

DENON DJ

SC5000M

PRIME

User Guide	English (3 – 17)
Guía del usuario	Español (18 – 32)
Guide d'utilisation	Français (33 – 47)
Guida per l'uso	Italiano (48 – 62)
Benutzerhandbuch	Deutsch (63 – 77)
Appendix	English (78 – 79)

User Guide (English)

Introduction

Thank you for purchasing the SC5000M Prime. At Denon DJ, we know how serious music is to you. That's why we design our equipment with only one thing in mind—to make your performance the best it can be.

Features:

- Motorized platter with real 7" vinyl
- 7" HD display with multi-touch gestures
- 24-bit/96kHz digital audio outputs
- Dual-layer playback with individual audio outputs
- Play uncompressed audio formats (FLAC, ALAC, WAV)
- 8 multifunction triggers for cues, loops, slices and rolls
- Customizable RGB color around the jog wheel
- (3) USB and (1) SD input for music playback
- LAN output to link to up to four players
- Includes Engine Prime music management software

Box Contents

SC5000M Prime	USB Cable
Platter Assembly	USB Extension Cable
• Aluminum Platter	Networking Cable
• Slipmat	Power Cable
• Vinyl with Spindle Lock Adapter and Spindle Screw (attached)	Cleaning Cloth
• Allen Wrench	Software Download Card
(2) RCA Audio Cables (stereo pairs)	User Guide
	Safety & Warranty Manual

Important: Visit denondj.com and find the webpage for **SC5000M Prime** to download the Engine Prime software.

Support

For the latest information about this product (documentation, technical specifications, system requirements, compatibility information, etc.) and product registration, visit denondj.com.

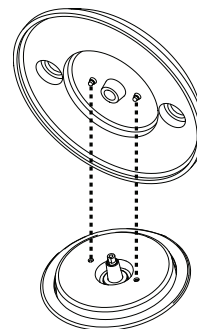
For additional product support, visit denondj.com/support.

Setup

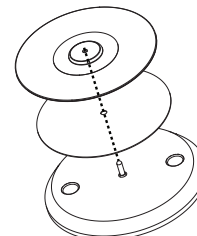
1. Assemble the Platter System

1. Remove the SC5000M base from the packaging. Remove the platter assembly from the package (underneath SC5000M). Place SC5000M on a flat, stable surface for assembly and operation.

2. Place the platter onto the SC5000M base by aligning the pins in the bottom of the platter with the holes in SC5000M's motor. Press it down firmly. Check to make sure that it rotates uniformly and does not wobble excessively.

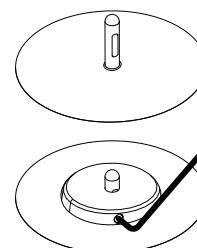


3. Place the slipmat onto the platter, then place the vinyl over the slipmat.



4. Line up the notch in the spindle with the screw in the spindle lock adapter. Use the allen wrench (included) to tighten the screw, locking the adapter to the spindle.

Note: By pressing down on or lifting up the vinyl while you tighten the spindle screw, you can adjust the slip friction to your preferred feel.



2. Connect and Start DJing!

1. Make sure all of your devices are powered **off** or all of their volume levels are at their **minimum** positions.
2. Connect SC5000M Prime's audio outputs (**Layer A/B** or **Digital Outputs A/B**) to the inputs of your mixer.
3. Connect SC5000M Prime's **Link** ports according to one of the following connection diagram examples.
4. Connect any output devices (turntables, headphones, power amplifiers, loudspeakers, etc.) to the outputs of your mixer.
5. Connect all of your devices to power sources.

When starting a session, power on (1) SC5000M Prime and other input sources, (2) your mixer, and then (3) output devices.

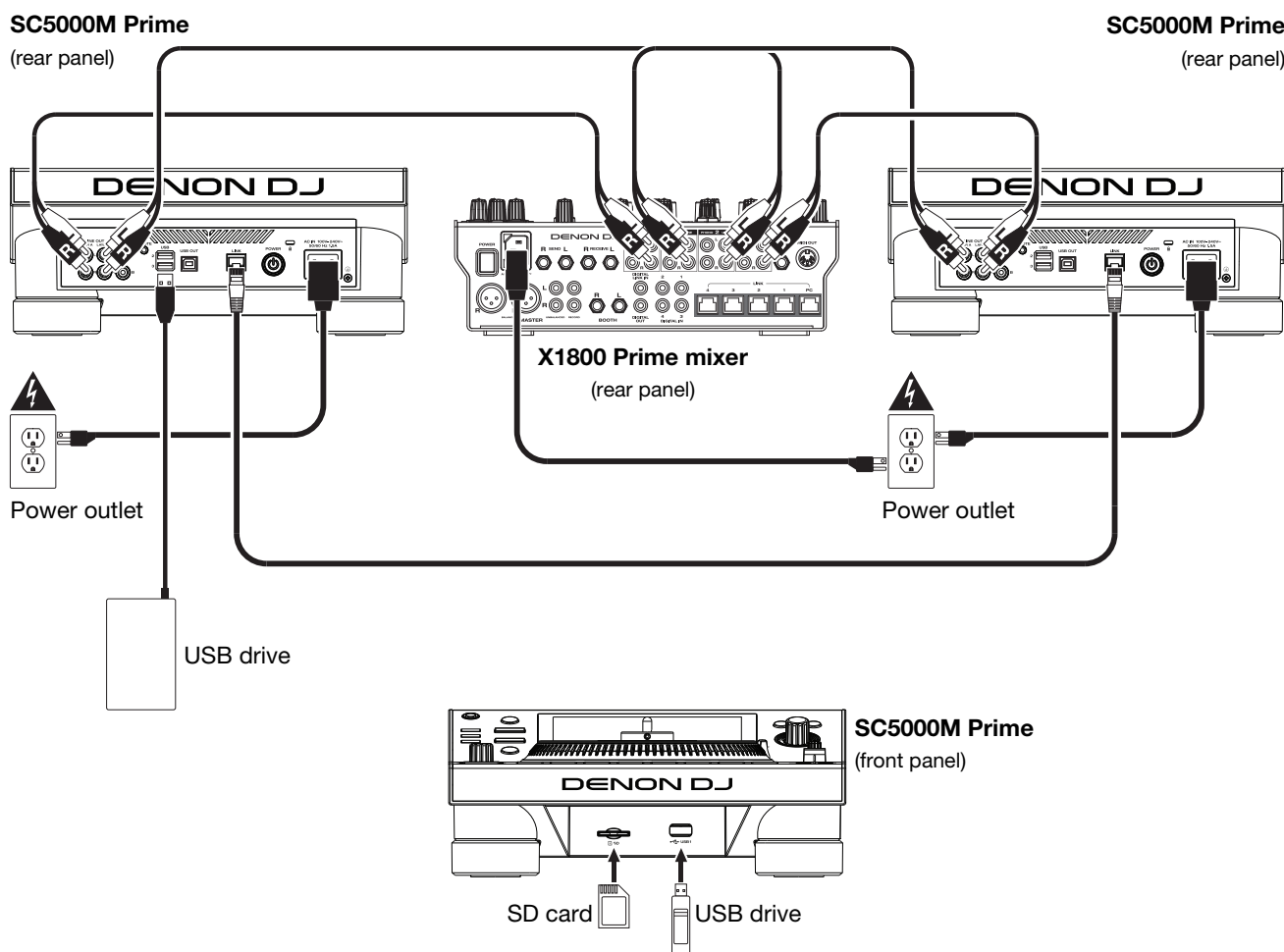
When ending a session, power off (1) output devices, (2) your mixer, and then (3) SC5000M Prime and other input sources.

Connection Diagrams

Items shown but not listed under [Introduction > Box Contents](#) are sold separately.

Example 1

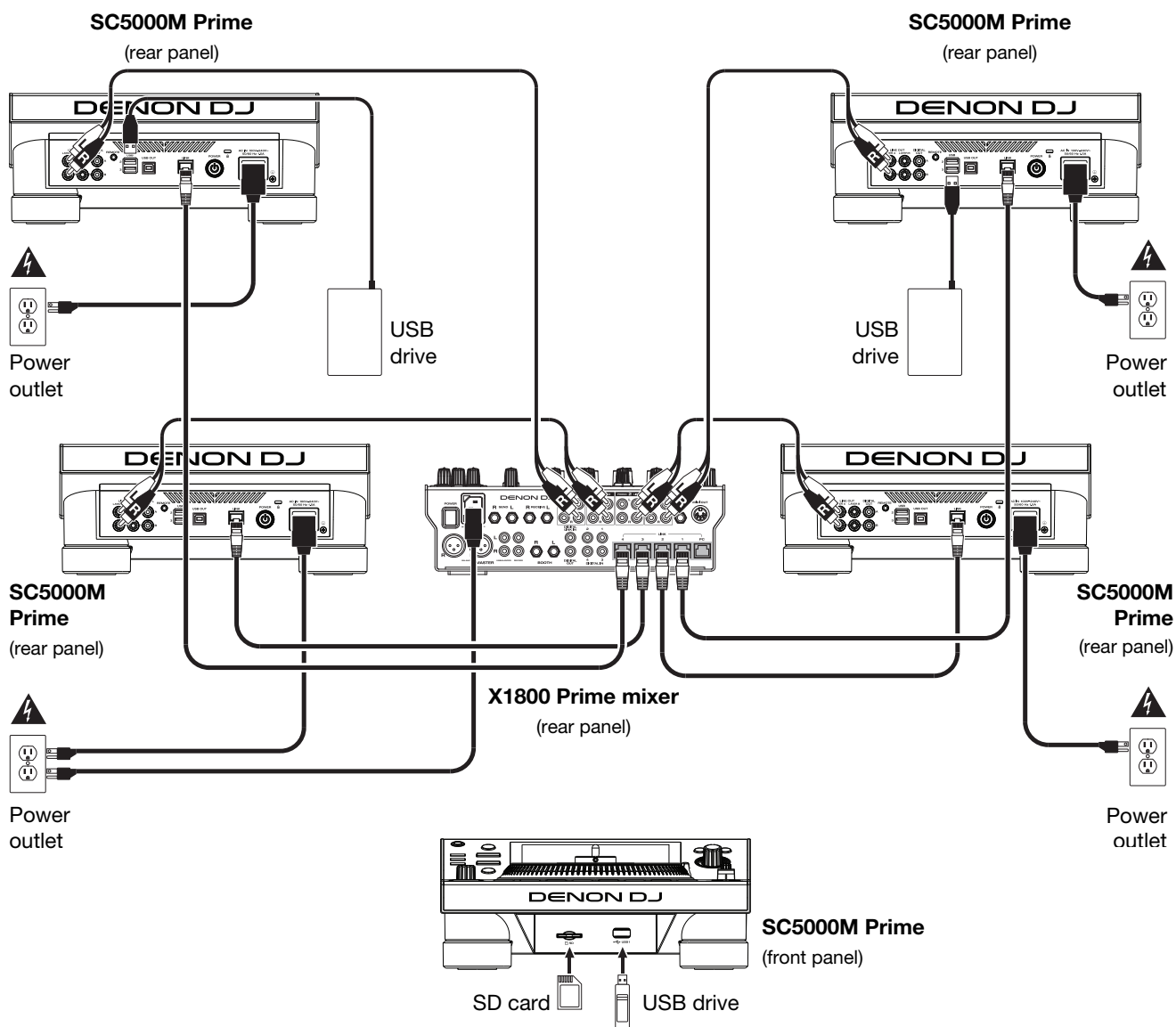
This example shows 2 SC5000M Prime units with their **Link** ports connected to each other directly.



Example 2

This example shows 4 SC5000M Prime units with their **Link** ports connected to **Link Ports 1–4** of a Denon DJ X1800 Prime mixer. All 4 units are networked through the mixer.

Note: If you will use a different mixer with this setup, connect the **Link** ports all 4 SC5000M Prime units to an Ethernet hub instead of to the mixer.



RF Warning: This is a mobile device. Maintain a distance of at least 8 inches / 20 centimeters of separation between the transmitter's radiating structure(s) and your body or other people nearby.

Devices & File Analysis

SC5000M Prime can play music files from USB drives, SD cards, or other connected SC5000M Prime units. Make sure you are using only the supported file systems (for USB drives or SD cards) and file formats (for music files) listed below.

Supported file systems: exFAT, FAT32 (recommended), HFS+ (read-only), NTFS (read-only)

Supported file formats:

AAC/M4A	MP3 (32–320 kbps, VBR)
AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit)	MP4
ALAC	Ogg Vorbis
FLAC	WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)

Although SC5000M Prime can play tracks that have not been analyzed yet, pre-analyzing them allows its features to work most effectively. You can analyze tracks in one of two ways:

- **On SC5000M Prime, load the track:** When you load a track to play, SC5000M Prime will automatically analyze it (if it has not already been analyzed). This may take a moment to complete, depending on the length of the track. You can start playing the track from the beginning **immediately**, though you will need to wait a moment for the analysis to finish.
- **Use Engine Prime software:** The included Engine Prime software can pre-analyze your music library to use with SC5000M Prime. You can also use it to organize your library by creating crates and playlists. It also manages your SC5000M Prime hardware preferences (see [Operation](#) to learn more about this). Visit denondj.com and find the webpage for **SC5000M Prime** to download the Engine Prime software.

To eject a USB drive or SD card:

1. Make sure none of its tracks are being played on any connected SC5000M Prime units. Ejecting a device unloads its tracks from **all** networked SC5000M Prime units.
2. Press **Media Eject**. A list of connected devices will appear in the main display.
3. Tap and hold your finger on the name of your device until the meter is depleted and the device name disappears from the list. If a track on the device is currently playing, you will be asked if you want to continue ejecting, which will stop the track. Tap **Cancel** to cancel ejecting the device, or tap **OK** to eject it.

To eject additional devices, repeat Step 3.

To return to the previous screen, press **Media Eject** again, or tap the **X** in the upper-right corner.

Networking

You can network multiple SC5000M Prime units together, enabling them to share track databases, timing and BPM information, and other data seamlessly over this connection.

This feature provides some advantages while performing. For instance, if you are using four SC5000M Prime units, you can use one of them to browse through **all** tracks on **all** devices (USB drives or SD cards) connected to **any** of those SC5000M units. You can then play any of those tracks immediately without having to move a device from one unit to the other.

To network SC5000M Prime units together, use the included networking cables to do one of the following:

- If you are using only two SC5000M Prime units, connect their two **Link** ports.
- If you are using two or more SC5000M Prime units, connect each of their **Link** ports to a **Link** port (1–4) on your Denon DJ X1800 Prime mixer.
- If you are using two or more SC5000M Prime units, connect each of their **Link** ports to an Ethernet port on a router.

The **Network (Media Status)** light will turn on when the SC5000M Prime unit is properly connected to a network.

Configuration

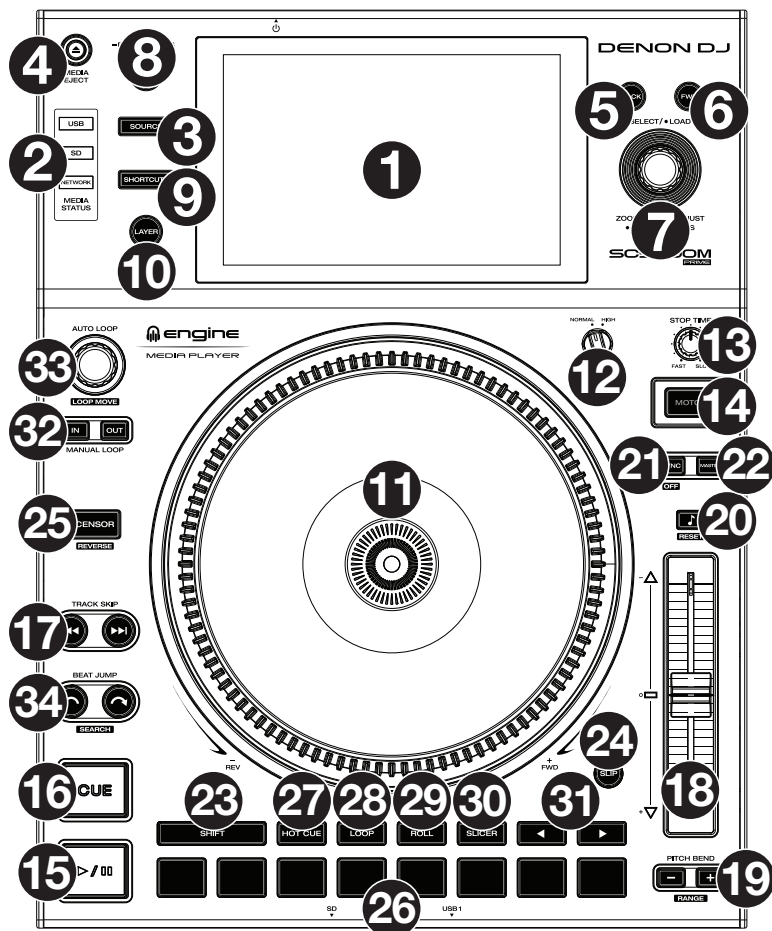
SC5000M Prime has several settings that you can customize in the Shortcuts (basic settings) and the Preferences (advanced settings). See [Operation > Configuration](#) to learn about these settings.

To open the Shortcuts, press **Shortcuts**.

To open the Preferences, press and hold **View/Preferences/Utility**.

Features

Top Panel



Media Selection & Browsing

1. **Main Display:** This full-color multi-touch display shows information relevant to SC5000M Prime's current operation. Touch the display (and use the hardware controls) to control the interface. See [Operation > Main Display Overview](#) for more information.
2. **Media Selection:** These lights will illuminate to indicate if the corresponding type of media is connected: **USB**, **SD**, or **Network**.
3. **Source:** Press this button to show a list of available devices connected to SC5000M Prime in the main display (other networked SC5000M Prime units, USB drives, SD card, etc.). Tap a device in the list to select it.
4. **Media Eject:** Press this button to show a list of available devices connected to that SC5000M Prime unit in the **main display** (i.e., USB drives connected to its USB ports or an SD card inserted into its SD card slot).

To eject a device, make sure none of its tracks are being played (ejecting a device unloads its tracks from all networked SC5000M Prime units), and then tap and hold your finger on its name in the **main display** until the device name is no longer shown.

5. **Back:** Press this button to move to the previous window. While in Performance View, press this button to enter Browse View.
6. **Forward:** Press this button to move to the next window. While in Performance View, press this button to enter Browse View.
7. **Select/Load:** While performing, turn this knob to zoom in and out of the track's waveform.
While in Browse View, turn this knob to scroll through the list. Press this knob to select an item or load the currently selected track to the deck. Press and hold **Shift** and turn this knob to scroll quickly through the list.
8. **View/Preferences/Utility:** Press this button to switch between the library view and track view. Press and hold this button to enter the Preferences and Utility window.
9. **Shortcuts:** Press this button to access a short menu of playback and display options.

Playback & Transport Controls

10. **Layer:** Press this button to switch the layer focus of the SC5000M Prime.
11. **Platter:** This 7" motorized platter controls the audio playhead in the software, and can be used to scratch and spin or act as a static pitch platter depending on the setting of the **Motor** button.
12. **Torque Adjust:** Flip this rotary 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 **normal** setting, they are lighter and more graceful—the feel of a "classic" turntable.
13. **Stop Time:** Controls the rate at which the track slows to a complete stop ("brake time") when you pause it by pressing **Play/Pause** (▶/II).
14. **Motor:** Press this button to activate or deactivate the platter motor. When the motor is activated, the platter will spin and scratch like a turntable.
When the motor is deactivated and audio is playing, move the **platter** to temporarily adjust the track's speed, which is useful for beat alignment. When deactivated and audio is paused, move the **platter** to scratch the track. Audio will not be interrupted if the motor is activated during playback.
15. **Play/Pause** (▶/II): This button pauses or resumes playback.
Press and hold **Shift** and then press this button to "stutter-play" the track from the initial cue point.
16. **Cue:** During playback, press this button to return the track to the initial cue point and stop playback. If you have not set a temporary cue point, then press this button to return to the start of the track. (To set a temporary cue point, make sure the track is paused, move the **platter** to place the audio playhead at the desired location, and then press this button.)
If the deck is paused, press and hold this button to play the track from the initial cue point. Release the button to return the track to the initial cue point and pause it. To continue playback without returning to the initial cue point, press and hold this button and then press and hold the **Play** button, and then release both buttons.
During playback, press and hold **Shift** and then press this button to set the initial cue point.
17. **Track Skip:** Press either of these buttons to skip to the previous or next track.
Press the **Previous Track** button in the middle of a track to return to the beginning of the track.

Sync & Pitch Controls

18. **Pitch Fader:** Move this fader to adjust the speed (pitch) of the track. You can adjust its total range by pressing and holding **Shift** and pressing one of the **Pitch Bend** buttons.
Important: If Sync is activated, moving the pitch fader on the "master" SC5000M Prime unit will change the speed of all synced units, while moving the pitch fader on other units will do nothing.
19. **Pitch Bend** -/+ : Press and hold one of these buttons to momentarily reduce or increase (respectively) the speed of the track.
Press and hold **Shift** and then press one of these buttons to set the range of the pitch fader.
20. **Key Lock/Pitch Reset:** Press this button to activate or deactivate Key Lock. When Key Lock is activated, the track's key will remain the same even if you adjust its speed.
Press and hold **Shift** and press this button to reset the track's pitch to its original pitch (0%) regardless of the position of the pitch fader.
21. **Sync/Sync Off:** Press this button to activate Sync.
To sync two or more SC5000M Prime units, press **Sync** on the unit that you want to control the BPM, which becomes the "master." After Sync is activated on that unit, press **Sync** on any additional units. The tempo of each unit will immediately synchronize to match the tempo of the master unit.
To deactivate Sync, press the **Sync** button again, or press and hold **Shift** and press **Sync**, depending on the setting of **Sync Button Action** in the [Preferences](#).
22. **Master:** Press this button to set this SC5000M Prime unit as the one that controls the master tempo. All connected SC5000M Prime units with Sync activated will use this tempo. If you stop the "master" SC5000M Prime, the next-longest-playing SC5000M Prime in the setup will automatically become the new "master" (unless you change it manually).

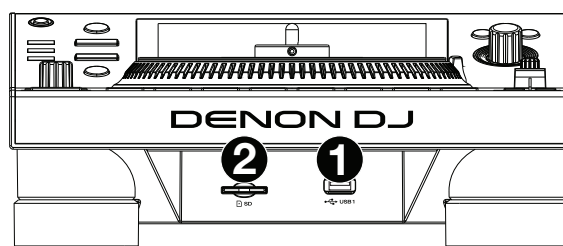
Performance Controls

23. **Shift:** Press and hold this button to access secondary functions of other controls.
24. **Slip:** Press this button to enable or disable Slip Mode. In Slip Mode, you can jump to cue points, use the platters, or pause the track while the track's timeline continues (the lower half of the waveform in the display will continue moving forward). In other words, when you stop whatever action you are performing, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).
25. **Censor/Reverse:** Press this button to activate or deactivate the Censor feature: the playback of the track will be reversed, but when you release the button, normal playback will resume from where it would have been if you had never engaged the Censor feature (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).
Press and hold **Shift** and then press this button to reverse the playback of the track normally. Press this button again to return playback to the normal forward direction.
26. **Performance Pads:** These pads have different functions on each deck depending on the current pad mode.

27. **Hot Cue:** Press this button to enter Hot Cue Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
28. **Loop:** Press this button once to enter Manual Loop Mode. Press it once more to enter Auto Loop Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
29. **Roll:** Press this button to enter Roll Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
30. **Slicer:** Press this button to enter Slicer Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
31. **Parameter** ◀/▶: Use these buttons for various functions in each Pad Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
32. **Loop In/Loop Out:** Press either of these buttons to create a Loop In or Loop Out point at the current location. Their placement will be affected by the **Quantize** and **Smart Loops** settings. See [Operation > Configuration > Shortcuts](#) for more information.
33. **Auto Loop/Loop Move:** Turn this knob to set the size of an automatic loop. The value will be shown in the main display and platter display.
Press this knob to activate or deactivate an automatic loop at the current location of the track.
Tip: You can assign auto loops to pads in Manual Loop Mode. See [Operation > Performing > Pad Modes](#) for more information.
Press and hold **Shift** and turn this knob to shift the active loop to the left or right.
34. **Beat Jump:** Press either of these buttons to skip backward or forward through the track. Use the **Auto Loop** knob to determine the beat jump size.

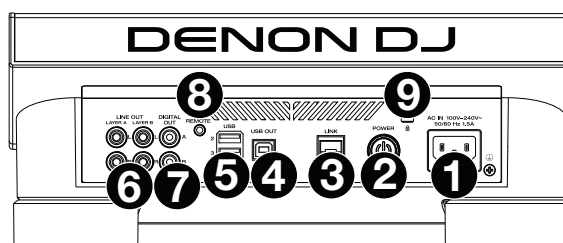
Front Panel

1. **Front USB Port:** Connect a standard USB drive to this USB port. When you select that USB drive as a source (press the **Source** button), you can use the display to select and load tracks on your USB drive. There are also two similar USB ports on the rear panel. You can use the included USB extension cable to accommodate larger or smaller USB thumb drives.
2. **SD Card Slot:** Insert a standard SD or SDHC card to this slot. When you select that SD card as a source (press the **Source** button), you can use the display to select and load tracks on your SD card.



Rear Panel

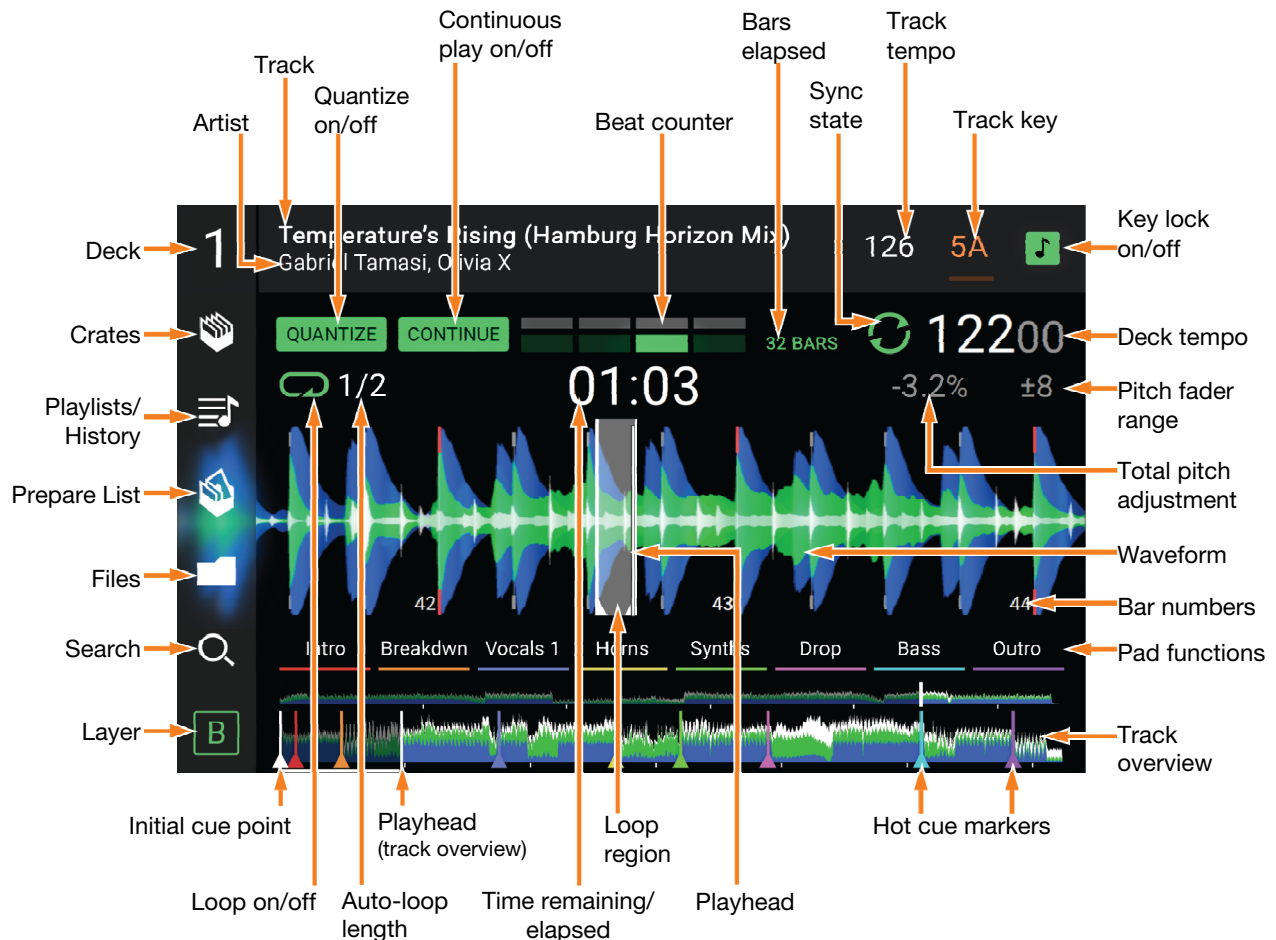
1. **Power Input:** Use the included power cable to connect this input to a power outlet.
SC5000M Prime has a protection circuit to safely eject all media after an unexpected power loss to protect your data from corruption. Reconnect your power source to return to normal operation.
2. **Power Button:** Press this button to power SC5000M Prime on or off. Power on SC5000M Prime only **after** you have connected all of your input devices and **before** you power on your amplifiers and loudspeakers. Power off your amplifiers and loudspeakers **before** powering off SC5000M Prime.
Press and hold this button for 10 seconds to reset SC5000M Prime.
3. **Link Port:** Use the included networking cable to connect this port to another SC5000M Prime or to your Denon DJ X1800 Prime mixer. Each networked SC5000M Prime can share track databases, timing and BPM information, and other track data over this connection.
4. **USB Port to PC (USB Out):** Use a standard USB cable (included) to connect this USB port to an available USB port on your computer. This connection sends and receives MIDI messages to and from the computer.
5. **Rear USB Ports 2/3:** Connect standard USB drives to these USB ports. When you select one of those USB drives as a source (press the **Source** button), you can use the display to select and load tracks on your USB drives. There is also a similar USB port on the front panel.
6. **Layer A/B Outputs:** Use standard RCA cables to connect these outputs to your DJ mixer. The **A** Line Outputs send out the audio signal from Layer A. The **B** Line Outputs send out the audio signal from Layer B.
7. **Digital Outputs A/B:** Use standard digital coaxial cables to connect these 24-bit/96 KHz outputs to devices and mixers such as the Denon DJ X1800 Prime mixer.
8. **Remote Input:** Use a standard remote start cable to connect this input to the remote-start output of your mixer (if available). While connected to a remote-start-compatible mixer, moving the crossfader toward the side that corresponds to this SC5000M Prime (or raising the channel fader for its channel) will automatically start the track on the currently selected layer.
9. **Kensington® Lock Slot:** Use this slot to secure SC5000M Prime to a table or other surface.



Operation

Main Display Overview

Performance View



Swipe left or right on the **track overview** to scan through the track while the track is paused.

Note: You can use this feature during playback if Needle Lock is **off**. If Needle Lock is **on** and **Motor** is **on**, stopping the platter with your hand or palm will allow you to swipe through the track overview. See [Configuration > Preferences](#) to learn about Needle Lock.

Spread or pinch your fingers on the **waveform** to zoom in or out of it, respectively. Alternatively, turn the **Select/Load** knob.

Tap an icon to select it (e.g., the icons for Crates, Playlists, Prepare List, Files, or Search on the left side).

Tap a button to activate or deactivate it (e.g., the Quantize, Continue, or Key Lock buttons).

Tap the time to switch between the elapsed time and remaining time.

You can also show or hide the beat grid controls in Performance View. The beat grid is automatically detected and set when the track is analyzed.

To show the beat grid controls, press and hold the **Select/Load** knob for a second. Six buttons will appear at the bottom of the display, and the beat grid markers will appear on the waveform.

To reset the beat grid, tap **Reset**.

To shift the downbeats of the beat grid left or right (in one-beat increments), tap the **<** or **>** buttons, respectively, or turn the **Select/Load** knob.

To freely shift/"slide" the beat grid left or right, move the **platter**.

To halve or double the number of beat grid markers, tap **/2** or **X2**, respectively.

To hide the beat grid controls, tap **Close**.

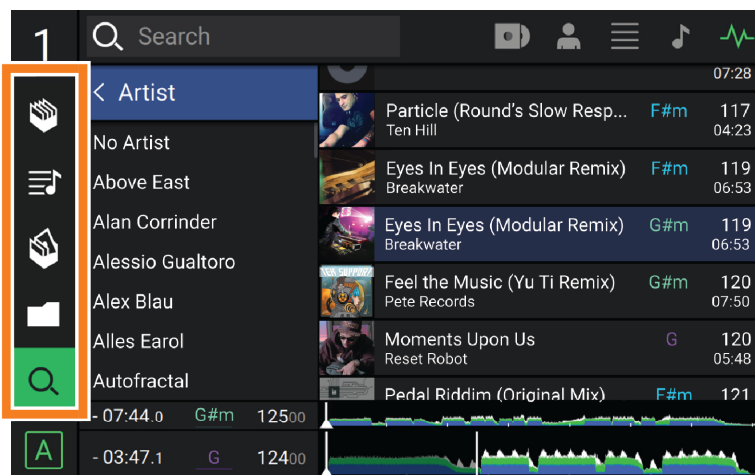
Browse View

Use the Browse View to view your music library and load a track to the deck. You can also search through crates and playlists, add tracks to the Prepare list, and search through your tracks using sorting and filtering features.

Important: Visit denondj.com and find the webpage for **SC5000M Prime** to download the Engine Prime software.

Use the five icons on the left side to navigate while in Browse View:

- **Crates:** Your crates are collections of tracks arranged however you want. You may have crates for different genres or styles, for albums from a specific decade, etc. You can use the included Engine Prime software to create crates to use here.
- **Playlists/History:** Your playlists are lists of tracks arranged in a specific order. You may have playlists for different types of clubs or events, for specific genres, etc. You can use the included Engine Prime software to create playlists to use here. This is also where you can view the playback history. If there are no playlists, only the history will be shown in this view.
- **Prepare:** You can load tracks to the Prepare list so that you can refer to them later when you want to play them during your performance (rather than searching through your entire library for the next track to play).
- **Files:** Use this option to browse the list of all files on a USB drive or SD card.
- **Search:** Use this option to search through your tracks by keyword. The search results are based on the album name, artist name, track name, key, and tempo.



Swipe a list up or down to browse through it (e.g., your list of crates, your list of playlists, or your list of tracks). Alternatively, press the **Back** or **Forward** buttons to select a list, and then turn the **Select/Load** knob. Press and hold **Shift** and turn the **Select/Load** knob to scroll quickly through the list. You can also tap and drag the scroll bar on the right edge of the list.

Tap an icon or item in a list to select it. Alternatively, press the **Select/Load** knob.

Swipe a track to the right to load it to the deck. Alternatively, press the **Select/Load** knob.

Swipe a track to the left to add it to the Prepare list. Alternatively, press and hold **Shift** and press the **Select/Load** knob. Swipe a track to the left in the Prepare list to remove it.

Tap and hold your finger on a track to show its information window. Tap the information window to close it.

Tap the Search field and use the keyboard that appears in the display to search through your tracks by keyword. The search results are based on the album name, artist name, track name, key, and tempo.

Performing

Loading & Removing Tracks

While viewing any track list:

To load a track to the deck, swipe the track to the right. Alternatively, press the **Select/Load** knob.

To add a track to the Prepare list, swipe the track to the left. Alternatively, press and hold **Shift** and press the **Select/Load** knob.

To show a track's information, tap and hold your finger on it.

While viewing the Prepare list:

To remove a track from the Prepare list, swipe the track to the left.

To remove all tracks from the Prepare list, tap the **Clear** button in the upper-right corner of the display.

Searching & Filtering Tracks

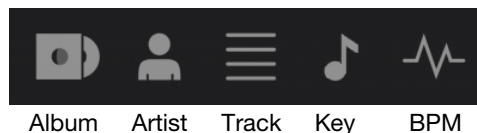
To search, tap the **Search** field and use the keyboard that appears in the display. The search results are based on the following criteria: album name, artist name, track name, key, and tempo.

To hide the keyboard, tap the **keyboard icon** in the lower-right corner of the virtual keyboard. Alternatively, tap anywhere on the screen other than the keyboard or the Search field.

To filter your tracks, tap **Genre**, **Album**, **Artist**, **Key**, or **BPM**, and then tap one of the available options. Only tracks tagged with that genre, album, artist, key, or BPM will be shown. (By default, the key is notated using the Camelot system.)

Note: You can also use the Preferences to set whether you want to show tracks with the same key only or tracks with compatible keys as well as the “tolerance” of BPM filter (to include tracks with tempos within 1–15 BPM of the selection). See [Configuration > Preferences](#) to learn more.

To sort the list of results by album, artist, track name, key, or tempo, tap one of the 5 icons in the upper-right corner. Tap it again to reverse-sort the results.



Playback & Cueing

To play or pause a track, press **Play/Pause** (▶/||).

To scratch a track, move the **platter** when the **Motor** is set to **On** and audio is playing.

To set the cue point, press **Shift+Cue** at the desired location during playback.

To return to the cue point and stop, press **Cue**.

To return to the cue point and keep playing, press **Shift+Play/Pause** (▶/||).

To reverse playback, press **Shift+Censor/Reverse**. The button will flash while playback is reversed.

To return to normal playback, press **Censor/Reverse**.

To censor playback, press and hold **Censor**.

To return to normal playback, release **Censor**. Normal playback will resume from where it would have been if you had never engaged the Censor feature (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

To skip to the previous or next track, press one of the **Track Skip** ◀/▶ buttons.

To return to the beginning of a track, press **Track Skip** ◀ in the middle of a track.

To scan quickly through the track, press and hold **Shift** and then press one of the **Beat Jump** buttons.

To enable or disable Slip Mode, press **Slip**. In Slip Mode, you can jump to cue points, use the platters, or pause the track while the track's timeline continues (the lower half of the waveform in the main display will continue moving forward). When you stop whatever action you are performing, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

To jump to a specific location in the track:

- If Needle Lock is **disabled**: tap the desired location in the track overview.
- If Needle Lock is **enabled**: pause playback and then tap the desired location in the track overview. Alternatively, make sure the **motor** is **on**, then stop the platter with your hand or palm to swipe through the track overview.

See [Configuration > Preferences](#) to learn about Needle Lock.

To zoom in and out of the waveform, place two fingers on the display and spread them apart or pinch them together. Alternatively, turn the **Select/Load** knob.

Looping & Beat-Jumping

To create and activate an auto loop, press the **Auto Loop** knob.

To set the auto loop length, turn the **Auto Loop** knob to select the number of beats: **1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, or 64**.

To create and activate a manual loop, press **Loop In** to set the start point, and then press **Loop Out** to set the end point. The loop will be activated immediately, and the loop will be indicated as a shaded area in the waveform and track overview.

To deactivate a loop, press the **Auto Loop** knob.

To move the loop, press and hold **Shift** and turn the **Auto Loop** knob while the loop is activated.

To double or halve the length of a loop, turn the **Auto Loop** knob while the loop is activated.

To beat-jump through a track, press one of the **Beat Jump** buttons. Each press will skip through the track by the length of an auto loop, which you can set by turning the **Auto Loop** knob.

Syncing & Pitch Adjustment

To activate sync, press **Sync** on the unit that you want to control the BPM, which becomes the “master.” After Sync is activated on that unit, press **Sync** on any additional units. The tempo of each unit will immediately synchronize to match the tempo of the master unit.

The Sync state icon in the display will indicate the current status:

- **Sync Off**: Sync is deactivated.
- **Tempo Sync**: Only the tempo is synced (the BPM will match that of the master unit).
- **Beat Sync**: The tempo will be synced, and the track will be automatically be beat-matched with the track on the master unit.

To deactivate sync on an SC5000M Prime unit, press **Sync** again, or press **Shift+Sync**, depending on the setting of **Sync Button Action** in the [Preferences](#).

To set a different SC5000M Prime unit as the master, press **Master**. All connected SC5000M Prime units with Sync activated will use the tempo of this unit.

To adjust the track's pitch, move the **pitch fader**. You can do this only when the deck is not synced.

Important: If Sync is activated, moving the pitch fader on the “master” SC5000M Prime unit will change the speed of all synced units, while moving the pitch fader on other units will do nothing.

To adjust the track's pitch momentarily, press and hold one of the **Pitch Bend** $\pm$ buttons.

To adjust the range of the pitch fader, press and hold **Shift** and press one of the **Pitch Bend** $\pm$ buttons to select **$\pm 4\%$, 8%, 10%, 20%, 50%, or 100%**.

To reset the track's pitch to 0%, press **Shift+Key Lock/Pitch Reset**. The track's pitch will return to its original pitch (0%) regardless of the position of the pitch fader.

To lock or unlock the track's key, tap the **Key Lock** icon in the master display. Alternatively, press **Shift+Key Lock**. When Key Lock is activated, the track's key will remain the same even if you adjust its speed.

Pad Modes

The 8 pads have different functions in each pad mode. The **Parameter** ◀/▶ buttons will make adjustments specific to each pad mode.

To enter each pad mode, press the corresponding button: **Hot Cue**, **Loop**, **Roll**, or **Slicer**.

Hot Cue Mode



In Hot Cue Mode, you can use each pad to jump to an assigned hot cue point.

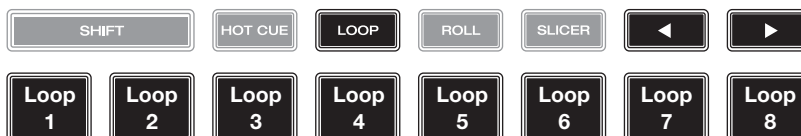
Tip: You can use the Engine Prime software to set, name, and assign colors to your hot cue points. The names and colors will appear in the display for reference.

To assign a hot cue to a pad, press an unlit pad at the desired location in the track. The pad will light up when a hot cue point is assigned.

To jump to a hot cue point, press the corresponding pad.

To clear a hot cue from a pad, press **Shift** and the desired pad. The pad will turn off when there is no hot cue point assigned to it.

Loop Modes



In Manual Loop Mode, you can use each pad to activate an assigned loop. Pressing Loop for the first time will always enter Manual Loop Mode.

Tip: You can use the Engine Prime software to set and name your loops. The names will appear in the display for reference.

To assign a loop to a pad and activate it, press an unlit pad to create a Loop In point at the current location, and then press it again to create the Loop Out point at another location. You can also assign an auto loop to a pad by pressing an unlit pad while in the auto loop. The loop will activate immediately, and the pad will light up.

To activate a loop, press the corresponding pad.

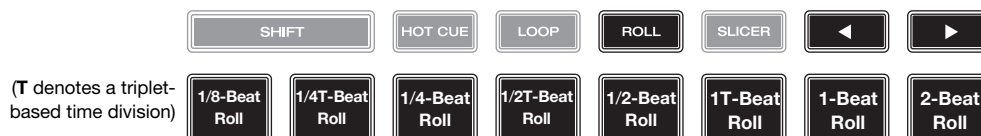
To delete a loop, press **Shift** and the desired pad.

In Auto Loop Mode, you can use each pad to create and activate an auto loop. Pressing Loop while in Manual Loop Mode will enter Auto Loop Mode.

To activate an auto loop, press a pad. The display will show the length of the auto loop for each pad.

To deactivate an auto loop, press the pad again.

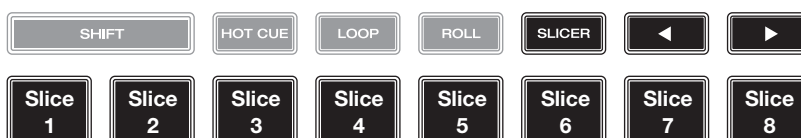
Roll Mode



In Roll Mode, you can press and hold each pad to trigger a “loop roll” of a certain length while the track’s timeline continues (the lower half of the waveform in the display will continue moving forward). When you release the pad, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

To trigger a roll, press the corresponding pad. Pads with triplet-based loop rolls are indicated are lit with a different color.

Slicer Mode



In Slicer Mode, the 8 pads represent 8 sequential beats—“slices”—in the beatgrid. When you press **Slicer**, you automatically activate an 8-beat loop. The currently playing slice is represented by the currently lit pad; the light will “move through the pads” as it progresses through the 8-slice phrase. You can press a pad to play that slice. When you release the pad, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never pressed it (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

To play a slice, press the corresponding pad.

Configuration

Important: All items in the Shortcuts screen are also in the Preferences. If you change a setting in one screen, it will also change it in the other.

Shortcuts

To open the **Shortcuts** screen, press **Shortcuts**.

To close the **Shortcuts** screen, tap the **X** in the upper-right corner.

In the **Shortcuts** screen, tap an option to select it:

- **Layer Color:** This setting determines the color of the light ring around the platter for each layer. Tap **A** or **B** in the center to select the layer, and then tap a color to select it. The light ring will change color immediately. Tap the **X** to return to the previous screen.
- **Cue/Loop Quantization:** This setting determines the degree of quantization for time-based features. Select **1/8 beat**, **1/4 beat**, **1/2 beat**, **1 beat**, or **4 beats**.
- **Sync Mode:** This setting determines the degree of synchronization applied when you press the Sync button on SC5000M Prime:
 - **Tempo:** Only the tempo will be synced (the BPM will match that of the master deck).
 - **Beat:** The tempo will be synced, and the track will be automatically be beat-matched with the track on the master unit.
 - **Bar:** The tempo will be synced, and the track will be automatically bar-matched with the track on the master unit (the downbeats of each bar will be aligned).
- **Screen Brightness:** This setting determines the brightness of the main display: **Low**, **Mid**, **High**, or **Max**.
- **Player #:** This setting determines the number of this player. When selecting a source device to browse, this number is shown next to the device name in the display.

Preferences

To open the **Preferences** screen, press and hold **View/Preferences/Utility** and then tap the **Preferences** tab.

To close the **Preferences** screen, tap the **X** in the upper-right corner.

In the **Preferences** screen, swipe up or down to scroll through the options, and tap an option to select it:

- **Track Start Position:** This setting determines where the beginning of a track is after it loads. Select the actual start of the file (**Track Start**) or the automatically detected beginning of an audio signal (**Cue Position**).
- **Default Speed Range:** This settings determines the range of the **pitch fader**. Select **±4%**, **8%**, **10%**, **20%**, or **50%**.
- **Sync Mode:** This setting determines the degree of synchronization applied when you press the Sync button on SC5000M Prime:
 - **Tempo:** Only the tempo will be synced (the BPM will match that of the master deck).
 - **Beat:** The tempo will be synced, and the track will be automatically be beat-matched with the track on the master unit.
 - **Bar:** The tempo will be synced, and the track will be automatically bar-matched with the track on the master unit (the downbeats of each bar will be aligned).
- **Sync Button Action:** This setting determines how the **Sync** button will act when pressed.
 - **Toggle:** This mode allows you to toggle sync on and off without having to hold **Shift**.
 - **Shift Disable:** This mode requires **Shift** to be held in order to turn off sync.
- **Cue/Loop Quantization:** This setting determines the degree of quantization for time-based features: hot cue points, loops, and loop rolls. Select **1/8 beat**, **1/4 beat**, **1/2 beat**, **1 beat**, or **4 beats**.
- **Paused Hot Cue Behavior:** This setting determines how pads will play their hot cue points. When set to **Momentary**, playback will start from a hot cue point when you press and hold its pad—release the pad to return to the hot cue point. When set to **Trigger**, playback will start from a hot cue point (and continue) when you press and release its pad.

- **Platter Play/Pause Behavior:** This setting will determine how quickly your track starts to play. When set to **Normal**, the track will play in relation to the motor start-up speed. When set to **Instant**, the song will begin playing immediately, and the motor and platter will catch up to the song within a few milliseconds.
 - **Default Loop Size:** This setting determines the default size of an auto loop when you load a new track to the deck: **1, 2, 4, 8, or 16** beats.
 - **Smart Loops:** This setting determines whether or not a manual loop will be automatically expanded or reduced to a conventional length (e.g., 2 beats, 4 beats, 8 beats, etc.) when you set it. Select **On** or **Off**. This setting works independently of the quantization setting.
 - **Time Format:** This setting determines whether or not pitch adjustment affects how the track time is displayed. When set to **Static**, the track's time corresponds to locations in the track as usual; adjusting the pitch does not affect it. When set to **Dynamic**, the track's time will automatically adjust to account for changes in pitch. For instance, if you set the pitch fader to **-8%**, the track time will increase so it is 8% longer.
 - **Track End Warning:** This setting determines how long before the end of a track SC5000M will warn you that it is nearing the end. If the track is on the currently selected layer, the **platter** ring and **track overview** will flash. If the track is on the opposite layer, the **Layer** button will flash.
 - **On Air Mode:** This setting changes the platter ring illumination when the channel fader on the X1800 mixer is up or down, indicating an active or "on air" deck. When this setting is **On**, raising the channel fader will change the platter color from **white** to the selected color. When this setting is **Off**, the user-selected color will always be shown regardless of the channel fader position.
- Note:** This requires an X1800 connected via Ethernet.
- **Lock Playing Deck:** This setting determines whether or not you will be able to load a track to the deck as it is playing. Select **On** or **Off**. When this setting is on, the deck must be paused in order to load a track to it.
 - **Needle Lock:** This setting determines whether or not you can tap the **track overview** in the display to jump to that location in the track during playback. Select **On** or **Off**. You can use the track overview while playback is stopped regardless of this setting. Alternatively, if Needle Lock is **On** and **Motor** is **On**, stopping the platter with your hand or palm will allow you to swipe through the track overview.
 - **Pad Lock:** This setting determines whether the pads and pad mode buttons (**Hot Cue, Loop, Roll, Slicer**) are enabled or disabled. Select **On** or **Off**.
 - **Key Notation:** This setting determines how the track key is notated in the display. You can view the key as all **Sharps**, all **Flats**, **Open Key**, or **Camelot**.
 - **Key Filter:** This setting determines whether the **Key** filter shows tracks with the same key only (**Match**) or tracks with compatible keys (**Compatible**).
 - **BPM Range:** This setting determines the lowest- and highest-possible BPM values that will be used when tracks are analyzed: **58–115, 68–135, 75–155, 88–175, or 98–195** BPM.
 - **BPM Filter Tolerance:** This setting determines the "tolerance" of the **BPM** filter so you can include tracks with tempos that are within a small range of the selected tempo. Select **±0, 1, 2, 3, 5, 10, or 15**.
 - **Show Only File Name:** This setting determines if you will view tracks by their file names instead of by their metadata (tags). Select **On** or **Off**.
 - **Deck Layer Colors:** These settings determine the colors of the light ring around the platter for each layer on each player. Tap the arrow next to **A** or **B** to select the layer, and then tap a color to select it. The light ring will change color immediately. Tap the **X** to return to the previous screen.

Utility

To open the **Utility** screen, press and hold **View/Preferences/Utility** and then tap the **Utility** tab.

To close the **Utility** screen, tap the **X** in the upper-right corner.

In the **Utility** screen, swipe up or down to scroll through the options, and tap an option to select it:

- **Player #:** This setting determines the number of this player. When selecting a source device to browse, this number is shown next to the device name in the display.
- **Layer B:** This determines whether this SC5000M Prime will use both deck layers (**On**) or just one (**Off**).
- **Screen Brightness:** This setting determines the brightness of the main display: **Low, Mid, High, or Max**.
- **Model:** This is the product name.
- **Firmware Version:** This is the current version of the unit's Engine Prime operating system.
- **SC5000M Controller:** This is the current version of the unit's controller firmware.
- **Update Firmware:** Use this option to restart SC5000M Prime in Update Mode, which enables you to update its firmware. Follow the firmware update instructions included with the firmware update package you downloaded.

Guía del usuario (Español)

Introducción

Gracias por comprar el SC5000M Prime. En Denon DJ, sabemos que usted se toma la música en serio. Por eso es que diseñamos nuestros equipos con una sola cosa en mente—hacer que pueda tocar su mejor interpretación.

Características:

- Plato motorizado con vinilo de 18 cm (7 pulg.) reales
- Pantalla HD de 18 cm (7 pulg.) con gestos multitáctiles
- Salidas de audio digital a 24 bits / 96 kHz
- Reproducción de dos capas con salidas de audio individuales
- Reproduce formatos de audio sin compresión (FLAC, ALAC, WAV)
- 8 disparadores multifunción para cues, bucles, cortes y rulos
- Color RGB personalizable alrededor de la rueda de avance
- (3) entradas USB y (1) entrada SD para la reproducción de música
- Salida LAN para enlazar hasta cuatro reproductores
- Incluye el software de gestión musical Engine Prime

Contenido de la caja

SC5000M Prime

(2) Cables de audio RCA (pares estéreo)

Cable USB

Cable alargador USB

Cable de red

Cable de corriente

Paño de limpieza

Tarjeta de descarga de software

Guía del usuario

Manual sobre la seguridad y garantía

Importante: Visite denondj.com y busque la página web de **SC5000M Prime** para descargar el software Engine Prime.

Soporte

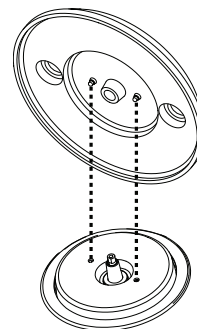
Para obtener la información más reciente acerca de este producto (documentación, especificaciones técnicas, requisitos de sistema, información de compatibilidad, etc.) y registrarlo, visite denondj.com.

Para obtener soporte adicional del producto, visite denondj.com/support.

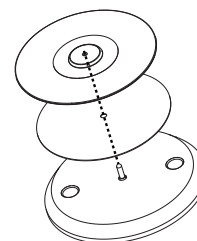
Instalación

1. Armar el plato

1. Retire la base del SC5000M Prime del embalaje. Retire el conjunto del plato del embalaje (debajo del SC5000M Prime). Coloque el SC5000M Prime sobre una superficie plana y estable para su ensamble y operación.
2. Coloque el plato en el motor alineando los pernos de la parte inferior del plato con los orificios del motor. Presiónelo firmemente. Asegúrese de que gire de manera uniforme y sin tambalear en exceso.

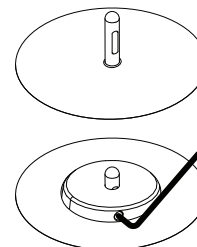


3. Coloque la alfombrilla sobre el plato y luego el vinilo sobre la alfombrilla.



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

Nota: Al presionar el vinilo hacia abajo o al levantarlo hacia arriba mientras aprieta el tornillo del eje, puede ajustar la fricción del deslizamiento según sus preferencias.



2. ¡Conecte y sea el DJ!

1. Asegúrese de que todos sus dispositivos estén **apagados** o que todos sus niveles de volumen estén en sus posiciones **mínimas**.
2. Conecte las salidas de audio del SC5000M Prime (**Layer A/B** o **Digital Outputs A/B**) a las entradas de su mezclador.
3. Conecte los puertos **Link** del SC5000M Prime a uno de los siguientes ejemplos de diagrama de conexión.
4. Conecte cualquier dispositivo de salida (giradiscos, auriculares, amplificadores de potencia, altavoces, etc.) a las salidas de su mezclador.
5. Conecte todos sus dispositivos a sus fuentes de corriente.

Al iniciar una sesión, encienda **(1)** el SC5000M Prime y las demás fuentes de entrada, **(2)** su mezclador y luego **(3)** los dispositivos de salida.

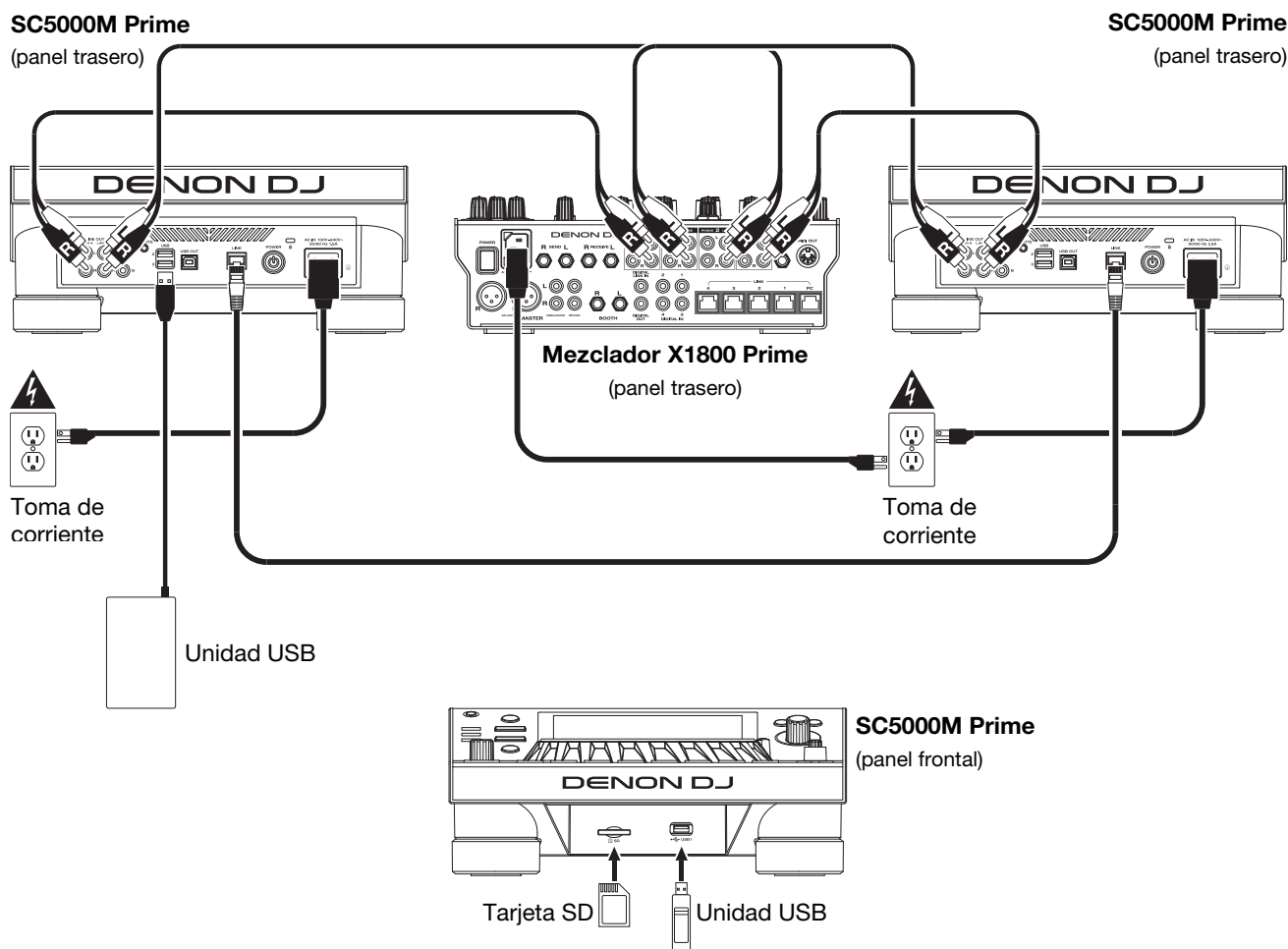
Al finalizar una sesión, apague **(1)** los dispositivos de salida, **(2)** su mezclador y luego **(3)** el SC5000M Prime y las demás fuentes de entrada.

Diagramas de conexión

Los elementos que se muestran pero que no se enumeran en [Introducción > Contenido de la caja](#) se venden por separado.

Ejemplo 1

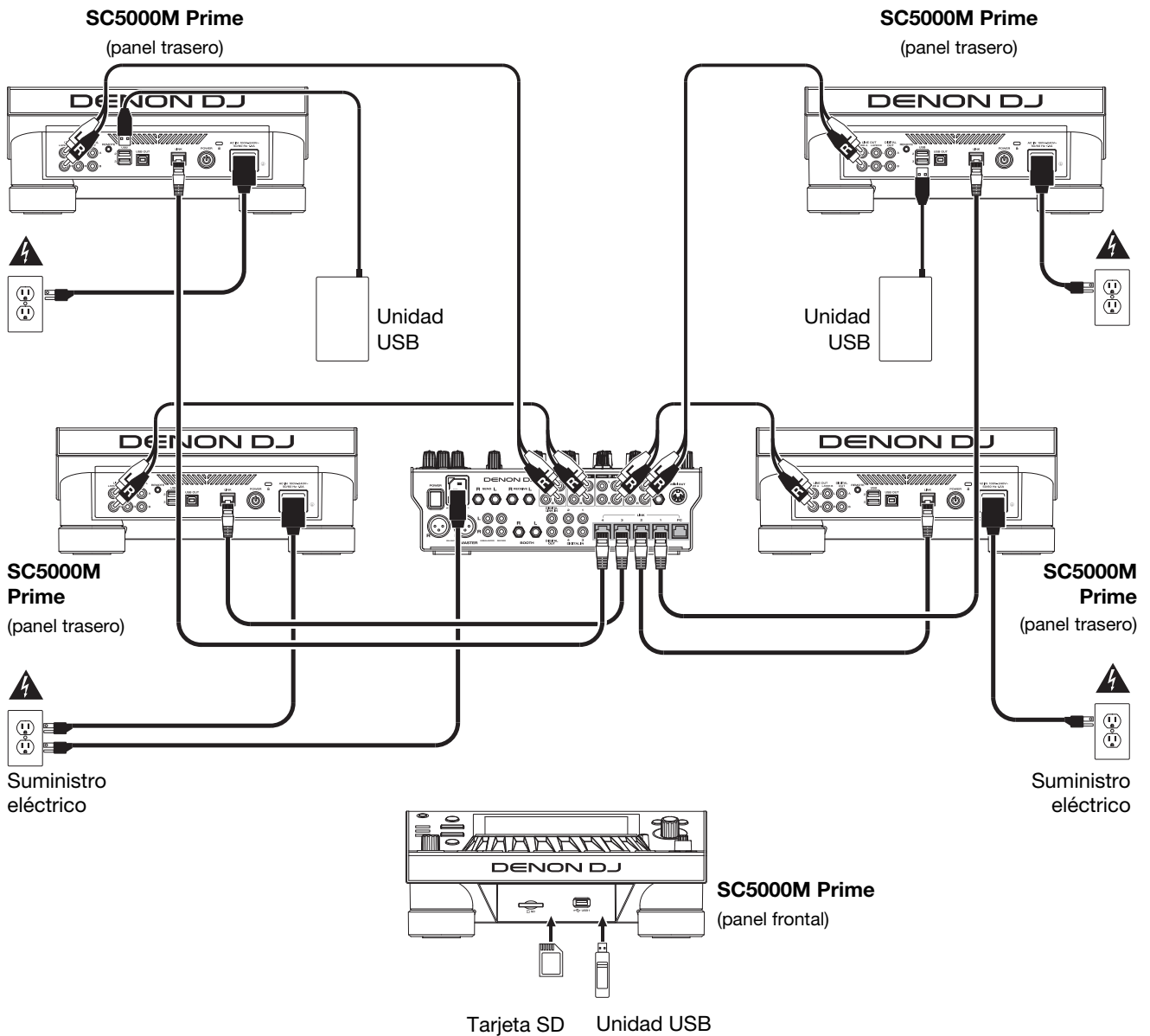
Este ejemplo muestra 2 unidades SC5000M Prime con sus puertos **Link** conectados entre sí directamente.



Ejemplo 2

Este ejemplo muestra 4 unidades SC5000M Prime con sus puertos **Link** conectados a los **Puertos Link 1-4** de un mezclador X1800 Prime de Denon DJ. Todas las unidades están en red a través del mezclador.

Nota: Si utilizará un mezclador diferente para esta configuración, conecte los puertos **Link** de las 4 unidades SC5000M Prime a un concentrador Ethernet en lugar de al mezclador.



Advertencia de radiofrecuencias: Este es un dispositivo móvil. Mantenga una distancia de al menos 20 centímetros / 8 pulgadas entre la(s) estructura(s) de los transmisores que irradian radiofrecuencias y su cuerpo u otras personas en las cercanías.

Análisis de archivo y dispositivos

El SC5000M Prime puede reproducir archivos de música desde unidades USB, tarjetas SD u otras unidades SC5000M Prime conectadas. Asegúrese de estar usando únicamente los sistemas de archivos soportados (para unidades USB o tarjetas SD) y formatos de archivo (para archivos de música) que se enumeran a continuación.

Sistemas de archivos soportados:	exFAT, FAT32 (recomendado), HFS+ (sólo lectura), NTFS (sólo lectura)
Formatos de archivo compatibles:	AAC/M4A MP3 (32–320 kbps, VBR)
	AIF/AIFF (44,1–192 kHz, 16–32 bits) MP4
	ALAC Ogg Vorbis
	FLAC WAV (44,1–192 kHz, 16–32 bits)

Si bien el SC5000M Prime puede reproducir pistas que aún no se han analizado, efectuarles un pre-análisis permite que sus características funcionen de forma más efectiva. Puede analizar pistas en una de dos maneras:

- **En el SC5000M Prime, cargue la pista:** Cuando carga una pista para reproducirla, el SC5000M Prime la analizará automáticamente (si aún no hubiera sido analizada). Esto puede demorar un momento en terminar, dependiendo de la longitud de la pista. Puede empezar a reproducir la pista desde el comienzo **inmediatamente**, aunque tendrá que esperar unos momentos a que termine el análisis.
- **Use el software Engine Prime:** El software Engine Prime incluido puede pre-analizar la biblioteca de música que utilizará con el SC5000M Prime. También lo puede utilizar para organizar su biblioteca creando cajas y listas de reproducción. También administra sus preferencias de hardware del SC5000M Prime (consulte [Funcionamiento](#) para conocer más sobre este tema).

Visite denondj.com y busque la página web de **SC5000M Prime** para descargar el software Engine Prime.

Cómo eyectar una unidad USB o tarjeta SD:

1. Asegúrese de no estar reproduciendo ninguna de sus pistas en ninguna unidad SC5000M Prime conectada. Eyectar un dispositivo descarga sus pistas de **todas** las unidades SC5000M Prime en red.
2. Pulse **Media Eject**. Aparecerá una lista de dispositivos conectados en la pantalla principal.
3. Toque y mantenga su dedo sobre el nombre de su dispositivo hasta que el medidor se agote y el nombre del dispositivo desaparezca de la lista. Si se está reproduciendo actualmente una pista del dispositivo, se le preguntará si desea continuar con la eyección, lo cual detendrá la pista. Toque **Cancel** para cancelar la eyección del dispositivo o toque **OK** para eyectarlo.

Para detectar dispositivos adicionales, repita el paso 3.

Para regresar a la pantalla anterior, pulse **Media Eject** nuevamente o toque la **X** en la esquina superior derecha.

Conexiones en red

Puede conectar múltiples unidades SC5000M Prime entre sí mediante una red, permitiéndoles compartir bases de datos de pistas, información de sincronización y BPM y cualquier otro dato de forma transparente a través de esta conexión.

Esta característica brinda algunas ventajas para sus actuaciones. Por ejemplo, si está usando cuatro unidades SC5000M Prime, puede usar una de ellas para explorar **todas** las pistas en **todos** los dispositivos (unidades USB o tarjetas SD) conectadas a **cualquiera** de estas unidades SC5000M. Entonces podrá reproducir cualquiera de estas pistas inmediatamente sin tener que trasladar un dispositivo desde una unidad a otra.

Para conectar unidades SC5000M Prime entre sí mediante una red, utilice los cables de red incluidos para realizar una de las siguientes acciones:

- Si sólo está usando dos unidades SC5000M Prime, conecte sus dos puertos **Link**.
- Si está usando dos o más unidades SC5000M Prime, conecte cada uno de sus puertos **Link** a un puerto **Link (1–4)** en su mezclador X1800 Prime de Denon DJ.
- Cita utilizando dos o más unidades SC5000M Prime, conecte cada uno de sus puertos **Link** a un puerto Ethernet de un enrutador.

Se encenderá la luz **Network (Media Status)** cuando la unidad SC5000M Prime esté correctamente conectada a una red.

Configuración

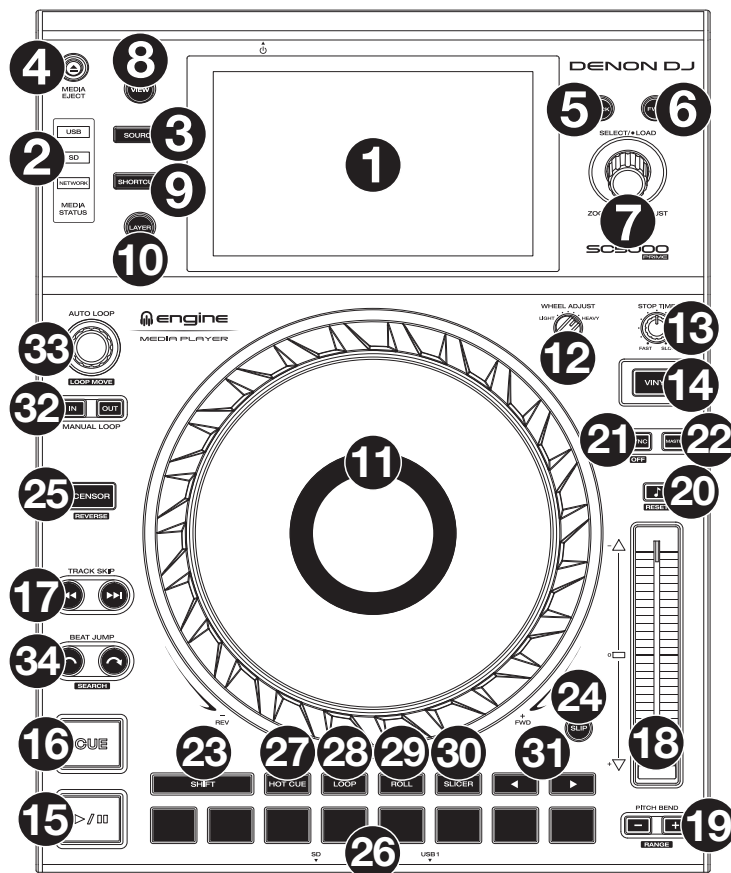
El SC5000M Prime tiene diversos ajustes que puede personalizar en los Accesos directos (configuración básica) y las Preferencias (configuración avanzada). Consulte [Funcionamiento > Configuración](#) para aprender sobre estos ajustes.

Para abrir los Accesos directos, pulse **Shortcuts**.

Para abrir las Preferencias, mantenga pulsado **View/Preferences/Utility**.

Características

Panel superior



Selección y exploración de medios

- Pantalla principal:** Esta pantalla multitáctil a todo color muestra información relevante sobre el funcionamiento actual del SC5000M Prime. Toque la pantalla (y utilice los controles de hardware) para controlar la interfaz. Consulte [Funcionamiento > Vista general de la pantalla principal](#) para obtener más información.
- Selección de medios:** Estas luces se iluminarán para indicar si el tipo de medio correspondiente está conectado: **USB**, **SD** o **Network**.
- Fuente:** Pulse este botón para mostrar una lista de dispositivos disponibles conectados al SC5000M Prime en la pantalla principal (otras unidades SC5000M Prime en red, unidades USB, tarjeta SD, etc.) Toque un dispositivo de la lista para seleccionarlo.
- Media Eject:** Pulse este botón para mostrar una lista de dispositivos disponibles conectados a esa unidad SC5000M Prime en la **pantalla principal** (por ejemplo, unidades de memoria USB conectadas a sus puertos USB o una tarjeta SD insertada en su ranura para tarjeta SD).
Para expulsar un dispositivo, asegúrese de que no se esté reproduciendo ninguna de sus pistas (expulsar un dispositivo descarga todas sus pistas de todas las unidades SC5000M Prime conectadas a la red), y luego toque y mantenga su dedo sobre su nombre en la **pantalla principal** hasta que ya no aparezca el nombre del dispositivo.
- Back:** Pulse este botón para pasar a la ventana anterior. Estando en la vista de actuación, pulse el botón para entrar en la vista de exploración.
- Forward:** Pulse este botón para pasar a la ventana siguiente. Estando en la vista de actuación, pulse el botón para entrar en la vista de exploración.
- Select/Load:** Durante su actuación, gire esta perilla para agrandar o achicar la forma de onda de la pista. Estando en la vista de exploración, gire esta perilla para desplazarse por la lista. Pulse esta perilla para seleccionar un elemento o cargar en la bandeja la pista actualmente seleccionada. Mantenga pulsado **Shift** y luego gire esta perilla para recorrer la lista rápidamente.
- View/Preferences/Utility:** Pulse este botón para alternar entre la vista de la biblioteca y la vista de la pista. Mantenga pulsado este botón para entrar a la ventana de preferencias y utilidades.
- Shortcuts:** Pulse este botón para acceder a un menú reducido con opciones de reproducción y visualización.

Controles de reproducción y transporte

10. **Layer:** Pulse este botón para conmutar el foco de la capa del SC5000M Prime.
11. **Plato:** Este plato motorizado de 7 pulg. controla el cabezal de reproducción de audio en el software y puede usarse para rayar, girar o funcionar como un plato de tono estático en función del ajuste del botón **Motor**.
12. **Ajuste de torque:** Accione este interruptor giratorio para ajustar el torque de los **platos**. En la posición **high**, los platos tienen la sensación más pesada y fuerte de los giradiscos “modernos”. En la posición **normal**, son más livianos y suaves —la sensación de un giradiscos “clásico”.
13. **Stop Time:** Controla la desaceleración con la cual la pista disminuye su velocidad hasta detenerse completamente (“tiempo de frenado”) cuando hace una pausa pulsando **Play/Pause** (▶/II).
14. **Motor:** Pulse este botón para activar o desactivar el motor del plato. Cuando se activa el motor, el plato girará y rayará como un giradiscos.
Cuando el motor esté desactivado y el audio se esté reproduciendo, mueva el **plato** para ajustar temporalmente la velocidad de la pista, lo cual resulta útil para alinear los beats. Cuando el motor esté desactivado y el audio en pausa, mueva el **plato** para rayar la pista. El audio no será interrumpido si el motor se activa durante la reproducción.
15. **Play/Pause** (▶/II): Con este botón se pone en pausa o reanuda la reproducción.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para que la pista “tartamudee” desde el punto de cue inicial.
16. **Cue:** Durante la reproducción, pulse este botón para regresar la pista al punto de cue inicial y detener la reproducción. Si no estableció un punto de cue temporal, pulse este botón para regresar al principio de la pista. (Para establecer un punto de cue temporal, asegúrese de que la pista esté en pausa, mueva el **plato** para posicionar el cabezal de reproducción en la posición deseada y luego pulse este botón).
Si la bandeja está en pausa, mantenga pulsado este botón para reproducir la pista desde el punto de cue inicial. Suelte el botón para regresar la pista al punto de cue inicial y ponerla en pausa. Para continuar la reproducción sin volver al punto de cue inicial, mantenga pulsado este botón y luego mantenga pulsado el botón **Play** y luego suelte ambos botones.
Durante la reproducción, mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para establecer el punto de cue inicial.
17. **Track Skip:** Pulse uno de estos botones para saltar a la pista anterior o siguiente.
Si se encuentra actualmente en la mitad de una pista, pulse **Previous Track** (pista anterior) para regresar al comienzo de la misma.

Controles de sincronización y tono

18. **Fader de tono:** Mueva este fader para ajustar la velocidad (tono) de la pista. Puede ajustar su rango total manteniendo pulsado **Shift** y pulsando uno de los botones **Pitch Bend**.
Importante: Si se activa la sincronización, al mover el fader de tono en la unidad SC5000M Prime “maestra” se modificarán las velocidades de todas las unidades sincronizadas, mientras que mover el fader de tono en las otras unidades no hará nada.
19. **Pitch Bend** +/-: Mantenga pulsado uno de estos botones para reducir o aumentar (respectivamente) la velocidad de la pista momentáneamente.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse uno de estos botones para ajustar el rango del fader de tono.
20. **Bloqueo de nota/Reestablecer tono:** Pulse este botón para activar o desactivar el bloqueo de nota. Una vez activado el bloqueo de nota, el tono de la pista permanecerá igual por más que modifique su velocidad.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para restablecer el tono original de la pista (0%) independientemente de la posición del fader de tono.
21. **Sync/Sync Off:** Pulse este botón para activar la sincronización.
Para sincronizar dos o más unidades SC5000M Prime, pulse **Sync** en la unidad que desea que controle los BPM, la cual se convierte en la unidad “maestra”. Una vez que se activa la sincronización en esa unidad, pulse **Sync** en las unidades adicionales. El tiempo de cada unidad se sincronizará inmediatamente para coincidir con el tempo de la unidad maestra.
Para desactivar la sincronización, pulse nuevamente el botón **Sync** o mantenga pulsado **Shift** y pulse **Sync**, dependiendo del ajuste del botón **Sync Button Action** en [Preferences](#) (Preferencias).
22. **Master:** Pulse este botón para configurar esta unidad SC5000M Prime como la que controla el tempo maestro. Todas las unidades SC5000M Prime conectadas con la sincronización activada usarán este tempo. Si detiene a la unidad SC5000M Prime “maestra”, la siguiente unidad SC5000M Prime de reproducción más larga en la configuración se transformará automáticamente en la nueva unidad “maestra” (a menos que la modifique manualmente).

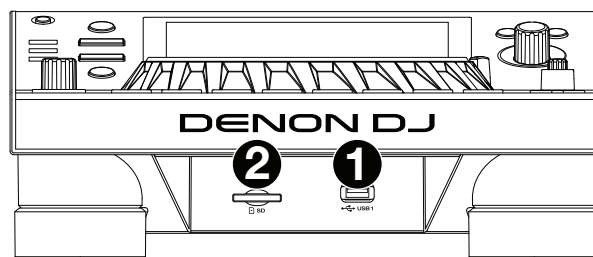
Controles de actuación

23. **Shift:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias de otros controles.
24. **Slip:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo de resbalamiento. En el modo de resbalamiento, puede saltar hacia puntos de cue, usar el plato o poner la pista en pausa, mientras la línea de tiempo de la pista continua (la mitad inferior de la forma de onda en la pantalla seguirá moviéndose hacia adelante). En otras palabras, cuando detenga la acción que esté realizando, se reanudará la reproducción normal de la pista desde donde habría estado si nunca hubiera hecho nada (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose en avance todo el tiempo).
25. **Censor/Reverse:** Pulse este botón para activar o desactivar la característica Censor: la reproducción de la pista se invertirá, pero cuando suelte el botón, se seguirá reproduciendo normalmente desde donde estaría si nunca hubiera activado la característica Censor (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose hacia adelante todo ese tiempo).
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para invertir la reproducción de la pista normalmente. Pulse este botón nuevamente para regresar la reproducción a la dirección normal hacia adelante.

26. **Pads para actuaciones en vivo:** Estos pads tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de pad activo.
27. **Hot Cue:** Pulse este botón para entrar al modo de cue rápido. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
28. **Loop:** Pulse este botón una vez para entrar al modo de bucle manual. Púlselo una vez más para entrar al modo de bucle automático. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
29. **Roll:** Pulse este botón para entrar al modo de redoble. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
30. **Slicer:** Pulse este botón para entrar al modo cortador. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
31. **Parámetro ◀/▶:** Utilice estos botones para las diversas funciones en cada modo de pad. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
32. **Loop In/Loop Out:** Pulse cualquiera de estos botones para crear un punto de entrada o de salida de bucle en la posición actual. Su posicionamiento se verá afectado por los ajustes de **Quantize** y **Smart Loops**. Consulte [Funcionamiento > Configuración > Accesos directos](#) para obtener más información.
33. **Auto Loop/Loop Move:** Gire esta perilla para ajustar el tamaño de un bucle automático. El valor aparecerá en la pantalla principal y en la pantalla del plato.
Pulse esta perilla para activar o desactivar un bucle automático en la posición actual de la pista.
Consejo: Puede asignar bucles automáticos a pads estando en el modo de bucle manual. Consulte [Funcionamiento > Actuaciones > Modos de pad](#) para obtener más información.
Mantenga pulsado **Shift** y gire esta perilla para desplazar el bucle activo a la izquierda o a la derecha.
34. **Beat Jump:** Pulse uno de estos botones para saltar hacia delante o hacia atrás en la pista. Use la perilla **Auto Loop** para determinar el tamaño del salto de beats.
Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse uno de estos botones para desplazarse hacia delante o hacia atrás (respectivamente) por la pista.

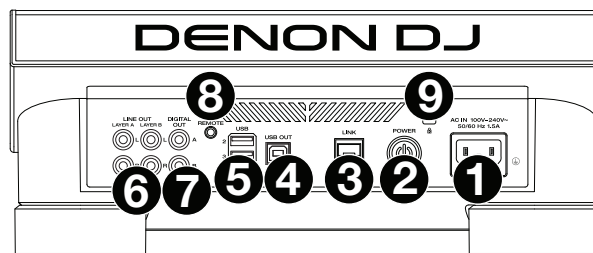
Panel frontal

1. **Puerto USB delantero:** Conecte una unidad USB estándar a este puerto USB. Cuando seleccione esa unidad USB como fuente (pulsando el botón **Source**), podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas en su unidad USB. También existen dos puertos USB similares en el panel trasero. Puede usar el cable alargador USB incluido para conectar unidades de memoria USB más grandes o pequeñas.
2. **Ranura para tarjeta SD:** Inserte una tarjeta SD o SDHC estándar en esta ranura. Cuando seleccione esa tarjeta SD como fuente (pulsando el botón **Source**), podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas en su tarjeta SD.



Panel trasero

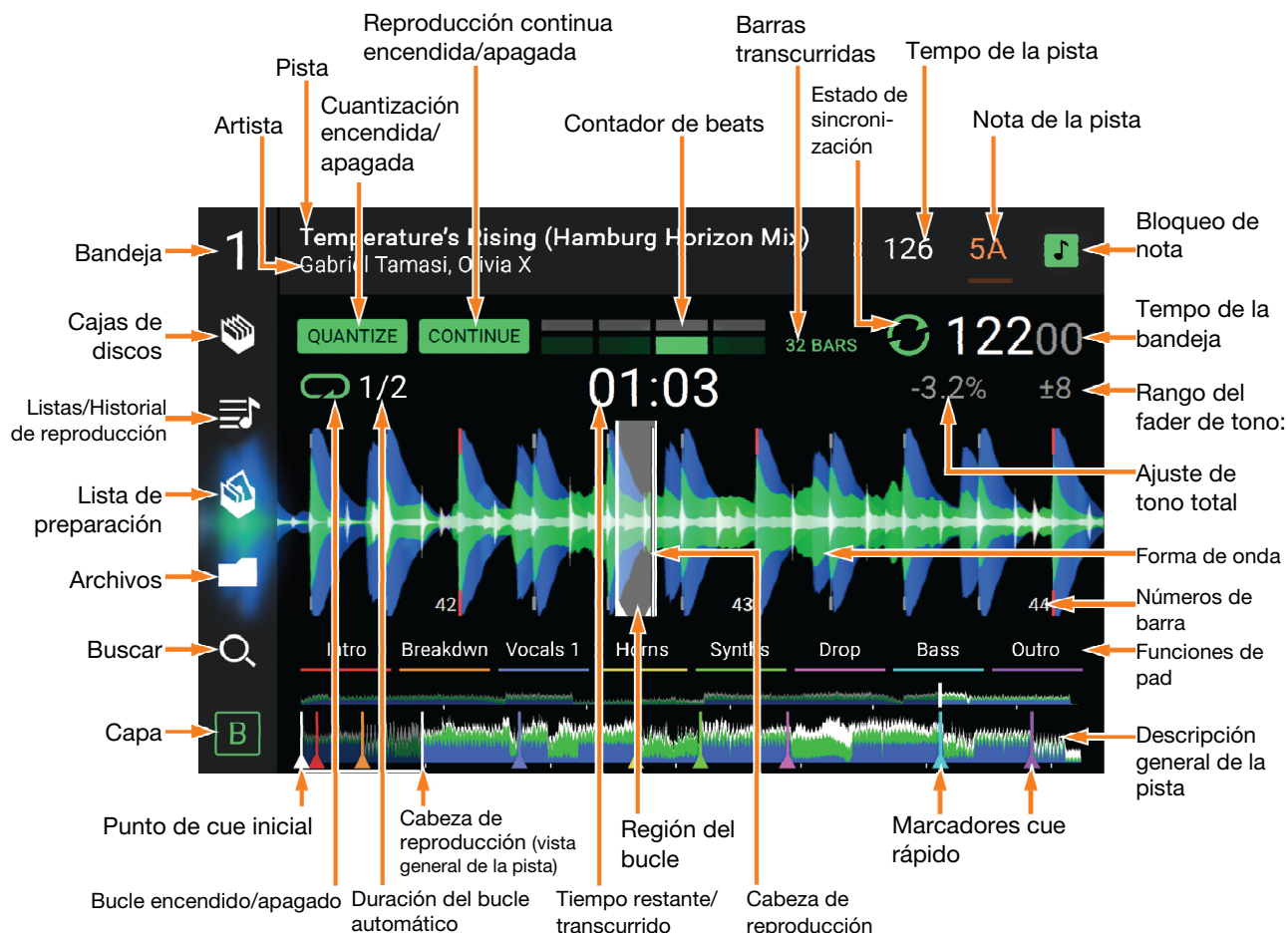
1. **Entrada de corriente:** Utilice el cable de corriente incluido para conectar esta entrada a una toma de corriente.
El SC5000M Prime cuenta con un circuito de protección que expulsa todos los medios en caso de un corte de energía eléctrica a fin de evitar la corrupción de sus datos. Una vez restaurado el suministro eléctrico, volverá al funcionamiento normal.
2. **Botón de encendido:** Pulse este botón para encender o apagar el SC5000M Prime. Encienda el SC5000M Prime únicamente **después** de haber conectado todos sus dispositivos de entrada y **antes** de encender sus amplificadores y altavoces. Apague sus amplificadores y altavoces **antes** de apagar el SC5000M Prime.
Mantenga pulsado este botón durante 10 segundos para desconectar el SC5000M Prime.
3. **Puerto Link:** Use el cable de red incluido para conectar este puerto a otro SC5000M Prime o a su mezclador X1800 Prime de Denon DJ. Cada unidad SC5000M Prime conectada en red puede compartir bases de datos de pistas, información de sincronización y BPM y cualquier otro dato de forma transparente a través de esta conexión.
4. **Puerto USB a PC (USB Out):** Utilice un cable USB (incluido) para conectar este puerto USB a un puerto USB disponible en su ordenador. Esta conexión envía y recibe mensajes MIDI desde y hacia el ordenador.
5. **Puertos USB traseros 2/3:** Conecte unidades USB estándar a estos puertos USB. Cuando seleccione una de esas unidades USB como fuente (pulsando el botón **Source**), podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas en sus unidades USB. También existe un puerto USB similar en el panel trasero.
6. **Layer A/B Outputs:** Utilice cables RCA estéreo para conectar estas salidas a su mezclador de DJ. Las salidas de línea **A** envían la señal de audio desde la Capa A. Las salidas de línea **B** envían la señal de audio desde la Capa B.
7. **Digital Outputs A/B:** Use cables RCA estándar para conectar estas salidas de 24 bits/96 KHz a dispositivos y mezcladores tales como el mezclador X1800 Prime de Denon DJ.
8. **Entrada Remote:** Use un cable de inicio remoto estándar de 5 patillas para conectar esta entrada a la salida de su mezclador (si está disponible). Estando conectado a un mezclador compatible con inicio remoto, al mover el crossfader hacia el lado que corresponda a este SC5000M Prime (o al aumentar el fader de este canal) comenzará automáticamente la reproducción de la pista en la capa actualmente seleccionada.
9. **Ranura de bloqueo Kensington®:** Utilice esta ranura a fin de sujetar el SC5000M Prime a una mesa u otra superficie.



Funcionamiento

Vista general de la pantalla principal

Vista de actuación



Deslice el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha sobre la **vista general de la pista** para recorrer la pista mientras está en pausa.

Nota: Puede usar esta característica durante la reproducción si Needle Lock (Bloqueo de la aguja) está **desactivado**. Si el bloqueo de aguja y el **Motor** están **activados**, al detener el plato con su mano o palma podrá desplazarse por la vista general de la pista. Consulte [Configuración > Preferencias](#) para aprender sobre Needle Lock.

Separe o junte sus dedos sobre la **forma de onda** para agrandarla o achicarla respectivamente. Como alternativa, gire la perilla **Select/Load**.

Toque un icono para seleccionarlo (es decir, los iconos para las cajas, listas de reproducción, listas de preparación, archivos o búsqueda del lado izquierdo).

Toque un botón para activar o desactivarlo (es decir, los botones **Quantize**, **Continue** o **Key Lock**).

Toque el tiempo para alternar entre el tiempo transcurrido y el tiempo restante.

También puede mostrar u ocultar los controles de la grilla de beats en la Vista para actuaciones. La grilla de beats se detecta automáticamente y se ajusta al analizar la pista.

Para mostrar los controles de la grilla de beats, mantenga pulsada la perilla **Select/Load** durante un segundo. Aparecerán seis botones en la parte inferior de la pantalla y las marcas de la grilla de beats aparecerán en la forma de onda.

Para reiniciar la grilla de beata, toque **Reset**.

Para desplazar los beats descendentes de la grilla de beats a la izquierda o derecha (en incrementos de 1 beat), toque los botones **<** o **>**, respectivamente, o gire la perilla **Select/Load**.

Para desplazar/“deslizar” la grilla de beats a la derecha o izquierda, gire el plato.

Para dividir a la mitad o duplicar la cantidad de marcas de la grilla de beats, toque **/2** o **X2**, respectivamente.

Para ocultar los controles de la grilla de beata, toque **Close**.

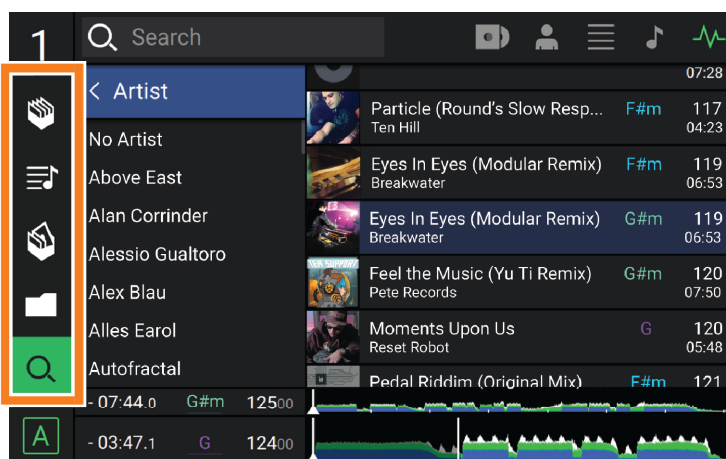
Vista de exploración

Use la vista de exploración para ver su biblioteca de música y cargar una pista en la bandeja. También puede explorar las cajas y las listas de reproducción, añadir pistas a la lista de preparación y recorrer sus pistas usando las funciones de ordenamiento y filtrado.

Importante: Visite denondj.com y busque la página web de **SC5000M Prime** para descargar el software Engine Prime.

Utilice los cinco iconos del lado izquierdo para navegar estando en la vista de exploración:

- **Cajas de discos:** Sus cajas son colecciones de pistas organizadas como usted desee. Puede tener cajas para diferentes géneros o estilos, para álbumes de una década específica, etc. Puede usar el software Engine Prime incluido para crear cajas y usarlas aquí.
- **Listas/Historial de reproducción:** Sus listas de reproducción son listas de pistas organizadas de acuerdo un orden específico. Puede tener listas de reproducción para diferentes tipos de discotecas o eventos, para géneros específicos, etc. Puede usar el software Engine Prime incluido para crear listas de reproducción y usarlas aquí. Aquí es donde también puede ver el historial de reproducción. Si no hay listas de reproducción, solo se mostrará en esta vista el historial.
- **Preparar:** Puede cargar pistas en la lista de preparación de manera que pueda consultarlas más tarde cuando desee reproducirlas durante su actuación (en lugar de tener que recorrer su biblioteca entera para buscar la siguiente pista a reproducir).
- **Archivos:** Utilice esta opción para explorar la lista de todos los archivos en una unidad USB o tarjeta SD.
- **Búsqueda:** Utilice esta opción para explorar sus pistas según una palabra clave. Los resultados de búsqueda se basan en: nombre del álbum, nombre del artista, nombre de la pista, tono y tempo.



Deslice una lista hacia arriba o abajo para recorrerla (es decir, su lista de cajas, su lista de listas de reproducción o su lista de pistas). Como alternativa, pulse los botones **Back** o **Forward** para seleccionar una lista y luego gire la perilla **Select/Load**. Mantenga pulsado **Shift** luego gire la perilla **Select/Load** para recorrer la lista rápidamente. También puede tocar y arrastrar la barra de desplazamiento del lado derecho de la lista.

Toque un icono o elemento de una lista para seleccionarlo. Como alternativa, pulse la perilla **Select/Load**.

Deslice una pista hacia la derecha para cargarla en la bandeja. Como alternativa, pulse la perilla **Select/Load**.

Deslice una pista hacia la izquierda para agregarla a la lista de preparación. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y pulse la perilla **Select/Load**. Deslice una pista hacia la izquierda en la lista de preparación para quitarla.

Toque y mantenga su dedo sobre una pista para desplegar su ventana de información. Toque la ventana de información para cerrarla.

Toque el campo de búsqueda y utilice el teclado que aparece en la pantalla para buscar sus pistas según una palabra clave. Los resultados de búsqueda se basan en: nombre del álbum, nombre del artista, nombre de la pista, nota y tempo.

Actuaciones

Carga y descarga de pistas

Mientras visualiza cualquier lista de pistas:

Para cargar una pista en la bandeja, deslice la pista hacia la derecha. Como alternativa, pulse la perilla **Select/Load**.

Para agregar una pista a la lista de pistas preparadas, deslice la pista hacia la izquierda. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y pulse la perilla **Select/Load**.

Para mostrar la información de una pista, tóquela y mantenga su dedo sobre ella.

Mientras visualiza la lista de pistas preparadas:

Para eliminar una pista de la lista de pistas preparadas, deslice la pista hacia la izquierda.

Para eliminar todas las pistas de la lista de pistas preparadas, toque el botón **Clear** en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Búsqueda y filtrado de pistas

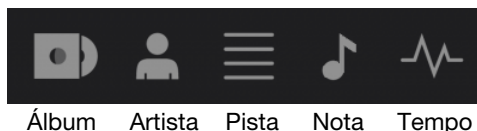
Para buscar, toque el campo **Search** y utilice el teclado que aparece en la pantalla. Los resultados de búsqueda se basan en los siguientes criterios: nombre del álbum, nombre del artista, nombre de la pista, nota y tempo.

Para ocultar el teclado, toque el **icono del teclado** en la esquina inferior derecha del teclado virtual. Como alternativa, toque cualquier otra parte de la pantalla que no sea el teclado ni el campo de búsqueda.

Para filtrar sus pistas, toque **Genre**, **Album**, **Artist**, **Key**, o **BPM**, y luego toque una de las opciones disponibles. Solo se mostrarán las pistas etiquetadas con ese género, álbum, artista, nota o BPM. (Por defecto, la nota se expresa usando el sistema Camelot)

Nota: También puede usar las preferencias para definir si desea mostrar las pistas con la misma nota solamente o las pistas con notas compatibles así como también la tolerancia del filtro de BPM (para incluir pistas con tempos a menos de 1-15 BPM de la pista seleccionada). Consulte [Funcionamiento > Preferencias](#) para aprender más.

Para ordenar la lista de resultados por álbum, artista, nombre de la pista, nota o tempo, toque uno de los 5 iconos en la esquina superior derecha. Tóquela nuevamente para invertir el ordenamiento de los resultados.



Reproducción y cues

Para reproducir o hacer pausa en una pista, pulse **Play/Pause** (▶/II).

Para rayar una pista, mueva el **plato** cuando el **Motor** está **activado** y el audio se está reproduciendo.

Para establecer el punto de cue, pulse **Shift+Cue** en la ubicación deseada durante la reproducción.

Para regresar al punto de cue y detenerse, pulse **Cue**.

Para regresar al punto de cue y seguir tocando, pulse **Shift+Play/Pause** (▶/II).

Para invertir la reproducción, pulse **Shift+Censor/Reverse**. El botón parpadeará durante la reproducción invertida.

Para regresar a la reproducción normal, pulse **Censor/Reverse**.

Para censurar la reproducción, mantenga pulsado **Censor**.

Para regresar a la reproducción normal, pulse **Censor**. La reproducción normal se reanudará desde la posición en donde estaría si nunca se hubiera activado la función **Censor** (es decir, si la pista se hubiera estado reproduciendo hacia adelante todo el tiempo).

Para saltar a la pista siguiente o anterior, pulse uno de los botones **Track Skip** (◀/▶).

Para regresar al comienzo de una pista, pulse **Track Skip** (◀) en la mitad de la misma.

Para recorrer la pista rápidamente, mantenga pulsado **Shift** y luego pulse uno de los botones **Beat Jump**.

Para activar o desactivar el modo de resbalamiento, pulse **Slip**. En el modo de resbalamiento, puede saltar hacia puntos de cue, disparar bucles con regreso, usar el plato o poner la pista en pausa, mientras la línea de tiempo de la pista continua (la mitad inferior de la forma de onda en la pantalla principal seguirá moviéndose hacia adelante). Cuando detenga la acción, se reanuda la reproducción normal de la pista desde donde habría estado si nunca hubiera hecho nada (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose hacia adelante todo el tiempo).

Cómo saltar a una posición específica de la pista:

- Si Needle Lock (Bloqueo de la aguja) está **desactivado**: toque la posición deseada en la vista general de la pista.
- Si el bloqueo de aguja está **activado**: ponga la reproducción en pausa y luego toque la posición deseada en la vista general de la pista. Como alternativa, asegúrese de que el **motor** se encuentre **activado** luego de detener el plato con su mano o palma para desplazarse por la vista general de la pista.

Consulte [Configuración > Preferencias](#) para aprender sobre Needle Lock.

Para agrandar y achicar la forma de onda, coloque dos dedos en la pantalla y sepárelos o júntelos. Como alternativa, gire la perilla **Select/Load**.

Bucles y salteo de beat

Para crear y activar un bucle automático, pulse la perilla **Auto Loop**.

Para establecer la longitud del bucle automático, gire la perilla **Auto Loop** para seleccionar la cantidad de beats: 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32 o 64.

Para crear y activar un bucle manual, pulse **Loop In** para establecer el punto inicial y luego pulse **Loop Out** para establecer el punto final. El bucle se activará inmediatamente y su posición se indicará como un área sombreada en la vista general de la forma de onda y la pista.

Para desactivar un bucle, pulse la perilla **Auto Loop**.

Para desplazar el bucle, mantenga pulsado **Shift** y gire la perilla **Auto Loop** mientras el bucle está activado.

Para duplicar o dividir a la mitad la longitud de un bucle, gire la perilla **Auto Loop** mientras el bucle está activado.

Para saltar los beats a través de una pista, pulse uno de los botones **Beat Jump**. Cada vez que lo pulse avanzará por la pista una distancia igual a la de un bucle automático, la cual puede establecer girando la perilla **Auto Loop**.

Sincronización y ajuste de tono

Para activar la sincronización, pulse **Sync** en la unidad que desea que controle los BPM, la cual se convierte en la unidad “maestra”. Una vez que se activa la sincronización en esa unidad, pulse **Sync** en las unidades adicionales. El tiempo de cada unidad se sincronizará inmediatamente para coincidir con el tiempo de la unidad maestra.

El icono de estado de sincronización en la pantalla indicará el estado actual:

- **Sync Off**: Sincronización apagada.
- **Tempo Sync**: Solo el tempo está sincronizado (el BPM igualará el de la unidad maestra).
- **Beat Sync**: Se sincronizará el tempo y el beat de la pista se igualará automáticamente con el de la pista de la unidad maestra.

Para desactivar la sincronización de una unidad SC5000M Prime, pulse **Sync** nuevamente o pulse **Shift+Sync**, dependiendo del ajuste de **Sync Button Action** (Acción del botón Sync) en [Preferences](#) (Preferencias).

Para establecer otra unidad SC5000M Prime como la maestra, pulse **Master**. Todas las unidades SC5000M Prime conectadas con la sincronización activada usarán el tempo de esta unidad.

Para ajustar el tono de la pista, mueva el **fader de tono**. Sólo podrá hacer esto cuando la bandeja no esté sincronizada.

Importante: Si se activa la sincronización, al mover el fader de tono en la unidad SC5000M Prime “maestra” se modificarán las velocidades de todas las unidades sincronizadas, mientras que mover el fader de tono en las otras unidades no hará nada.

Para ajustar el tono de la pista momentáneamente, mantenga pulsado uno de los botones **Pitch Bend -/+**.

Para ajustar el rango del fader de tono, mantenga pulsado **Shift** y pulse uno de los botones **Pitch Bend -/+** para seleccionar **±4%**, **8%**, **10%**, **20%**, **50%**, o **100%**.

Para restablecer el tono de la pista en 0%, pulse **Shift+Key Lock/Pitch Reset**. El tono de la pista regresará a su tono original (**0%**) independientemente de la posición del fader de tono.

Para bloquear o desbloquear la nota de la pista, toque el icono **Key Lock** en la pantalla principal. Como alternativa, pulse **Shift+Key Lock**. Una vez activado el bloqueo de nota, el tono de la pista permanecerá igual por más que modifique su velocidad.