, puis cochez « **J'accepte les termes de ce contrat** » et cliquez sur « **Continuer** », puis « **Accepter** ».
7. Vous serez invité à choisir l'emplacement d'installation des fichiers. L'emplacement par défaut sera votre disque dur. (Nous recommandons généralement d'utiliser l'emplacement par défaut.) Une fois l'emplacement choisi, cliquez sur « **Installer** ».
8. Entrez votre mot de passe et cliquez « **OK** ».
9. Lorsque l'installation est complétée, cliquez sur « **Fermer** ».

Utilisation du Mixtrack II :

1. Branchez le Mixtrack II au port USB de votre ordinateur. (Si cela est possible, utilisez un port USB sur le panneau arrière de l'ordinateur.)
2. Lancez VirtualDJ LE en cliquant sur **Applications ▶ VirtualDJ**.

Pour plus d'information sur l'utilisation de VirtualDJ LE, veuillez visiter www.virtualdj.com.

PANNEAU SUPÉRIEUR



1. **Browser** – Ce bouton permet de parcourir les dossiers et les pistes. Lorsqu'un dossier est sélectionné, vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton pour y accéder. (Vous pouvez revenir au niveau précédent à l'aide de la touche BACK.)
2. **Load** – Ces touches permettent d'assigner la piste sélectionnée au module A ou B, respectivement, du logiciel.
3. **Back** – Cette touche permet de parcourir l'arborescence des dossiers et la bibliothèque musicale du logiciel.
4. **Shift** – Cette touche permet à plusieurs commandes d'être activées en même temps lorsqu'elle est enfoncée simultanément avec d'autres.
5. **Lecture/Pause** – Ces touches permettent de lancer ou de pauser la lecture des modules.
6. **Cue de pré-écoute** – Ces touches permettent d'acheminer l'audio pré-atténuation au canal CUE pour la pré-écoute.
7. **Cue** – Cette touche permet de programmer et de rappeler le point de repère de la piste en cours. Vous pouvez maintenir la touche CUE enfoncée afin de relancer momentanément la lecture du point de repère. La piste jouera jusqu'à ce que la touche soit relâchée et reviendra ensuite au point de repère.
8. **Plateau/Molette** – Cette molette capacitive sensible à la dynamique permet de commander l'audio lorsque la molette est touchée et déplacée. Lorsque la touche Scratch n'est pas activée, utilisez la molette afin de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Lorsque la touche Scratch est activée, utilisez la molette pour saisir et déplacer l'audio et créer un effet de « scratch » sur la piste, comme avec un vinyle. Vous pouvez également saisir le pourtour extérieur non sensible à la dynamique de la molette afin de modifier la tonalité de la piste.
9. **Scratch** – Ces touches commandent le fonctionnement des plateaux. Lorsque la touche n'est pas activée, le plateau permet de modifier la tonalité. Lorsqu'elle est activée, le plateau permet d'utiliser la fonction Scratch.
10. **Potentiomètres de tonalité** – Ces potentiomètres permettent de modifier le tempo (la vitesse) du module correspondant.
11. **Pitch Bend -** – Maintenez ces touches enfoncées afin de réduire momentanément la vitesse de la piste.
12. **Pitch Bend +** – Maintenez ces touches enfoncées afin d'augmenter momentanément la vitesse de la piste.
13. **Sync** – Cette touche active la synchronisation du tempo entre les deux modules pour les pistes du logiciel. Pour régler le tempo manuellement et quitter le mode Sync, déplacez le potentiomètre de tonalité du module correspondant.
14. **Commandes d'effets** – Ces commandes permettent de régler la valeur du paramètre du dernier effet activé dans le logiciel. Enfonchez Shift + FX Control afin de sélectionner l'effet.
15. **Filter** – Ce bouton permet de régler la quantité de filtre ajoutée. En réglant le bouton vers la gauche ou vers la droite cela permet de produire soit un filtre passe-bas ou un filtre passe-haut.
16. **Loop In** – En mode de bouclage, ce pad permet de programmer le point de départ d'une boucle. Lorsque cette touche est enfoncée de nouveau après qu'un point de sortie de la boucle a été programmé, le point de repère retourne au départ de la boucle. Enfoncer **Shift + Loop In** permet d'assigner le mode du pad en cours au mode « Looping » (bouclage). Veuillez consulter la section COMMANDES DES MODES PAD pour de plus amples informations sur les autres fonctions des pads.

17. **Loop Out** – En mode de bouclage, ce pad permet de programmer le point de fin d'une boucle. Lorsque cette touche est enfoncée de nouveau après qu'un point de fin de la boucle a été programmé, cela permet de sortir de la boucle. Enfoncer **Shift + Loop Out** permet d'assigner le mode du pad en cours au mode « Sample (S) » (échantillonnage). Veuillez consulter la section COMMANDES DES MODES PAD pour de plus amples informations sur les autres fonctions des pads.
18. **Reloop** – Durant une boucle, ce pad permet de désactiver la boucle. Lors de la lecture d'une boucle, enfoncer ce pad permet de désactiver la boucle. Si aucune boucle n'est programmée, cette touche crée une boucle à partir du début de la piste ou à l'endroit où la touche Loop In est enfoncée. Enfoncer **Shift + Reloop** permet d'assigner le mode du pad en cours au mode « Hot Cue » (repérage rapide). Veuillez consulter la section COMMANDES DES MODES PAD pour de plus amples informations sur les autres fonctions des pads.
19. **Loop x1/2** – En mode bouclage, ce pad permet de réduire la durée de la boucle en cours de moitié. Si aucune boucle n'est en cours, ceci programmera la durée du bouclage automatique. Enfonchez **Shift + Loop 1/2** afin de doubler la durée de la boucle. Veuillez consulter la section COMMANDES DES MODES PAD pour de plus amples informations sur les autres fonctions des pads.
20. **FX 1 On/Off** – Permet d'activer ou de désactiver FX 1 sur le module correspondant. Enfonchez **Shift + FX1** afin de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique d'un battement.
21. **FX 2 On/Off** – Permet d'activer ou de désactiver FX 2 sur le module correspondant. Enfonchez **Shift + FX2** afin de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de deux battements.
22. **FX 3 On/Off** – Permet d'activer ou de désactiver FX 3 sur le module correspondant. Enfonchez **Shift + FX3** afin de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de quatre battements.
23. **Reset** – Ce pad permet de réinitialiser le filtre. Enfonchez Shift + Reset afin de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de seize battements. Enfonchez **Shift + Reset** afin de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de seize battements.
24. **Volume Canal** – Ces potentiomètres permettent d'ajuster le niveau du signal audio des canaux individuels dans le logiciel.
25. **Master Volume** – Ce potentiomètre permet d'ajuster le niveau du volume du Master mix provenant du logiciel.
26. **Crossfader** – Commande le fondu entre les deux modules.
27. **High EQ** – Ces boutons permettent de régler les hautes fréquences des canaux individuels.
28. **Mid EQ** – Ces boutons permettent de régler les moyennes fréquences des canaux individuels.
29. **Low EQ** – Ces boutons permettent de régler les basses fréquences des canaux individuels.
30. **Cue Gain** – Ce bouton ajuste les niveaux de la sortie pour le repérage dans le logiciel.
31. **Cue Mix** – Ce bouton ajuste les niveaux de la sortie du logiciel au casque d'écoute, mélangeant la sortie du repérage et la sortie principale (master mix).
32. **Stutter** – En appuyant sur cette touche lorsque l'appareil est en mode lecture, l'appareil commence la lecture à partir du dernier point de repère, créant un effet de bégaïement.

COMMANDES DES MODES PAD

La dernière rangée de pads dispose de fonctions différentes selon leur mode : Les modes de bouclage, d'échantillonnage et de repérage rapide. Pour sélectionner un mode, enfonchez et maintenez la touche SHIFT tout en appuyant sur un des pads de la dernière rangée. La source sélectionnée est indiquée par la DEL allumée sous la section des pads.

Mode bouclage (Looping) : Enfonchez **Shift + Loop In** afin d'assigner les quatre pads de la dernière rangée aux fonctions énumérées ci-dessous :

- **Loop In** – Permet de programmer le point de départ d'une boucle. Lorsque cette touche est enfoncée de nouveau après qu'un point de sortie de la boucle a été programmé, le point de repère retourne au départ de la boucle.
- **Loop out** – Permet de programmer le point de sortie de boucle. Lorsque cette touche est enfoncée de nouveau après qu'un point de fin de la boucle a été programmé, cela permet de sortir de la boucle.
- **Reloop** – Si aucune boucle n'est programmée, cette touche crée une boucle à partir du début de la piste ou à l'endroit où la touche Loop In est enfoncée. Veuillez noter que lorsque Reloop est enfoncée sans qu'un point de boucle soit programmé, cela crée une boucle d'une même durée que celle du bouclage automatique.
- **Loop x1/2** – Ce pad permet de couper la durée de boucle de moitié. Enfonchez **Shift + Loop x1/2** afin de doubler la durée de la boucle en cours.

Mode échantillonnage (Sample) : Enfoncez **Shift + Loop Out** afin d'assigner les quatre pads de la dernière rangée aux fonctions énumérées ci-dessous :

- **Sample 1 (S1)** – Ceci permet de lancer l'échantillon assigné au Pad 1.
- **Sample 2 (S2)** – Ceci permet de lancer l'échantillon assigné au Pad 2.
- **Sample 3 (S3)** – Ceci permet de lancer l'échantillon assigné au Pad 3.
- **Sample 4 (S4)** – Ceci permet de lancer l'échantillon assigné au Pad 4.

Mode repérage rapide (Hot Cue) : Enfoncez **Shift + Reloop** afin d'assigner les quatre pads de la dernière rangée aux fonctions énumérées ci-dessous :

- **Cue 1 (C1)** – Si aucun point de repérage n'est programmé pour la piste chargée, ce pad programmera le point de repérage 1. Si un point de repérage est déjà programmé, cette commande permet de sauter directement au point de repérage 1.
- **Cue 2 (C2)** – Si aucun point de repérage n'est programmé pour la piste chargée, ce pad programmera le point de repérage 2. Si un point de repérage est déjà programmé, cette commande permet de sauter directement au point de repérage 2.
- **Cue 3 (C3)** – Si aucun point de repérage n'est programmé pour la piste chargée, ce pad programmera le point de repérage 3. Si un point de repérage est déjà programmé, cette commande permet de sauter directement au point de repérage 3.
- **Cue 4 (C4)** – Si aucun point de repérage n'est programmé pour la piste chargée, ce pad programmera le point de repérage 4 (Cue Point 4). Si un point de repérage est déjà programmé, cette commande permet de sauter directement au point de repérage 4. Enfoncez Shift + Cue 4 permet d'accéder au mode Delete Cue. Les pads qui ont été affectés à un point de repérage clignoteront, et lorsqu'enfoncés, le point de repérage affecté sera supprimé. Quittez le mode Delete Cue en appuyant à nouveau sur Shift + Cue 4.

COMBINAISONS DE TOUCHES

Shift + Pitch Bend - = Cette combinaison permet de modifier le tempo de la piste sans modifier la tonalité originale de la chanson (tonalité de 0 %).

Shift + Pitch Bend + = Cette combinaison permet de modifier la plage du potentiomètre de tonalité du logiciel.

Shift + FX Control = Cette combinaison permet de sélectionner l'effet.

Shift + FX1 = Cette combinaison permet de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique d'un battement.

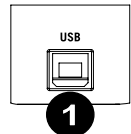
Shift + FX2 = Cette combinaison permet de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de deux battements.

Shift + FX3 = Cette combinaison permet de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de quatre battements.

Shift + Tap = Cette combinaison permet de programmer et de lancer la lecture d'un bouclage automatique de seize battements.

PANNEAU ARRIÈRE

1. **USB** – Ce port USB permet d'acheminer des données MIDI USB afin de commander différents paramètres logiciels.



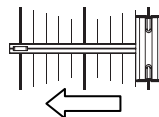
SYNCHRONISATION DU TEMPO EN UTILISANT VIRTUALDJ LE

Voici un exemple de mixage en utilisant le Mixtrack II avec VirtualDJ LE :

1. Chargez des pistes sur le module 1 et le module 2 de VirtualDJ LE à l'aide des touches **Load A** et **Load B** du Mixtrack II.



2. Déplacez le crossfader du Mixtrack II complètement vers la gauche.



3. Réglez le bouton Cue Mix à la position « PGM ».



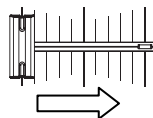
4. Lancez la lecture de la piste du module 1.



5. Lancez la lecture de la piste du module 2 et synchronisez le tempo de la piste à celui de la piste du module 1. Pour synchroniser le tempo, appuyez sur la touche Sync du module 2 sur le Mixtrack II.



6. Une fois le tempo synchronisé, déplacez le crossfader du Mixtrack II lentement afin de créer un fondu enchaîné du module 1 au module 2.



SYNCHRONISATION DU TEMPO EN UTILISANT D'AUTRES LOGICIELS

Si vous utilisez le Mixtrack II avec un autre logiciel qui ne prend pas en charge la synchronisation du tempo entre les modules, veuillez suivre la méthode classique ci-dessous afin de synchroniser les pistes. Vous pouvez synchroniser le tempo des deux pistes en contrôlant la musique des modules à l'oreille et en ajustant la vitesse de lecture.

1. Lancez la lecture de la piste du module 1.
2. Lancez la lecture de la piste du module 2.
3. Écoutez la piste du module 2 dans votre casque d'écoute. Si le tempo du module 2 est plus rapide que celui du module 1, déplacez le potentiomètre de tonalité vers le côté (-). (Voir figure 1.)
4. Si le tempo du module 2 est plus lent que celui du module 1, déplacez le potentiomètre de tonalité vers le côté (+). (Voir la figure 2.)

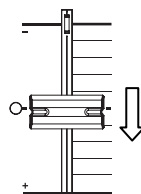


Figure 1

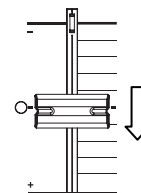


Figure 2

Remarque : Cette procédure peut être effectuée sur l'un o

GUIDA PER L'USO (ITALIANO)

CONTENUTI DELLA CONFEZIONE

- Mixtrack II
- Cavo USB
- CD recante i software
- Guida per l'uso
- Istruzioni di sicurezza e garanzia

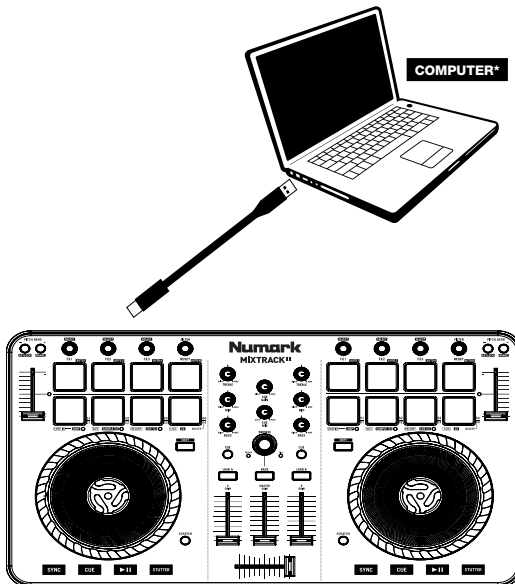
REGISTRAZIONE

Recarsi alla pagina www.numark.com per registrare il Mixtrack II. 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.

CARATTERISTICHE

- 16 pad batteria in gomma retroilluminati dotati di modalità Loop, Sample e Hot Cue
- Piatti illuminati con attivazione tattile per uno scratch e un controllo preciso
- Sezione mixer completa con crossfader, EQ a 3 bande e comandi di navigazione per la libreria musicale
- 16 comandi effetti dedicati per aggiungere e manipolare flanger, phaser, eco e molto altro
- Comandi Pitch e Sync per un mixaggio semplice e ininterrotto
- VirtualDJ LE software included
- MIDI standard per l'uso con i software per DJ più popolari
- Compatibile con Mac e PC; non richiede l'uso di driver
- Alimentazione USB; non richiede l'uso di un adattatore di alimentazione

SCHEMA DEI COLLEGAMENTI



* non in dotazione

CONFIGURAZIONE DEL MIXTRACK II

1. Collocare il Mixtrack II su una superficie uniforme e stabile.
2. Accendere il computer.
3. Una volta che il computer si è caricato, collegare il Mixtrack II servendosi del cavo USB in dotazione.
4. Aprire il programma software e caricare la musica sul deck.
5. Accendere gli altoparlanti del computer e regolarne il volume.
6. Iniziate a fare i DJ!

CONFIGURAZIONE DI MIXTRACK II E VIRTUALDJ LE

WINDOWS

Prima di poter iniziare a utilizzare il Mixtrack II con il computer, installare il software VirtualDJ LE:

1. Inserire il disco di installazione nel lettore CD-ROM del computer. (Aggiornamenti gratuiti del software VirtualDJ LE sono disponibili online alla pagina www.virtualdj.com. Si raccomanda di verificare sul sito qual è il più recente aggiornamento di VirtualDJ LE prima di installarlo sul computer.)
2. Aprire il CD per visualizzarne i contenuti.
3. Aprire la cartella denominata "PC."
4. Fare doppio clic su "Install Virtual DJ LE v7.3 PC.msi."
5. Selezionare la lingua preferita e, una volta fatto, premere "OK"
6. Leggere la schermata delle informazioni e premere "Next" (avanti).
7. Leggere l'accordo (User Agreement), selezionare "I accept the agreement" (accetto l'accordo), quindi cliccare su "Next" (avanti).
8. Verrà richiesto di scegliere dove installare il programma. (Per la maggior parte degli utenti è preferibile servirsi della cartella predefinita.) Una volta elezionata la destinazione, cliccare su "Next" (avanti).
9. La procedura di installazione avrà inizio. Seguire le istruzioni su schermo.
10. Una volta completata l'installazione, cliccare su "Finish" (fine).

Per iniziare a utilizzare il Mixtrack II:

1. Collegare il Mixtrack II ad una porta USB disponibile sul computer (se possibile, servirsi di una porta USB sul pannello posteriore del computer).
2. Aprire il VirtualDJ LE facendo doppio clic sull'icona presente sul Desktop del computer (se è stata creata un'icona di scelta rapida sul Desktop) oppure recandosi su **Start ► Tutti i programmi ► VirtualDJ**.

Per maggiori informazioni su come utilizzare il VirtualDJ LE, recarsi alla pagina www.virtualdj.com.

MAC

Prima di poter iniziare a utilizzare il Mixtrack II con il computer, installare il software VirtualDJ LE:

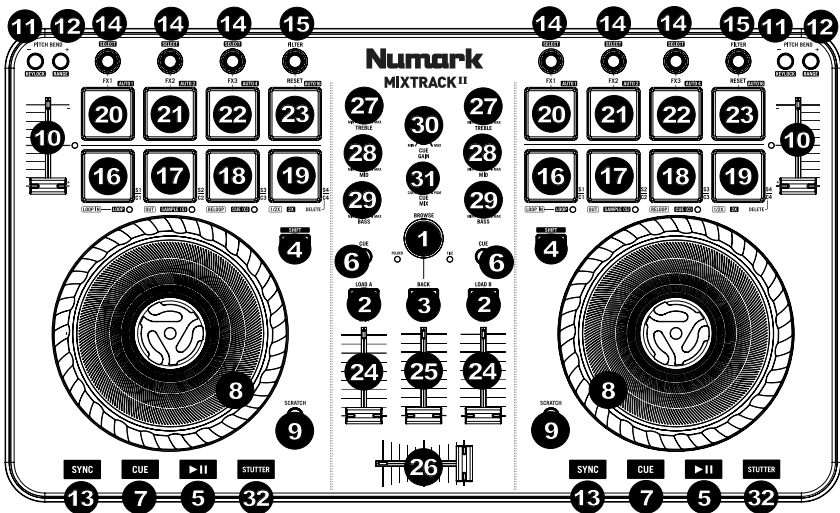
1. Inserire il CD di installazione in dotazione nel lettore CD-ROM del computer (aggiornamenti gratuiti del software VirtualDJ LE sono disponibili online alla pagina www.virtualdj.com. Si raccomanda di verificare sul sito qual è il più recente aggiornamento di VirtualDJ LE prima di installarlo sul computer).
2. Aprire il CD per visualizzarne i contenuti.
3. Aprire la cartella denominata "Mac".
4. Fare doppio clic su "Install Virtual DJ LE v7.3 mac.pkg".
5. Una volta che compare la schermata di benvenuto dell'installer, cliccare su "Continue (avanti)".
6. Leggere l'accordo (User Agreement), selezionare "I accept the agreement" (acconsento), quindi cliccare su "Continue" e "Agree."
7. Verrà richiesto di scegliere dove installare il programma. In via predefinita viene scelto l'hard disk. (Per la maggior parte degli utenti è preferibile servirsi di quest'ultimo.) Una volta selezionata la destinazione, cliccare su "Install" per lanciare l'installazione.
8. Inserire la password e cliccare su "OK".
9. Una volta completata l'installazione, cliccare su "Finish" (fine).

Per iniziare a utilizzare il Mixtrack II:

1. Collegare il Mixtrack II ad una porta USB disponibile sul computer. (Se possibile, servirsi di una porta USB sul pannello posteriore del computer.)
2. Aprire il VirtualDJ LE recandosi su **Applicazioni ► VirtualDJ**.

Per maggiori informazioni sull'uso del VirtualDJ LE, recarsi alla pagina www.virtualdj.com.

PANNELLO SUPERIORE



1. **Manopola Browser** – Girare questa manopola per scorrere tra una cartella e l'altra e tra una traccia e l'altra. Quando viene selezionata una cartella, premere la manopola per entrarvi (premere BACK per tornare al livello precedente).
2. **Load (carica)** – Premere uno di questi tasti quando viene selezionata una traccia per assegnarla al Deck A o B, rispettivamente, all'interno del software.
3. **Back (indietro)** – Scorre all'interno della struttura dei file e della libreria musicale nel software.
4. **Shift** – Consente l'attivazione di più comandi di controllo quando premuto contemporaneamente ad altri tasti.
5. **Play/Pause** – Avvia e interrompe la riproduzione.
6. **Cue Cuffie** – Invia audio pre-fader al Canale Cue per il monitoraggio con le cuffie.
7. **Cue (comando di trasporto)** – imposta e richiama il punto Cue principale nella traccia corrente. Tenere premuto il tasto CUE per la riproduzione temporanea del punto cue. La traccia verrà riprodotta per il tempo in cui il pulsante viene tenuto premuto e tornerà al punto Cue non appena questo viene rilasciato.
8. **Piatto/Jog Wheel** – Questa rotella capacitiva, sensibile al tatto controlla l'audio quando viene toccata e spostata. Quando il tasto Scratch non è attivo, servirsi della rotella per effettuare il bend del pitch della traccia. Quando il tasto Scratch è attivo, servirsi della rotella per afferrare e muovere l'audio effettuando lo scratch della traccia come si farebbe con un disco in vinile. È inoltre possibile afferrare la rotella più esterna non sensibile al tatto per effettuare il bend del pitch della traccia.
9. **Scratch** – Controlla il comportamento dei piatti. Quando non è attivo, il piatto funziona come bend del pitch. Quando è attivo, sarà possibile effettuare lo scratch del piatto.
10. **Fader del pitch** – Controlla il tempo (la velocità) dei singoli deck.
11. **Bend del pitch -** – Premere e tenere premuto per ridurre momentaneamente la velocità della traccia.
12. **Bend del pitch +** – Premere e tenere premuto per aumentare momentaneamente la velocità della traccia.
13. **Sync** – Consente la sincronizzazione del BPM tra deck per le tracce software. Per regolare manualmente il BPM e uscire dalla modalità Sync spostare il fader del pitch sul deck che si desidera Controllo effetti – Regola il parametro effetti nel software dell'ultimo effetto attivato. Tenere premuto Shift + FX Control per selezionare l'effetto. Tenere premuto **Shift + FX Control** per selezionare l'effetto.
14. **Controllo effetti** – Regola il parametro effetti nel software dell'ultimo effetto attivato. Tenere premuto Shift + FX Control per selezionare l'effetto.
15. **Filtro** – Questa manopola regola la quantità di filtro. Girando la manopola a sinistra e a destra, si produce un filtro passa basso o un filtro passa alto.
16. **Loop In** – Premere questo pad per impostare l'inizio di un loop quando ci si trova in modalità Looping. Dopo aver impostato il punto di fine di un loop (loop out) e aver premuto nuovamente questo tasto, riporterà il marcatore di riproduzione al punto di inizio del loop (loop in). La pressione di **Shift + Loop In** imporrà la modalità Pad come modalità di "Looping". Si veda la sezione COMANDI MODALITÀ PAD per maggiori informazioni in merito alle funzioni aggiuntive di questo pad.

17. **Loop Out** – Premere questo pad per impostare la fine di un loop quando ci si trova in modalità Looping. Quando questo tasto viene premuto nuovamente dopo aver stabilito un punto di uscita del loop, uscirà dal loop. When this button is pressed again after a Loop Out point has been set, it will exit out of the loop. La pressione di **Shift + Loop Out** imposterà la modalità Pad corrente come modalità di "Sample (S)". Si veda la sezione COMANDI MODALITÀ PAD per maggiori informazioni in merito alle funzioni aggiuntive di questo pad.
18. **Reloop** – Premere questo pad quando ci si trova all'interno di un loop per spegnere il loop. Quando questo viene premuto quando ci si trova all'interno di un loop, spegnerà il loop stesso. Se non è stato impostato alcun loop, questo tasto creerà un loop all'inizio della canzone o nel punto in cui è stato premuto Loop In. La pressione di **Shift + Reloop** imposterà la modalità Pad corrente come modalità "Hot Cue". Si veda la sezione COMANDI MODALITÀ PAD per maggiori informazioni in merito alle funzioni aggiuntive di questo pad.
19. **Loop x1/2** – Premere questo pad per ridurre la lunghezza del loop in corso di riproduzione della metà quando ci si trova in modalità Looping. Se un loop non sta suonando si imposterà la lunghezza di autoloop. Tenere premuto **Shift + Loop 1/2** per raddoppiare la lunghezza del loop. Si veda la sezione COMANDI MODALITÀ PAD per maggiori informazioni in merito alle funzioni aggiuntive di questo pad.
20. **FX 1 On/Off** – Accende e spegne l'FX 1 per ciascun deck. Tenere premuto **Shift + FX1** per impostare e avviare la riproduzione di un autoloop da 1 beat.
21. **FX 2 On/Off** – Accende e spegne l'FX 2 per ciascun deck. Tenere premuto **Shift + FX2** per impostare e avviare la riproduzione di un autoloop da 2 beat.
22. **FX 3 On/Off** – Accende e spegne l'FX 3 per ciascun deck. Tenere premuto **Shift + FX3** per impostare e avviare la riproduzione di un autoloop da 4 beat.
23. **Reset** – Premere questo pad per azzerare il filtro. Tenere premuto Shift + Reset per impostare e avviare la riproduzione di un autoloop da 16 beat.
24. **Volume Canale** – Regola il volume dei singoli canali nel software.
25. **Volume Master** – Regola il volume del master mix proveniente dal software.
26. **Crossfader** – Controlla la miscela tra i due deck.
27. **High EQ** – Controlla le frequenze acute per i singoli canali.
28. **Mid EQ** – Controlla le frequenze medie per i singoli canali.
29. **Low EQ** – Controlla le frequenze basse per i singoli canali.
30. **Cue Gain** – Regola il volume per il cueing cuffie nel software.
31. **Cue Mix** – Regola l'uscita audio del software alle cuffie, mixando tra l'uscita cue e l'uscita del mix master.
32. **Stutter** – Premere questo tasto durante la riproduzione della musica per tornare all'ultimo punto cue impostato creando un effetto di "stutter".

COMANDI MODALITÀ PAD

La fila inferiore dei pad ha funzioni diverse a seconda della rispettiva modalità: modalità Looping, Sample o Hot Cue. Per selezionare una modalità, tenere premuto il tasto SHIFT e premere uno dei pad inferiori. Un LED sotto la sezione dei pad indica la modalità attualmente selezionata.

Modalità di looping: premere **Shift + Loop In** per assegnare i 4 pad inferiori alle funzioni elencate qui di seguito:

- **Loop In** – Imposta l'inizio di un loop. Dopo aver impostato il punto di fine di un loop (loop out) e aver premuto nuovamente questo tasto, riporterà il marcatore di riproduzione al punto di inizio del loop (loop in).
- **Loop Out** – Imposta il punto finale del loop. Quando questo tasto viene premuto nuovamente dopo aver stabilito un punto di uscita del loop, uscirà dal loop.
- **Reloop** – Se non è stato impostato alcun loop, questo tasto creerà un loop all'inizio della canzone o nel punto in cui è stato premuto Loop In. Va notato che quando si preme Reloop senza prima impostare un punto loop verrà creato un loop della lunghezza dell'auto loop.
- **Loop x1/2** – Taglia a metà il loop attualmente in corso di riproduzione. Premere **Shift + Loop x1/2** per raddoppiare la lunghezza del loop attualmente in corso di riproduzione.

Modalità Sample: premere **Shift + Loop Out** per assegnare i 4 pad inferiori alle funzioni elencate qui di seguito:

- **Sample 1 (S1)** – Riproduce il campione assegnato al pad Sample 1.
- **Sample 2 (S2)** – Riproduce il campione assegnato al pad Sample 2.
- **Sample 3 (S3)** – Riproduce il campione assegnato al pad Sample 3.
- **Sample 4 (S4)** – Riproduce il campione assegnato al pad Sample 4.

Modalità Hot Cue: premere **Shift + Reloop** per assegnare i 4 pad inferiori alle funzioni elencate qui di seguito:

- **Cue 1 (C1)** – Se non è ancora stato stabilito un punto cue per la traccia caricata, questo comando contrassegnerà il punto cue 1. Se un punto cue è già stato impostato, questo comando salterà al punto cue 1.
- **Cue 2 (C2)** – Se non è ancora stato stabilito un punto cue per la traccia caricata, questo comando contrassegnerà il punto cue 2. Se un punto cue è già stato impostato, questo comando salterà al punto cue 2.
- **Cue 3 (C3)** – Se non è ancora stato stabilito un punto cue per la traccia caricata, questo comando contrassegnerà il punto cue 3. Se un punto cue è già stato impostato, questo comando salterà al punto cue 3.
- **Cue 4 (C4)** – Se non è ancora stato collocato alcun punto cue sulla traccia caricata, questo comando contrassegna un Punto cue 4. Se un punto cue è già stato impostato, questo comando salterà al punto cue 4. Shift + Cue 4 imposterà la modalità "Cue Delete". I pad i cui punti cue sono stati impostati lampeggeranno e quando premuti il punto cue verrà rimosso. Uscire dalla modalità Cue Delete premendo nuovamente Shift + Cue 4.

COMBINAZIONI DI TASTI

Shift + Pitch Bend - = Consente di modificare il tempo della traccia senza cambiare la tonalità originale della canzone (0% pitch).

Shift + FX Control = Seleziona l'effetto.

Shift + FX1 = Imposta e avvia la riproduzione di un autoloop da 1 beat.

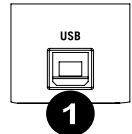
Shift + FX2 = imposta e avvia la riproduzione di un autoloop da 2 beat.

Shift + FX3 = imposta e avvia la riproduzione di un autoloop da 4 beat.

Shift + Tap = imposta e avvia la riproduzione di un autoloop da 16 beat.

PANNELLO POSTERIORE

1. **USB** – Invia dati USB MIDI per il controllo di vari parametri software.



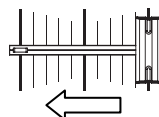
MIXAGGIO A TEMPO DI BEAT CON MIXTRACK II E VIRTUALDJ LE

Qui di seguito si trova un esempio di come mixare tracce servendosi di Mixtrack II e VirtualDJ LE:

1. Caricare le tracce sui deck 1 e 2 del VirtualDJ LE servendosi dei tasti **Load A** e **Load B** sul Mixtrack II.



2. Spostare il crossfader all'estrema sinistra del Mixtrack II.



3. Girare la manopola Cue Mix interamente a destra su "PGM".



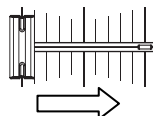
4. Riprodurre la traccia che è stata caricata sul deck 1.



5. Riprodurre la traccia che è stata caricata sul Deck 2 e abbinarne il BPM alla traccia del Deck 1. Per abbinare il BPM premere il tasto Sync del Deck sul Mixtrack II.



6. Una volta abbinato il BPM, spostare il crossfader del Mixtrack II per farlo sfumare tra il Deck 1 e il Deck 2.



MIXAGGIO A TEMPO DI BEAT DELLE TRACCE IN ALTRI PROGRAMMI

Se si utilizza il Mixtrack II con un altro programma software che non supporta la sincronizzazione del BPM tra deck, seguire l'esempio tradizionale qui di seguito per la sincronizzazione delle tracce. Si può abbinare il tempo a orecchio e regolare il pitch monitorando la musica da entrambi i deck nel software.

1. Riprodurre la traccia sul Deck 1.
2. Riprodurre la traccia sul Deck 2.
3. Ascoltare il Deck 2 in cuffia. Se il beat del Deck 2 è più veloce di quello del Deck 1, spostare il fader del pitch dal lato (-) (si veda la Figura 1).
4. Se il beat del Deck 2 è più lento di quello del Deck 1, spostare il fader del pitch dal lato (+) (si veda la Figura 2).

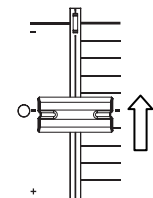


Figura 1

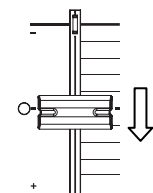


Figura 2

Nota bene: questa procedura può essere svolta su un deck o sull'altro.

BENUTZERHANDBUCH (DEUTSCH)

LIEFERUMFANG

- Mixtrack II
- USB-Kabel
- Software-CD
- Benutzerhandbuch
- Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

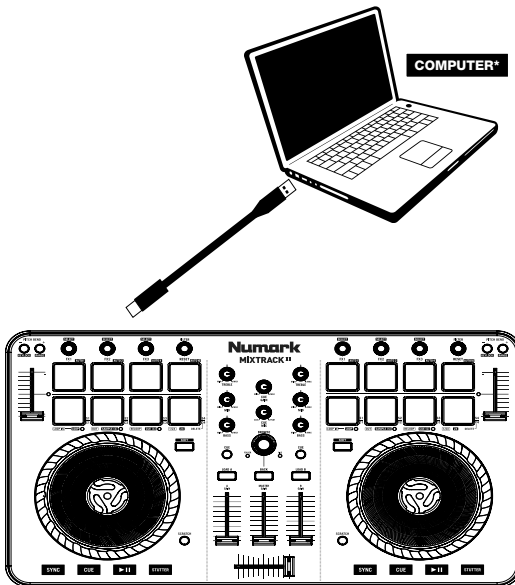
REGISTRIERUNG

Bitte besuchen Sie www.numark.com, um Mixtrack II zu registrieren. Wenn Sie Ihr Produkt registrieren, sorgen wir dafür, dass Sie immer am neuesten Stand aller Produktentwicklungen sind. Außerdem bieten wir Ihnen erstklassige technische Unterstützung an, sollten Sie auf Probleme stoßen.

FUNKTIONEN

- 16 hintergrundbeleuchtete Gummi-Drum-Pads mit Loop-Modus, Sample-Modus und Hot Cue-Modus
- Berührungsempfindliche, beleuchtete Plattenteller für präzises Scratching und eine genaue Steuerung
- Komplette Mixer-Sektion mit Crossfader, 3-Band-EQ und Navigationselementen für Ihre Musikbibliothek
- 16 spezielle Bedienelemente für Effekte, um Flanger, Phaser, Echo usw. hinzuzufügen oder zu bearbeiten
- Pitch- und Sync-Controls für einfaches und nahtloses Mixing
- VirtualDJ LE Software im Lieferumfang enthalten
- Standard-MIDI für den Einsatz mit den gängigsten DJ-Softwares
- Klassenkonform mit Mac und PC, keine Treiber erforderlich
- Stromversorgung über USB, kein Netzteil erforderlich

ANSCHLUSSÜBERSICHT



* Nicht im Lieferumfang enthalten

MIXTRACK II SETUP

1. Platzieren Sie das Mixtrack II auf einer ebenen, stabilen Oberfläche.
2. Schalten Sie Ihren Computer ein.
3. Sobald der Computer vollständig gebootet hat, schließen Sie das Mixtrack II mit dem mitgelieferten USB-Kabel an Ihren Computer an.
4. Öffnen Sie Ihre Software und laden Sie Musik in die Decks.
5. Schalten Sie Ihre Computer-Lautsprecher ein und passen die Lautstärke an.
6. Beginnen Sie mit dem Mixing!

MIXTRACK II UND VIRTUALDJ LE SETUP

WINDOWS

Bevor Sie Mixtrack II auf Ihrem Computer verwenden können, müssen Sie die mitgelieferte VirtualDJ LE-Software installieren:

1. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein. (Kostenlose Updates der VirtualDJ LE Software sind online unter www.virtualdj.com verfügbar. Wir empfehlen, auf der Website nach den neuesten Updates von VirtualDJ LE zu suchen, bevor Sie die Software auf Ihrem Computer installieren.)
2. Öffnen Sie den CD-Ordner, um den Inhalt anzuzeigen.
3. Öffnen Sie den Ordner mit dem Namen "PC."
4. Doppelklicken Sie auf "Virtual DJ LE v7.3 PC.msi installieren."
5. Wählen Sie Ihre bevorzugte Sprache und drücken Sie anschließend "OK."
6. Lesen Sie die Informationen am Bildschirm und wählen Sie dann "Weiter."
7. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung, wählen Sie "Annehmen" und anschließend "Weiter."
8. Sie werden nun gebeten, einen Speicherort auszuwählen. (Für den Großteil der Anwender empfiehlt sich die Auswahl des Standard-Speicherorts.) Nachdem Sie den Speicherort ausgewählt haben, klicken Sie auf "Weiter."
9. Die Installation beginnt. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
10. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf "Fertigstellen."

Um das Mixtrack II zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie das Mixtrack II an einen freien USB-Anschluss Ihres Computers an. (Wenn möglich, verwenden Sie einen USB-Anschluss an der Rückseite Ihres Computers.)
2. Öffnen Sie VirtualDJ LE, indem Sie das entsprechende Symbol auf Ihrem Desktop doppelklicken (falls Sie eine Desktop-Verknüpfung erstellt haben) oder indem Sie **Start ► Alle Programme ► VirtualDJ wählen**.

Für weitere Informationen zur Verwendung von VirtualDJ LE besuchen Sie bitte www.virtualdj.com.

MAC

Bevor Sie Mixtrack II auf Ihrem Computer verwenden können, müssen Sie die mitgelieferte VirtualDJ LE-Software installieren:

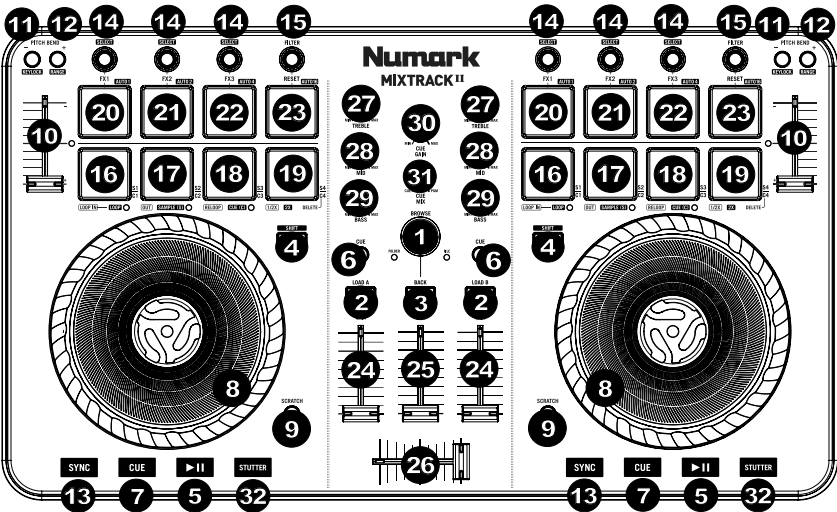
1. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM Laufwerk Ihres Computers ein. (Kostenlose Updates der VirtualDJ LE Software sind online unter www.virtualdj.com verfügbar. Wir empfehlen, auf der Website nach den neuesten Updates von VirtualDJ LE zu suchen, bevor Sie die Software auf Ihrem Computer installieren.)
2. Öffnen Sie den CD-Ordner, um den Inhalt anzuzeigen.
3. Öffnen Sie den Ordner mit dem Namen "Mac."
4. Doppelklicken Sie auf "Virtual DJ LE v7.3 Mac.pkg installieren".
5. Sobald Sie den Begrüßungs-Schirm des Installationsprogramms sehen, klicken Sie auf "Weiter."
6. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung, wählen Sie "Annehmen" und anschließend "Weiter" und "Ich stimme zu."
7. Sie werden nun gebeten, einen Speicherort auszuwählen. Standardmäßig wird Ihre Festplatte ausgewählt. (Für einen Großteil der Anwender ist dies zu empfehlen.) Nachdem Sie den Speicherort ausgewählt haben, klicken Sie auf "Installieren", um mit der Installation zu beginnen.
8. Geben Sie Ihr Passwort ein und klicken Sie auf "OK."
9. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf "Schließen."

Um das Mixtrack II zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie das Mixtrack II an einen freien USB-Anschluss Ihres Computers an. (Wenn möglich, verwenden Sie einen USB-Anschluss an der Rückseite Ihres Computers.)
2. Öffnen Sie VirtualDJ LE, indem Sie **Applikationen ► VirtualDJ wählen**.

Für weitere Informationen zur Verwendung von VirtualDJ LE besuchen Sie bitte www.virtualdj.com.

OBERSEITE



1. **Browser-Regler** – Drehen Sie den Regler, um durch Ordner und Tracks zu suchen. Wenn ein Verzeichnis ausgewählt ist, können Sie den Regler drücken, um es zu öffnen. (Drücken Sie ZURÜCK, um zur vorherigen Ebene zu gelangen.)
2. **Laden** – Drücken Sie eine dieser Tasten, während ein Track ausgewählt ist, um ihn Deck A oder B innerhalb der Software zuzuweisen.
3. **Zurück** – Wechselt innerhalb der Software zwischen Dateistruktur und Musikbibliothek.
4. **Umschalten** - Halten Sie diese Taste gedrückt und drücken anschließend andere Tasten, um alternative Befehle zu triggern.
5. **Wiedergabe/Pause** – Startet und stoppt die Wiedergabe.
6. **Kopfhörer-Cueing** – Sendet Pre-Fader-Audio an den Cue-Kanal für das Kopfhörer-Monitoring.
7. **Cue (Transport-Control)** – Zum Setzen und Abrufen der wichtigsten Cue-Punkte im aktuellen Track. Halten Sie die CUE-Taste gedrückt, um den Track vorübergehend ab dem Cue-Punkt abzuspielen. Solange Sie die Taste gedrückt halten, wird der Track abgespielt. Wenn Sie die Taste loslassen, springt der Track zum Cue-Punkt zurück.
8. **Plattenteller/Jog Wheel** – Kapazitives, berührungsempfindliches Jog Wheel, das den Sound verändert, wenn das Rad berührt und bewegt wird. Ist die Scratch-Taste nicht aktiviert, können Sie das Rad verwenden, um die Tonhöhe des Tracks zu verändern. Ist die Scratch-Taste aktiviert, können Sie das Rad bewegen, um sich im Audiotrack vor- und zurückzubewegen und den Track wie eine Vinylplatte zu "scratzen". Sie können auch das äußere Rad bewegen, das nicht berührungsempfindlich ist, um die Tonhöhe des Tracks zu verändern.
9. **Scratch** – Steuert das Verhalten der Plattenteller. Bei Deaktivierung hat der Plattenteller eine Pitch Bend-Funktion. Bei Aktivierung kann mit dem Plattenteller gescratcht werden.
10. **Pitch-Fader** – Steuert das Tempo (Geschwindigkeit) der einzelnen Decks.
11. **Pitch Bend -** – Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Geschwindigkeit des Tracks vorübergehend zu reduzieren.
12. **Pitch Bend +** – Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Geschwindigkeit des Tracks vorübergehend zu erhöhen.
13. **Sync** – Ermöglicht die BPM-Synchronisierung der Software-Tracks zwischen den Decks. Um die BPM manuell einzustellen und den Sync-Modus zu verlassen, bewegen Sie den Pitch-Fader des betreffenden Decks.
14. **Effekt-Control** – Passt die Effekt-Parameter des zuletzt aktivierten Effekts in der Software an. Halten Sie Umschalten + FX-Control gedrückt, um den Effekt zu wählen.
15. **Filter** – Dieser Regler passt den Filteranteil an. Drehen Sie den Regler nach links oder rechts, um einen Tiefpassfilter bzw. eine Hochpassfilter zu erzeugen.

16. **Loop In** – Im Looping-Modus legt dies den Beginn des Loops fest. Drücken Sie dieses Pad, um den Beginn eines Loops im Looping-Modus festzulegen. Nachdem ein Loop Out-Punkt gesetzt wurde und diese Taste erneut gedrückt wurde, springt der Wiedergabemarker zurück zum Loop In-Punkt. Drücken Sie **Umschalten + Loop In**, um den aktuellen Pad-Modus als "Looping-Modus" einzustellen. Lesen Sie den Abschnitt PAD MODUS-BEFEHLE, um nähere Informationen über diese Pad-Zusatzfunktionen zu erhalten.
17. **Loop Out** – Drücken Sie dieses Pad im Looping-Modus, um das Ende des Loops festzulegen. Drücken Sie dieses Pad im Looping-Modus, um das Ende des Loops festzulegen. Drücken Sie **Umschalten + Loop Out**, um den aktuellen Pad-Modus in den "Sample (S)"-Modus zu bringen. Lesen Sie den Abschnitt PAD MODUS-BEFEHLE, um nähere Informationen über diese Pad-Zusatzfunktionen zu erhalten.
18. **Reloop** – Um den Loop abzuschalten, drücken Sie dieses Pad, solange Sie sich innerhalb dieses Loops befinden. Wenn diese Taste innerhalb eines Loops gedrückt wird, beendet dies den Loop. Wenn kein Loop festgelegt wurde, erstellt diese Taste einen Loop, der ab der Startposition des Songs oder ab der Position, an der Sie Loop In gedrückt haben, beginnt. Drücken Sie **Umschalten + Reloop**, um den aktuellen Pad-Modus in den "Hot Cue-Modus" zu setzen. Lesen Sie den Abschnitt PAD MODUS-BEFEHLE, um nähere Informationen über diese Pad-Zusatzfunktionen zu erhalten.
19. **Loop x1/2** – Drücken Sie dieses Pad im Looping-Modus, um die Länge des aktuell abgespielten Loop um die Hälfte zu reduzieren. Wenn kein Loop abgespielt wird, wird so die Autoloop-Länge festgelegt. Halten Sie **Umschalten + Loop 1/2** gedrückt, um die Loop-Länge zu verdoppeln. Lesen Sie den Abschnitt PAD MODUS-BEFEHLE, um nähere Informationen über diese Pad-Zusatzfunktionen zu erhalten.
20. **FX 1 Ein/Aus** – Schaltet FX 1 am entsprechenden Deck ein und aus. Halten Sie **Umschalten + FX1** gedrückt, um einen Autoloop in der Länge eines Taktes einzustellen und abzuspielen.
21. **FX 2 Ein/Aus** – Schaltet FX 2 am entsprechenden Deck ein und aus. Halten Sie **Umschalten + FX2** gedrückt, um einen Autoloop in der Länge von zwei Takten einzustellen und abzuspielen.
22. **FX 3 Ein/Aus** – Schaltet FX 3 am entsprechenden Deck ein und aus. Halten Sie **Umschalten + FX3** gedrückt, um einen Autoloop in der Länge von vier Takten einzustellen und abzuspielen.
23. **Zurücksetzen** – Drücken Sie dieses Pad, um den Filter zurückzusetzen. Halten Sie Umschalten + Zurücksetzen gedrückt, um einen Autoloop in der Länge von 16 Takten einzustellen und abzuspielen.
24. **Kanallautstärke** – Regelt die Lautstärke der einzelnen Kanäle innerhalb der Software.
25. **Gesamtlautstärke** – Anpassung der Lautstärke des Master Mix aus der Software.
26. **Crossfader** – Steuert den Mix zwischen den beiden Decks.
27. **Höhen-EQ** – Steuert die hohen Frequenzen für die einzelnen Kanäle.
28. **Mitten-EQ** – Steuert die mittleren Frequenzen für die einzelnen Kanäle.
29. **Bass-EQ** – Steuert die Bassfrequenzen für die einzelnen Kanäle.
30. **Cue Gain** – Regelt die Lautstärke des Kopfhörer-Cueing innerhalb der Software.
31. **Cue Mix** – Passt die Audio-Ausgabe der Software für die Kopfhörer an und mixt zwischen Cue-Ausgang und Master-Mix-Ausgang.
32. **Stutter** – Drücken Sie diese Taste während die Musik spielt, um zum zuletzt gesetzten Cue Punkt zurückzuspringen und einen "Stotter"-Effekt zu erzeugen.

PAD MODUS-BEFEHLE

Die untere Pad-Reihe hat unterschiedliche Funktionen je nach Modus: Looping-Modus, Sample-Modus oder Hot Cue-Modus. Um einen Modus auszuwählen, halten Sie die Taste UMSCHALTEN gedrückt und drücken dann eines der unteren Pads. Eine LED unterhalb der Pad-Sektion zeigt den aktuell gewählten Modus an.

Looping-Modus: Drücken Sie **Umschalten + Loop In**, um den unteren 4 Pads die folgenden Funktionen zuzuweisen:

- **Loop In** – Stellt den Beginn eines Loops ein. Nachdem ein Loop Out-Punkt gesetzt wurde und diese Taste erneut gedrückt wurde, springt der Wiedergabemarker zurück zum Loop In-Punkt.
- **Loop Out** – Legt den Endpunkt für den Loop fest. Drücken Sie diese Taste erneut nachdem ein Loop Out-Punkt gesetzt wurde, um den Loop zu verlassen.
- **Reloop** – Wenn kein Loop festgelegt wurde, erstellt diese Taste einen Loop, der ab der Startposition des Songs oder ab der Position, an der Sie Loop In gedrückt haben, beginnt. Bitte beachten Sie: Wenn Sie Reloop drücken ohne zuvor einen Loop-Punkt eingestellt zu haben, wird ein Loop in der Länge eines Autoloops erstellt.
- **Loop x1/2** – Halbiert den aktuell wiedergegebenen Loop. Drücken Sie **Umschalten + Loop x1/2**, um die Länge des gerade abgespielten Loops zu verdoppeln.

Sample-Modus: Drücken Sie **Umschalten + Loop Out**, um den unteren 4 Pads die folgenden Funktionen zuzuweisen:

- **Sample 1 (S1)** – Spielt das Sample ab, das Sample Pad 1 zugewiesen ist.
- **Sample 2 (S2)** – Spielt das Sample ab, das Sample Pad 2 zugewiesen ist.
- **Sample 3 (S3)** – Spielt das Sample ab, das Sample Pad 3 zugewiesen ist.
- **Sample 4 (S4)** – Spielt das Sample ab, das Sample Pad 4 zugewiesen ist.

Hot Cue-Modus: Drücken Sie **Umschalten + Reloop**, um den unteren 4 Pads die folgenden Funktionen zuzuweisen:

- **Cue 1 (C1)** – Wenn noch kein Cue-Punkt für den geladenen Track eingestellt wurde, markiert dieses Bedienelement den Cue-Punkt 1. Wenn bereits ein Cue-Punkt eingestellt wurde, springt der Track mit diesem Bedienelement zum Cue-Punkt 1.
- **Cue 2 (C2)** – Wenn noch kein Cue-Punkt für den geladenen Track eingestellt wurde, markiert dieses Bedienelement den Cue-Punkt 2. Wenn bereits ein Cue-Punkt eingestellt wurde, springt der Track mit diesem Bedienelement zum Cue-Punkt 2.
- **Cue 3 (C3)** – Wenn noch kein Cue-Punkt für den geladenen Track eingestellt wurde, markiert dieses Bedienelement den Cue-Punkt 3. Wenn bereits ein Cue-Punkt eingestellt wurde, springt der Track mit diesem Bedienelement zum Cue-Punkt 3.
- **Cue 4 (C4)** – Wenn noch kein Cue-Punkt für den geladenen Track eingestellt wurde, markiert dieses Bedienelement den Cue-Punkt 4. Wenn bereits ein Cue-Punkt eingestellt wurde, springt der Track mit diesem Bedienelement zum Cue-Punkt 4. Umschalten + Cue 4 aktiviert den Modus "Cue Löschen". Pads, für die Cue-Punkte eingestellt wurden, blinken nun auf. Drücken Sie die Pads, um einen Cue-Punkt zu entfernen. Beenden Sie den Modus Cue Löschen, indem Sie nochmals Umschalten + Cue 4 drücken.

TASTENKOMBINATIONEN

Umschalten + Pitch Bend - = Um das Track-Tempo zu verändern ohne die ursprüngliche Tonart des Songs.

Umschalten + Pitch Bend + = Stellt den Bereich des Pitch Fader in der Software ein.

Umschalten + FX-Control = Auswählen des Effekts.

Umschalten + FX1 = Einstellen und Abspielen eines Autoloops in der Länge eines Taktes.

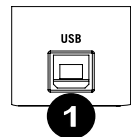
Umschalten + FX1 = Einstellen und Abspielen eines Autoloops in der Länge von zwei Takten.

Umschalten + FX3 = Einstellen und Abspielen eines Autoloops in der Länge von vier Takten.

Umschalten + Tap = Einstellen und Abspielen eines Autoloops in der Länge von 16 Takten.

RÜCKSEITE

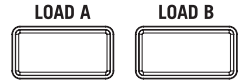
1. **USB** – Sendet USB-MIDI-Daten, um verschiedene Software-Parameter zu steuern.



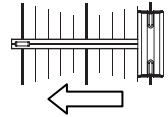
BEATMIXING MIT MIXTRACK II UND VIRTUALDJ LE

Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie Tracks mit Mixtrack II und VirtualDJ LE mischen können:

1. Laden Sie Tracks in die Decks 1 und 2 des VirtualDJ LE, indem Sie die Tasten **Laden A** und **Laden B** am Mixtrack II verwenden.



2. Bewegen Sie den Crossfader am Mixtrack II ganz nach links.



3. Drehen Sie den Cue Mix-Regler ganz nach rechts auf "PGM".



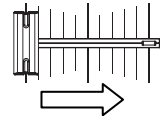
4. Spielen Sie den Track, der auf Deck 1 geladen wurde.



5. Spielen Sie den Track, der auf Deck 2 geladen wurde und passen seine BPM-Zahl an den Track von Deck 1 an. Um die BPM anzugleichen, drücken Sie am Mixtrack II die Sync-Taste von Deck 2.



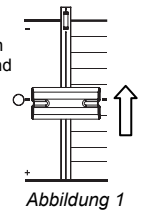
6. Sobald die BPM-Zahl übereinstimmt, bewegen Sie den Crossfader des Mixtrack II, um von Deck 1 auf Deck 2 zu faden.



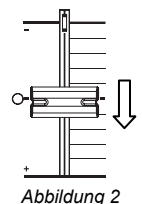
BEATMIXING VON TRACKS MIT ANDEREN PROGRAMMEN

Wenn Sie Mixtrack II mit einem anderen Programm verwenden, das die BPM-Synchronisation zwischen den Decks nicht unterstützt, verwenden Sie die traditionelle Methode im folgenden Beispiel, um die Tracks zu synchronisieren. Sie können das Tempo über Ihr Gehör angleichen und den Pitch anpassen, indem Sie die Musik beider Decks in Ihrer Software überwachen.

1. Spielen Sie den Track auf Deck 1.
2. Spielen Sie den Track auf Deck 2.
3. Hören Sie sich die Musik auf Deck 2 über Ihre Kopfhörer an. Falls der Takt auf Deck 2 schneller als auf Deck 1 ist, bewegen Sie den Pitch-Fader in Richtung (-). (Siehe Abbildung 1).
4. Falls der Takt auf Deck 2 langsamer als der Takt auf Deck 1 ist, bewegen Sie den Pitch-Fader in Richtung (+). (Siehe Abbildung 2).



Hinweis: Diese Methode kann auf beiden Decks angewendet werden.



SPECIFICATIONS

Product Dimensions (W x D x H): 18" x 10.2" x 1.25" / 457 mm x 259 mm x 32 mm

Product Weight: 4.3 lbs. / 2.0 kg

numark.com

MANUAL VERSION 1.0