

Configuración

Importante: Todos los elementos en la pantalla Accesos directos también están en Preferencias. Si modifica un ajuste en una pantalla, también se modificará en la otra.

Accesos directos

Para abrir la pantalla **Accesos directos**, pulse **Shortcuts**.

Para cerrar la pantalla **Accesos directos**, toque la **X** en la esquina superior derecha.

En la pantalla **Accesos directos**, toque una opción para seleccionarla:

- **Layer Color:** Este ajuste determina el color del anillo de luz que rodea el plato para cada capa. Toque **A** o **B** en el centro para seleccionar la capa y luego toque un color para seleccionarlo. El anillo de luz cambiará de color inmediatamente. Toque la **X** para volver a la pantalla anterior.
- **Cue/Loop Quantization:** Este ajuste determina el grado de cuantización para las características basadas en el tiempo. Seleccione **1/8 beats**, **1/4 beats**, **1/2 beats**, **1 beat** so **4 beats**.
- **Sync Mode:** Este ajuste determina el grado de sincronización que se aplica cuando pulsa el botón Sync en el SC5000M Prime:
 - **Tempo:** Solo el tempo estará sincronizado (el BPM igualará el de la bandeja maestra).
 - **Beat:** Se sincronizará el tempo y el beat de la pista se igualará automáticamente con el de la pista de la unidad maestra.
 - **Bar:** Se sincronizará el tempo y las barras de la pista se igualarán automáticamente con las de la pista de la unidad maestra (se alinearán los beats descendentes o contratiempos de cada barra).
- **Screen Brightness:** Este ajuste determina el brillo de la pantalla principal: **Low**, **Mid**, **High** o **Max**.
- **Player #:** Este ajuste determina el número de este reproductor. Al seleccionar un dispositivo fuente a explorar, este número se muestra junto al nombre del dispositivo en la pantalla.

Preferencias

Para abrir la pantalla **Preferencias**, mantenga pulsado **View/Preferences/Utility** y luego toque la pestaña **Preferences**.

Para cerrar la pantalla **Preferencias**, toque la **X** en la esquina superior derecha.

En la pantalla **Preferencias** deslice su dedo hacia arriba o hacia abajo para recorrer las opciones y toque una opción para seleccionarla:

- **Track Start Position:** Este ajuste determina el punto inicial de una pista después de que se carga. Seleccione el comienzo real del archivo (**Track Start**) o el punto inicial detectado automáticamente de una señal de audio (**Cue Position**).
- **Default Speed Range:** Este ajuste determina el rango del **fader de tono**. Seleccione **±4%**, **8%**, **10%**, **20%** o **50%**.
- **Sync Mode:** Este ajuste determina el grado de sincronización que se aplica cuando pulsa el botón Sync en el SC5000M Prime:
 - **Tempo:** Solo el tempo estará sincronizado (los BPM igualará el de la bandeja maestra).
 - **Beat:** Se sincronizará el tempo y el beat de la pista se igualará automáticamente con el de la pista de la unidad maestra.
 - **Bar:** Se sincronizará el tempo y las barras de la pista se igualarán automáticamente con las de la pista de la unidad maestra (se alinearán los beats descendentes o contratiempos de cada barra).
- **Sync Button Action:** Este ajuste determina el comportamiento que tendrá el botón **Sync** al ser pulsado.
 - **Toggle:** Este modo le permite conmutar entre el encendido y el apagado de la sincronización sin tener que mantener pulsado **Shift**.
 - **Shift Disable:** Este modo requiere que se mantenga pulsado **Shift** para poder desactivar la sincronización.
- **Cue/Loop Quantization:** Este ajuste determina el grado de cuantización para las características basadas en el tiempo: puntos de cue rápido, bucles y redobles con regreso. Seleccione **1/8 beats**, **1/4 beats**, **1/2 beats**, **1 beat** so **4 beats**.
- **Paused Hot Cue Behavior** (Comportamiento de cue rápido pausado): Este ajuste determina la manera en la que los pads reproducirán sus puntos de cue rápido. Cuando se lo ajusta a **Momentary** (momentáneo), la reproducción comenzará desde un punto de cue rápido cuando mantenga pulsado su pad—suelte el pad para regresar al punto de cue rápido. Cuando se lo ajusta a **Trigger** (disparador), la reproducción comenzará desde un punto de cue rápido (y continuará) cuando pulse suelte su pad.
- **Platter Play/Pause Behavior:** Este ajuste determinará qué tan rápido su pista comienza a reproducirse. Cuando se lo ajusta a **Normal**, la pista se reproduce en relación a la velocidad de arranque del motor. Cuando se lo ajusta a **Instant**, la canción comenzará a reproducirse inmediatamente y el motor y el plato alcanzarán a la canción en unos pocos milisegundos.

- **Default Loop Size** (Tamaño predeterminado de bucle): Este ajuste determina el valor predeterminado de un bucle automático cuando carga una nueva pista en la bandeja: **1, 2, 4, 8 o 16** beats.
 - **Smart Loops**: Este ajuste determina si un bucle manual se expandirá o reducirá automáticamente a una longitud convencional (es decir, 2 beats, 4 beats, 8 beats, etc.) cuando lo ajuste. Seleccione **On** u **Off**. Este ajuste funciona independientemente de su ajuste de cuantización.
 - **Time Format**: Este ajuste determina si el ajuste de tono afecta la manera en que se muestra el tiempo de la pista. Cuando se lo ajusta a **Static**, el tiempo de la pista corresponde a las posiciones en la pista como de costumbre; el ajuste del tono no lo afecta. Cuando se lo ajusta a **Dynamic**, el tiempo de la pista se corregirá automáticamente para reflejar los cambios en el tono. Por ejemplo, si ajusta del fader de tono al **-8%**, el tiempo de la pista aumentará de manera que sea un 8% más largo.
 - **Track End Warning**: Este ajuste determina cuánto tiempo antes del final de la pista el SC5000M le advertirá que se está acercando al final. Si la pista se encuentra en la capa actualmente seleccionada, el anillo del **plato** y la **vista general de la pista** parpadearán. Si la pista se encuentra en la capa opuesta, el botón **Layer** parpadeará.
 - **On Air Mode**: Este ajuste modifica la iluminación del anillo del plato cuando el fader de canal del mezclador X1800 se encuentre hacia arriba o hacia abajo, indicando que la bandeja está activa o "en vivo". Cuando este ajuste se encuentra **activado**, mover el fader de canal hacia arriba cambiará el color del plato del **blanco** al color seleccionado. Cuando este ajuste se encuentra **desactivado**, se mostrará siempre el color seleccionado por el usuario independientemente de la posición del fader de canal.
- Nota:** Esto requiere un X1800 conectado mediante Ethernet.
- **Lock Playing Deck**: Este ajuste determina si será o no capaz de cargar una pista en la bandeja mientras esté reproduciendo. Seleccione **On** u **Off**. Cuando este ajuste está activado, la bandeja se debe poner en pausa para poder cargar una pista en ella.
 - **Needle Lock**: Este ajuste determina si podrá o no tocar la **vista general de la pista** en la pantalla para saltar hasta esa posición de la pista durante la reproducción. Seleccione **On** u **Off**. Puede usar la vista general de la pista mientras la reproducción está detenida independientemente de este ajuste. Como alternativa, 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.
 - **Pad Lock**: Este ajuste determina si los botones de los pads y del modo de pad (**Hot Cue, Loop, Roll, Slicer**) están activados o desactivados. Seleccione **On** u **Off**.
 - **Key Notation**: Este ajuste determina la manera en la que se expresa la nota de la pista en la pantalla. Puede ver la nota como todos **Sharps**, todos **Flats**, **Open Key** o **Camelot**.
 - **Key Filter**: Este ajuste determina si el filtro **Key** muestra pistas en la misma nota únicamente (**Match**) o pistas en notas compatibles (**Compatible**).
 - **BPM Range** (Rango de BPM): Este ajuste determina los mayores y menores valores posibles de BPM que se utilizarán cuando al analizar las pistas: **58–115, 68–135, 75–155, 88–175** o **98–195** BPM.
 - **BPM Filter Tolerance**: Este ajuste determina la "tolerancia" del filtro **BPM** de manera que pueda incluir pistas con tempos que se encuentren dentro de un pequeño rango del tempo seleccionado. Seleccione **±0, 1, 2, 3, 5, 10** o **15**.
 - **Show Only File Name** (Mostrar nombre de archivo solamente): Este ajuste determina si verá las pistas por sus nombres de archivo en lugar de por sus metadatos (etiquetas). Seleccione **On** u **Off**.
 - **Deck Layer Colors**: Estos ajustes determinan los colores del anillo de luz que rodea el plato para cada capa en cada reproductor. Toque la flecha junto a **B** para seleccionar la capa y luego toque un color para seleccionarlo. El anillo de luz cambiará de color inmediatamente. Toque la **X** para volver a la pantalla anterior.

Utilidades

Para abrir la pantalla Utilidades, mantenga pulsado **View/Preferences/Utility** y luego toque la pestaña **Utility**.

Para cerrar la pantalla Utilidades, toque la **X** en la esquina superior derecha.

En la pantalla **Utilidades** deslice su dedo hacia arriba o hacia abajo para recorrer las opciones y toque una opción para seleccionarla:

- **Player #**: Este ajuste determina el número de este reproductor. Al seleccionar un dispositivo fuente a explorar, este número se muestra junto al nombre del dispositivo en la pantalla.
- **Layer B** (Capa B): Este ajuste determina si este SC5000M Prime utilizará ambas capas de bandeja (**On**) o sólo una (**Off**).
- **Screen Brightness**: Este ajuste determina el brillo de la pantalla principal: **Low, Mid, High** o **Max**.
- **Model**: El nombre del producto.
- **Firmware Version**: La versión actual del sistema operativo Engine Prime de la unidad.
- **SC5000M Controller**: La versión actual del firmware del controlador de la unidad.
- **SC5000M Display**: La versión actual del firmware de la pantalla de la unidad.
- **Update Firmware**: Utiliza esta opción para reiniciar el SC5000M Prime en modo de actualización, el cual le permite actualizar su firmware. Siga las instrucciones de actualización del firmware que se incluyen junto con el paquete de actualización de firmware que descargó.

Guide d'utilisation (Français)

Présentation

Merci d'avoir fait l'acquisition du SC5000M Prime. Chez Denon DJ, nous savons à quel point la musique est importante pour vous. C'est pourquoi nous concevons nos produits avec une seule chose en tête — faire de votre performance la meilleure qui soit.

Caractéristiques :

- Plateau motorisé avec véritable vinyle de 18 cm
- Écran HD tactile multipoint de 18 cm
- Sorties audio numériques 24 bits/96 kHz
- Lecture superposée avec sorties audio individuelles
- Prise en charge de formats audio non comprimés (FLAC, ALAC, WAV)
- 8 déclencheurs multifonctions pour points de repère, boucles, tranches et roulements
- Anneaux de couleur RVB personnalisable autour de la molette
- 3 ports USB et 1 entrée SD pour la lecture de musique
- Sortie réseau permet de relier jusqu'à quatre lecteurs
- Comprend le logiciel de gestion de musique Engine Prime

Contenu de la boîte

SC5000M Prime

2 câbles audio RCA (paires stéréo)

Câble USB

Câble de prolongation USB

Câble réseau

Câble d'alimentation

Chiffon de nettoyage

Carte de téléchargement de logiciel

Guide d'utilisation

Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

Important : Veuillez visiter denondj.com afin de trouver la page Web du **SC5000M Prime** et télécharger le logiciel Engine Prime.

Assistance

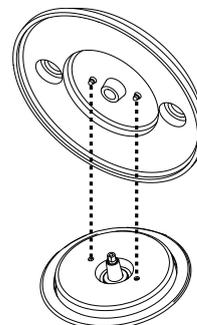
Pour les toutes dernières informations concernant la documentation, les spécifications techniques, la configuration requise, la compatibilité et l'enregistrement du produit, veuillez visiter denondj.com.

Pour de l'assistance supplémentaire, veuillez visiter denondj.com/support.

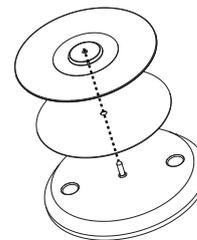
Installation

1. Assembler le plateau

1. Retirez la SC5000M Prime de son emballage. Retirez le plateau de l'emballage (sous la SC5000M Prime). Placez la SC5000M Prime sur une surface plane et stable.
2. Placez le plateau sur le moteur en alignant les broches du fond du plateau avec les trous du moteur. Appuyez fermement. Vérifiez qu'il tourne uniformément et qu'il ne vacille pas excessivement.

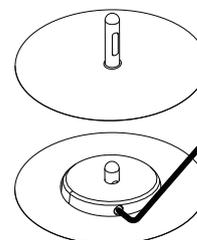


3. Placez le tapis sur le plateau, puis placez le vinyle sur le tapis.



4. Alignez l'entaille de l'axe central avec la vis de l'adaptateur de verrouillage. Utilisez la clé hexagonale (fournie) pour serrer la vis, fixant l'adaptateur de verrouillage sur l'axe.

Remarque : Vous pouvez ajuster la friction du glissement en fonction de ce que vous préférez en appuyant ou en soulevant le vinyle pendant que vous serrez la vis.



2. Faites tous les branchements puis commencer à faire du DJing!

1. Veillez à ce que tous les appareils soient **hors tension** et que tous les niveaux soient au réglage au **minimum**.
2. Branchez les sorties audio du SC5000M Prime (**Layer A/B** ou **Digital Outputs A/B**) aux entrées de la console de mixage.
3. Branchez le port **Link** du SC5000M Prime selon l'un des schémas de connexion suivants.
4. Branchez tous les appareils de sortie (platines, casque d'écoute, amplificateurs de puissance, enceintes, etc.) aux sorties de la console de mixage.
5. Branchez tous les appareils à l'alimentation secteur.

Lors de la mise en marche, commencez par allumer (1) le SC5000M Prime et les autres sources d'entrée, (2) la console de mixage, puis (3) les appareils de sortie.

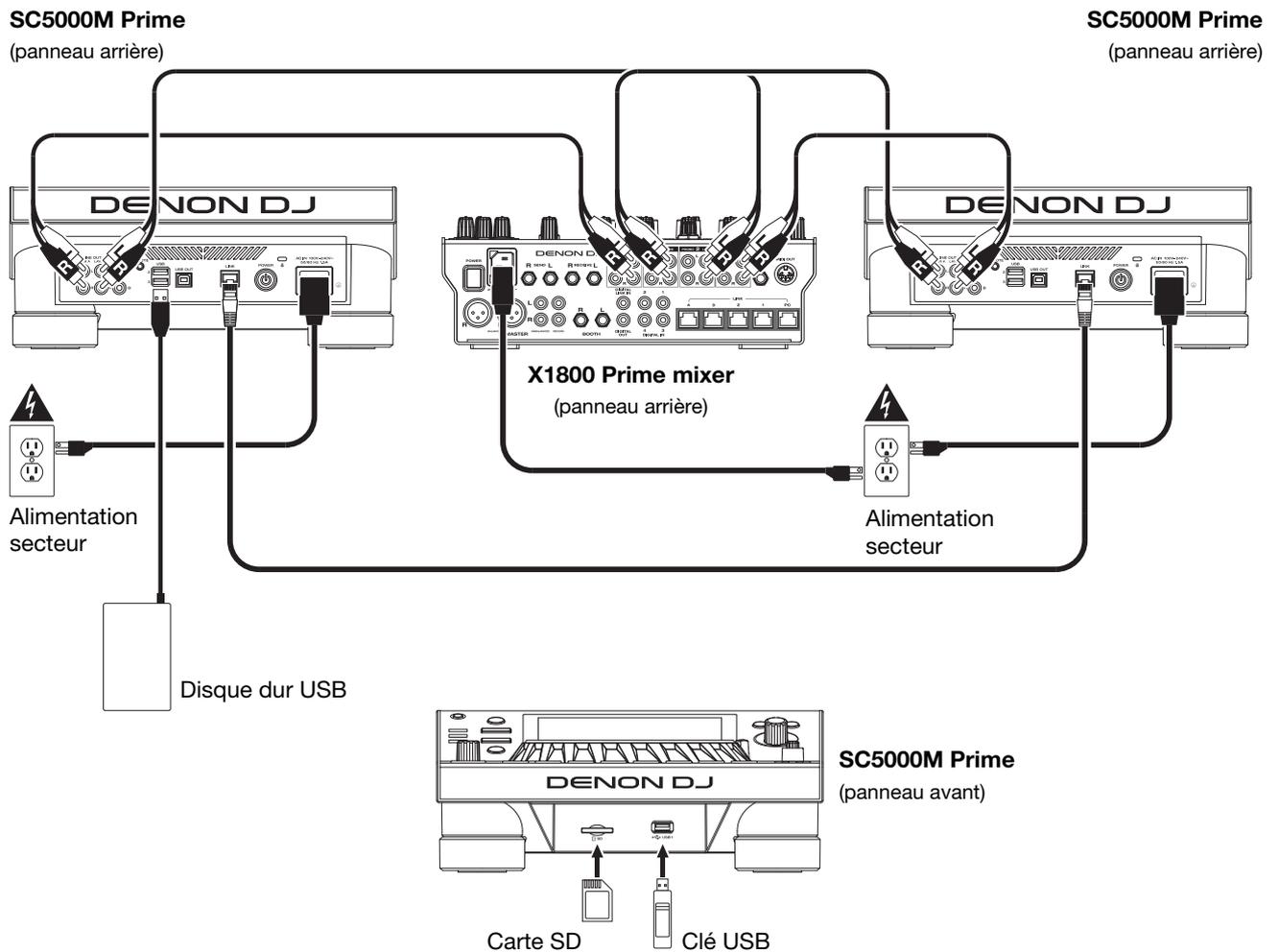
Lors de la mise hors tension, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) la console de mixage, puis (3) le SC5000M Prime et les autres sources d'entrée.

Schémas de connexion

Les articles qui ne figurent pas dans la section [Présentation > Contenu de la boîte](#) sont vendus séparément.

Exemple 1 :

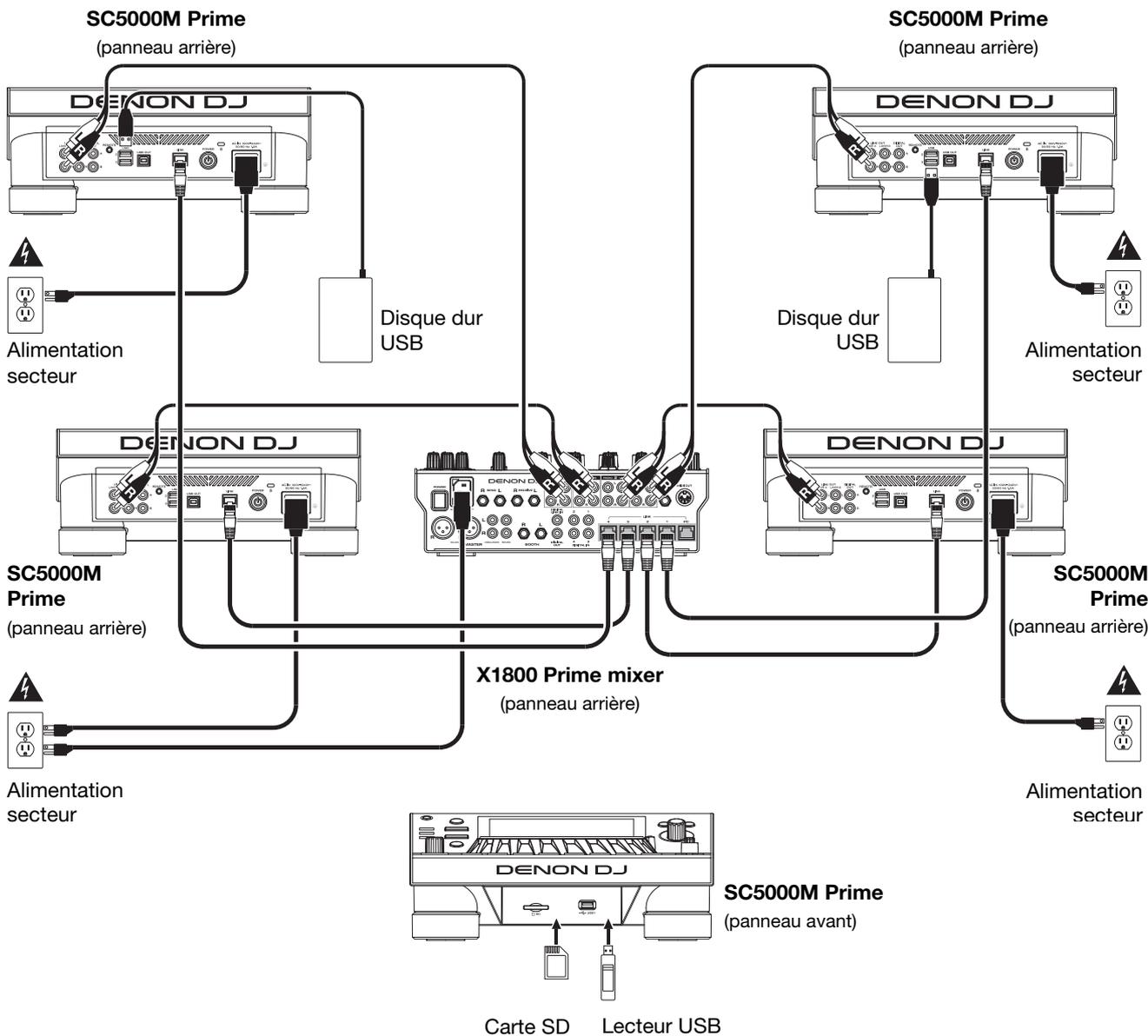
Cet exemple montre 2 SC5000M Prime reliés directement par les ports **Link**.



Exemple 2 :

Cet exemple montre 4 SC5000M Prime reliés aux **ports Link (1-4)** d'une console de mixage Denon DJ X1800 Prime. Les 4 appareils sont branchés en réseau par le biais de la console de mixage.

Remarque : Si vous utilisez une console de mixage différente avec cette configuration, branchez les ports **Link** des 4 SC5000M Prime à un concentrateur Ethernet au lieu de la console de mixage.



Mise en garde contre les radiofréquences : Ceci est un appareil mobile. Une distance d'au moins 20 centimètres doit être maintenue entre les éléments rayonnants de l'émetteur et le corps de l'utilisateur ou les personnes se trouvant à proximité.

Appareils et analyse des fichiers

Le SC5000M Prime peut faire la lecture des fichiers audio à partir de lecteur USB, de carte SD ou d'autres SC5000M Prime auxquels il est branché. Assurez-vous que vous utilisez uniquement les systèmes de fichiers pris en charge (pour les lecteurs USB ou des cartes SD) et les formats de fichiers (pour les fichiers audio) énumérés ci-dessous.

Systèmes de fichiers pris en charge : exFAT, FAT32 (recommandé), HFS+ (inaltérable), NTFS (inaltérables)

Formats de fichiers pris en charge :

AAC/M4A	MP3 (32-320 kb/s, VBR)
AIF/AIFF (44,1-192 kHz, 16-32 bits)	MP4
ALAC	Ogg Vorbis
FLAC	WAV (44,1-192 kHz, 16-32 bits)

Bien que le SC5000M Prime peut lire des pistes qui n'ont pas encore été analysées, l'analyse lui permet de fonctionner plus efficacement. Vous pouvez procéder à l'analyse de fichiers selon l'une des deux façons suivantes :

- **Sur le SC5000M Prime, chargez la piste :** Lorsque vous chargez une piste pour la lecture, le SC5000M Prime procède automatiquement à son analyse (si elle n'a pas déjà été analysée). Cela peut prendre quelque temps, selon la longueur de la piste. Vous pouvez lancer la lecture de la piste depuis le début **immédiatement**, mais vous devrez attendre la fin de l'analyse.
- **À partir du logiciel Engine Prime :** Le logiciel fourni Engine Prime peut préanalyser votre bibliothèque musicale afin de pouvoir l'utiliser avec le SC5000M Prime. Vous pouvez également l'utiliser pour organiser votre bibliothèque en créant des crates et des listes d'écoute. Il gère également vos préférences matérielles pour le SC5000M Prime (veuillez consulter la section **Fonctionnement** afin d'en savoir plus).
Veuillez visiter denondj.com afin de trouver la page Web du **SC5000M Prime** et télécharger le logiciel Engine Prime.

Pour éjecter un lecteur USB ou une carte SD :

1. Veillez à ce qu'aucune de ses pistes ne soit en cours de lecture sur aucun des SC5000M Prime connectés. Lors de l'éjection d'un appareil, toutes ses pistes sont déchargées de **tous** les SC5000M Prime connectés.
2. Appuyez sur la touche **Media Eject**. Une liste des appareils connectés s'affichera sur l'écran principal.
3. Tapez et maintenez votre doigt sur le nom de l'appareil jusqu'à ce que le compteur soit épuisé et que le nom de l'appareil ne s'affiche plus dans la liste. Si une piste sur l'appareil est en cours de lecture, le système vous demandera si vous souhaitez continuer, dans l'affirmative, la lecture de la piste s'arrêtera. Tapez sur **Cancel** pour annuler l'éjection de l'appareil, ou sur **OK** pour l'éjecter.

Pour éjecter d'autres appareils, répétez l'étape 3.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez de nouveau sur la touche **Media Eject**, ou tapez sur le **X** dans le coin supérieur droit.

Réseau

Vous pouvez mettre en réseau plusieurs SC5000M Prime, leur permettant de partager leur base de données de piste, des informations sur le minutage et les BPM, et d'autres données par le biais de cette connexion. Cette fonctionnalité offre plusieurs avantages lors de prestations. Par exemple, si vous utilisez quatre SC5000M Prime, vous pouvez utiliser l'un d'eux pour parcourir **toutes** les pistes sur **tous** les appareils et périphériques (lecteurs USB ou cartes SD) connectés à l'un de ces SC5000M Prime. Vous pouvez ensuite faire la lecture de l'une de ces pistes immédiatement sans avoir à la déplacer d'un appareil à l'autre.

Pour mettre en réseau des SC5000M Prime, utilisez les câbles de réseau inclus et faire l'une des actions suivantes :

- Si vous utilisez seulement deux SC5000M Prime, reliez leurs ports **Link**.
- Si vous utilisez deux SC5000M Prime ou plus, reliez leurs ports **Link** au **port Link (1-4)** d'une console de mixage Denon DJ X1800 Prime.
- Si vous utilisez deux SC5000M Prime ou plus, reliez leurs ports **Link** au port Ethernet d'un routeur.

Le témoin réseau (**Media Status**) s'allume lorsque le SC5000M Prime est correctement connecté à un réseau.

Configuration

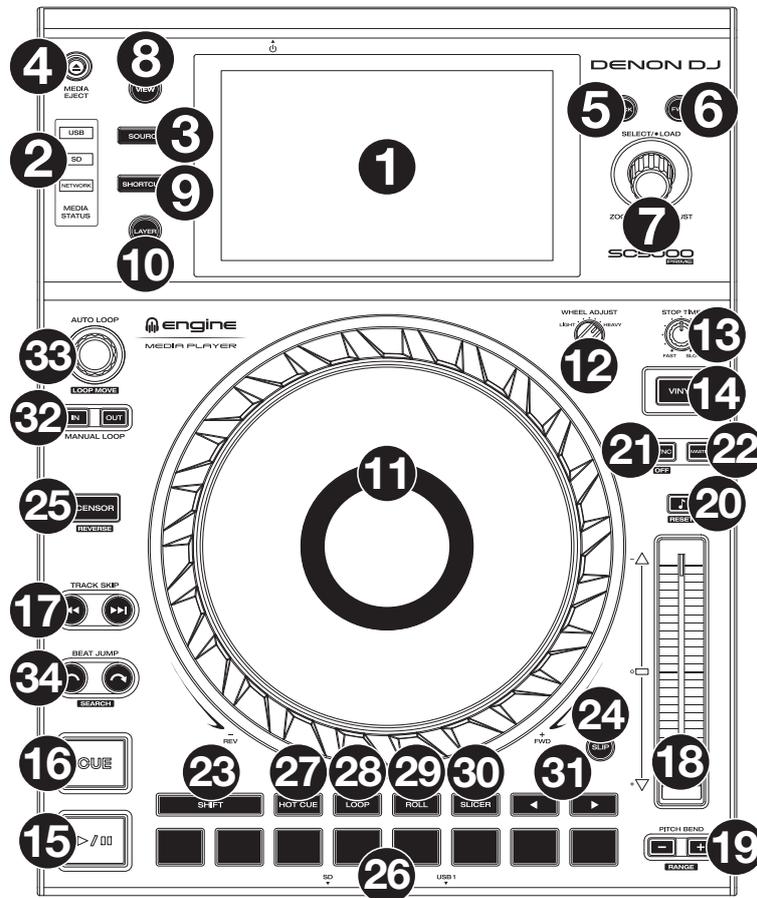
Le SC5000M Prime dispose de plusieurs paramètres que vous pouvez personnaliser dans la fenêtre Shortcuts (réglages de base) et Preferences (réglages avancés). Veuillez consulter la section **Fonctionnement > Configuration** afin d'en savoir plus sur ces réglages.

Pour accéder à la fenêtre Shortcuts, appuyez sur la touche **Shortcuts**.

Pour accéder à la fenêtre Preference, maintenez la touche **View/Preferences/Utility** enfoncée.

Caractéristiques

Panneau supérieur



Sélection du média et navigation

- Écran principal** : Cet écran tactile multipoint couleur affiche les informations pertinentes aux opérations en cours du SC5000M Prime. Touchez l'écran (et utilisez les commandes matérielles) pour contrôler l'interface. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > Présentation de l'écran principal](#) afin d'en savoir plus.
- Sélection multimédia** : Ces témoins s'allument afin d'indiquer le type de médias connecté : **USB**, **SD** ou **Network** (réseau).
- Source** : Cette touche permet d'afficher sur l'écran principal la liste des appareils disponibles connectés au SC5000M Prime (autres SC5000M Prime connectés par réseau, lecteur USB, carte SD, etc.). Tapez sur un appareil dans la liste pour le sélectionner.
- Media Eject** : Cette touche permet d'afficher sur l'écran principal la liste des appareils disponibles connectés à ce SC5000M Prime (c.-à-d. lecteurs USB connectés aux ports USB ou carte SD insérée dans le lecteur de cartes SD).
Pour éjecter un appareil, veillez à ce qu'aucune de ses pistes ne soit en cours de lecture (éjecter un appareil supprime toutes ses pistes de tous les SC5000M Prime connectés, puis tapez et laissez le doigt sur son nom sur l'écran principal).
- Back** : Cette touche permet de revenir à la fenêtre précédente. En mode d'affichage Performance View, cette touche permet d'accéder au mode d'affichage Browse View.
- Forward** : Cette touche permet de passer à la fenêtre suivante. En mode d'affichage Performance View, cette touche permet d'accéder au mode d'affichage Browse View.
- Select/Load** : Lors de prestations, tourner ce bouton permet d'effectuer un zoom avant et arrière sur la forme d'onde de la piste.
En mode d'affichage Browse View, ce bouton permet de parcourir les listes. Appuyer sur ce bouton permet de sélectionner un item à l'écran ou de charger la piste sélectionnée sur le module. Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis tourner ce bouton permet de parcourir rapidement la liste.
- View/Preferences/Utility** : Cette touche permet de basculer entre les modes d'affichage de la bibliothèque et de la piste. Maintenir cette touche enfoncée permet d'accéder au menu Preferences et Utility.
- Shortcuts** : Cette touche permet d'accéder à un court menu des options de lecture et d'affichage.

Commandes de lecture

10. **Layer** : Cette touche permet de basculer le niveau que commande le SC5000M Prime.
11. **Plateau** : Ce plateau motorisé de 18 cm permet de contrôler le curseur de lecture du logiciel, d'ajouter un effet de scratch et de spin et peut être utilisé comme plateau statique pour modifier la hauteur tonale, selon le réglage de la touche **Motor**.
12. **Réglage du couple moteur** : Ce commutateur rotatif permet d'ajuster le niveau de couple des **plateaux**. Le réglage **high** donne l'impression que les plateaux sont plus lourds, semblable aux platines vinyles « modernes ». Le réglage **normal** donne l'impression que les plateaux sont plus légers et plus gracieux, semblable aux platines vinyles « classiques ».
13. **Stop Time** : Ce bouton permet de contrôler la vitesse à laquelle la piste s'arrête complètement (« temps de décélération ») lorsque vous interrompez la lecture à l'aide de la touche pour **lancer/interrompre la lecture** (▶/||).
14. **Motor** : Appuyer sur cette touche permet d'activer et de désactiver le moteur du plateau. Lorsque le moteur est activé, le plateau tourne et peut être utilisé pour ajouter un effet de scratch comme une platine vinyle.
Lorsque le moteur est désactivé et qu'une piste joue, déplacer le **plateau** permet de modifier temporairement la vitesse de la piste, très utile pour la synchronisation du rythme. Lorsque le moteur est désactivé et qu'aucune piste ne joue, déplacer le **plateau** permet d'ajouter un effet de scratch à la piste. L'audio ne sera pas interrompu si le moteur est activé durant la lecture.
15. **Lancer/interrompre la lecture** (▶/||) : Cette touche permet d'interrompre ou de relancer la lecture.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur cette touche permet d'ajouter un effet de « bégaiement » à partir du point de repère initial.
16. **Cue** : Durant la lecture, appuyer sur cette touche permet de retourner au point de repère initial et de faire un arrêt de lecture. Si vous n'avez pas programmé un point de repère temporaire, alors la lecture reprendra au début de la piste. (Pour programmer un point de repère temporaire, veuillez vous assurer que la lecture est interrompue, puis déplacez le **plateau** afin de positionner le curseur de lecture à l'endroit désiré puis appuyez sur cette touche.)
Lorsque le module est pausé, maintenir cette touche enfoncée permet de reprendre la lecture de la piste à partir du point de repère initial. Relâcher la touche permet de retourner sur le point de repère initial et de faire un arrêt de lecture. Pour reprendre la lecture sans revenir au point de repère initial, maintenez cette touche enfoncée, puis appuyez et maintenez la **touche de lecture** enfoncée, et ensuite relâchez les deux touches.
Durant la lecture, appuyer sur cette touche tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée permet de retourner au point de repère initial.
17. **Track Skip** : Ces touches permettent de revenir à la piste précédente ou de passer à la piste suivante.
Lors de la lecture d'une piste, appuyer sur la **touche piste précédente** permet de revenir au début de la piste.

Commande de synchronisation et de la hauteur tonale

18. **Curseur de hauteur tonale** : Ce curseur permet de régler la vitesse (tonalité) de la piste. Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur une des touches **Pitch Bend** permet de modifier la plage du curseur de hauteur tonale.
Important : Lorsque la synchronisation est activée, déplacer le curseur de hauteur tonale sur le SC5000M Prime « maître » permet de modifier la vitesse de tous les appareils synchronisés, alors que déplacer le curseur de hauteur tonale sur les autres SC5000M Prime ne change rien.
19. **Pitch Bend** -/+ : Maintenir une de ces touches enfoncée permet de diminuer ou d'augmenter (respectivement) temporairement la vitesse de la piste.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis appuyer sur une de ces touches permet de régler la plage du curseur de hauteur tonale.
20. **Verrouillage tonal/réinitialisation tonale** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le verrouillage tonal. Lorsque le verrouillage tonal est activé, la tonalité de la piste restera la même, même si vous réglez sa vitesse.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de réinitialiser la vitesse de la piste à **0 %**, indépendamment de la position du curseur.
21. **Sync/Sync Off** : Cette touche permet d'activer la fonction de synchronisation.
Pour synchroniser deux SC5000M Prime ou plus, appuyez sur la touche **Sync** sur l'unité que vous souhaitez qui commande le BPM, qui deviendra l'unité « maître ». Une fois que la fonction de synchronisation est activée sur cette unité, appuyez sur la touche **Sync** des autres unités. Le tempo de chaque unité sera immédiatement synchronisé au tempo de l'unité maître.
Pour désactiver la synchronisation, appuyez de nouveau sur la touche **Sync**, ou maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur la touche **Sync**, selon le réglage du paramètre **Sync Button Action** dans les **Préférences**.
22. **Master** : Appuyez sur cette touche afin de définir cette unité SC5000M Prime comme étant celle qui commande le tempo principal. Toutes les unités SC5000M Prime connectées dont la fonction de synchronisation a été activée utiliseront ce tempo. Si vous arrêtez le SC5000M Prime « maître », le second SC5000M Prime ayant joué le plus longtemps dans la configuration deviendra automatiquement le nouveau « maître » (à moins que vous le modifiez manuellement).

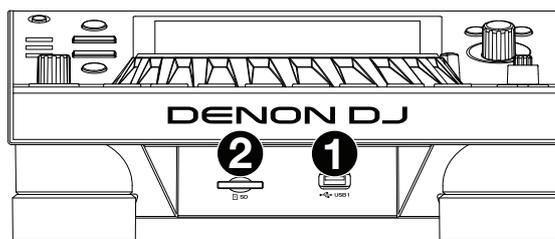
Commandes de prestation

23. **Shift** : Maintenir cette touche enfoncée permet d'accéder aux fonctions secondaires des autres commandes.
24. **Slip** : Cette touche permet d'activer et de désactiver le mode Slip. En mode Slip, vous pouvez sauter à des points de repère, utiliser les plateaux, ou interrompre la piste alors que la chronologie de la piste se poursuit (la moitié inférieure de la forme d'onde sur l'écran continuera d'aller de l'avant). En d'autres mots, lorsque vous cessez l'action en cours, la piste reprend la lecture normale à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'avez pas touché à l'une des commandes (c.-à-d., comme si la lecture avait suivi son cours).
25. **Censor/Reverse** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction Censor : la lecture de la piste sera inversée, mais lorsque la touche est relâchée, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'avez pas activé la fonction Censor (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais été interrompue).
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de reprendre la lecture normale de la piste. Appuyer de nouveau permet de revenir au mode de lecture normal.

26. **Pads** : Ces pads ont différentes fonctions selon le mode Pad et le module sélectionné. mode d'affichage Browse View
27. **Hot Cue** : Cette touche permet d'accéder au mode Hot Cue. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > En prestation > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
28. **Loop** : Cette touche permet d'accéder au mode Manual Loop. Appuyer de nouveau sur la touche permet d'accéder au mode Auto Loop. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > En prestation > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
29. **Roll** : Cette touche permet d'accéder au mode Roll. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > En prestation > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
30. **Slicer** : Cette touche permet d'accéder au mode Slicer. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > En prestation > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
31. **Parameter** ◀/▶ : Utilisez ces touches pour les différentes fonctions de chaque mode de fonctionnement des pads. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > En prestation > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
32. **Loop In/Loop Out** : Ces touches permettent de programmer un point d'entrée ou de sortie de boucle à l'emplacement actuel. Leur emplacement sera affecté par les réglages des fonctions **Quantize et Smart Loops**. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > Configuration > Fenêtre Shortcuts](#) pour plus d'information.
33. **Auto Loop/Loop Move** : Ce bouton permet de régler la durée des boucles automatiques. La valeur sera affichée sur l'écran principal et sur celui du plateau.
Appuyer sur cette touche permet d'activer et de désactiver une boucle automatique à partir de la position actuelle dans la piste.
Astuce : Vous pouvez assigner des boucles automatiques aux pads en mode Manual Loop. Veuillez consulter la section [Fonctionnement > Prestations > Modes de fonctionnement des pads](#) pour plus d'information.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et tourner ce bouton permet de déplacer la boucle active vers la gauche ou la droite.
34. **Beat Jump** : Ces touches permettent d'effectuer un saut de piste avant ou un saut de piste arrière sur la piste en cours. Le bouton **Auto Loop** permet de déterminer la distance du saut.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis enfoncer une de ces touches permet d'effectuer une recherche avant ou arrière sur la piste en cours.

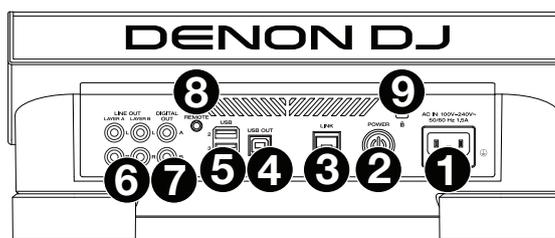
Panneau avant

1. **Port USB** : Ce port permet de brancher un lecteur USB standard. Lorsque vous affectez le sélecteur d'entrée sur lecteur USB (appuyez sur la touche **Source**), vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur le lecteur USB. Il y a également deux ports USB similaires sur le panneau arrière. Vous pouvez utiliser le câble de prolongation USB fourni pour relier de plus grands ou de plus petits lecteurs USB.
2. **Lecteur de cartes SD** : Ce lecteur permet d'insérer une carte mémoire SD ou SDHC. Lorsque vous affectez le sélecteur d'entrée sur carte SD (appuyez sur la touche **Source**), vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur la carte SD.



Panneau arrière

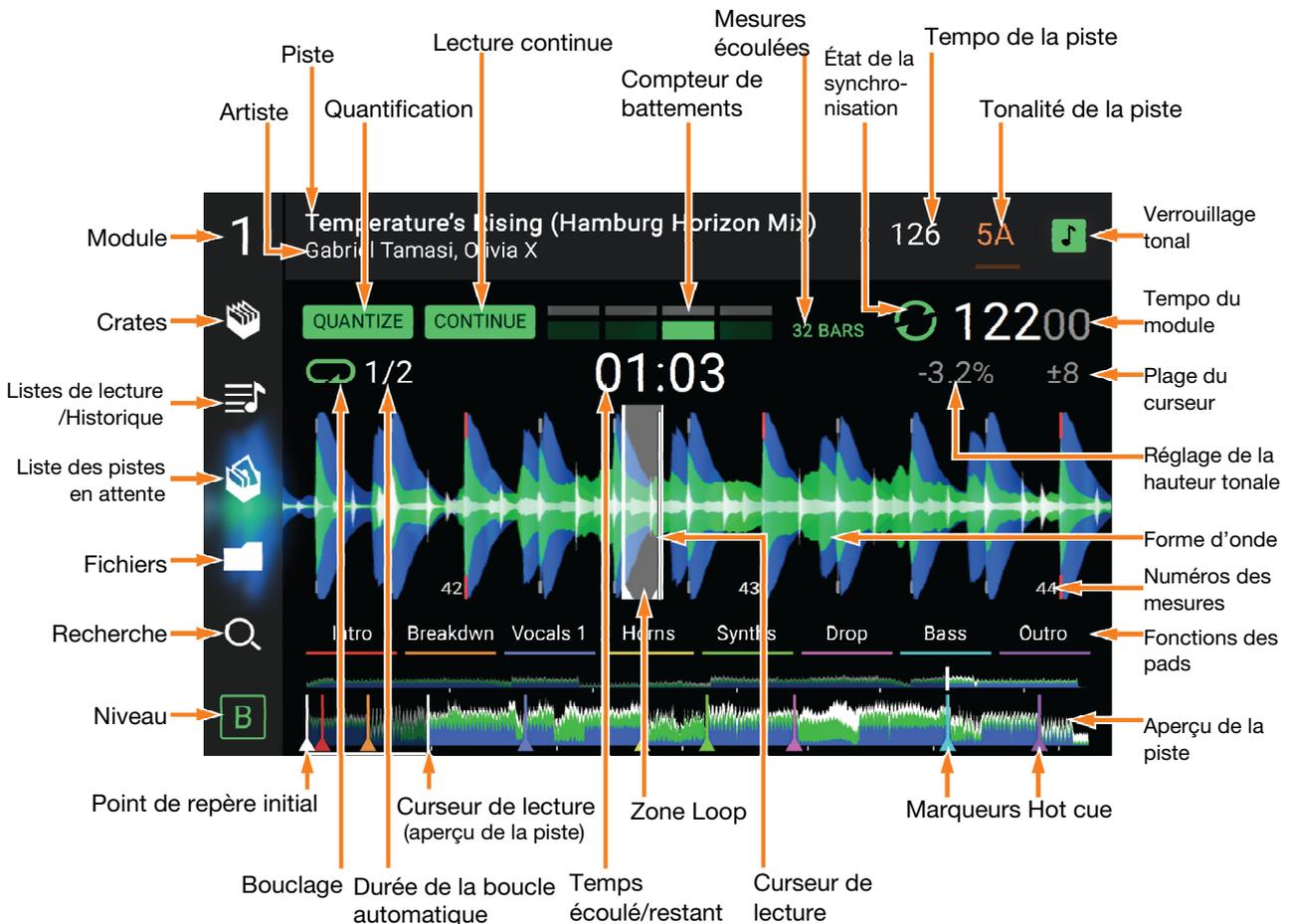
1. **Entrée d'alimentation** : Utilisez le câble d'alimentation fourni pour brancher cette entrée à une prise secteur.
Le SC5000M Prime dispose d'un circuit de protection qui permet d'éjecter en toute sécurité tous les supports multimédia après une perte d'alimentation imprévue. Rebranchez la source d'alimentation afin de revenir au mode de fonctionnement normal.
2. **Touche d'alimentation** : Cette touche permet de mettre le SC5000M Prime sous et hors tension. Veuillez mettre le SC5000M Prime sous tension uniquement **après** avoir raccordé tous les appareils d'entrée et **avant** de mettre les amplificateurs et enceintes sous tension. Veuillez mettre les amplificateurs et les enceintes hors tension **avant** de mettre le SC5000M Prime hors tension.
Maintenir cette touche enfoncée pendant 10 secondes permet de réinitialiser le SC5000M Prime.
3. **Port Link** : Utilisez le câble réseau fourni afin de relier ce port à un autre SC5000M Prime ou à une console de mixage Denon DJ X1800 Prime. Chaque SC5000M Prime connecté peut partager leur base de données de piste, des informations sur le minutage et le BPM, et autres données par le biais de cette connexion.
4. **Port USB pour ordinateur (USB Out)** : Utilisez le câble USB fourni pour relier ce port au port USB d'un ordinateur. Cette connexion permet de transmettre et de recevoir des données MIDI depuis et vers un ordinateur.
5. **Ports USB 2/3** : Ces ports permettent de brancher des lecteurs USB standards. Lorsque vous affectez le sélecteur d'entrée sur un de ces lecteurs USB (appuyez sur la touche **Source**), vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur les lecteurs USB. Il y a également un port USB similaire sur le panneau avant.
6. **Sorties Layer A/B** : Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher ces sorties à une console de mixage. Les sorties lignes **A** transmettent le signal audio du Layer A. Les sorties lignes **B** transmettent le signal audio du Layer B.
7. **Sorties numériques A/B** : Utilisez des câbles coaxiaux numériques standards pour relier ces sorties 24 bits/96 kHz à des appareils et à des consoles de mixage comme la console de mixage Denon DJ X1800 Prime.
8. **Entrée à distance** : Utilisez un câble de commande à distance standard pour brancher cette entrée à la sortie de commande à distance d'une console de mixage (le cas échéant). Lorsqu'une console de mixage compatible avec la fonction de commande à distance est connectée, déplacer le crossfader du côté qui correspond à ce SC5000M Prime (ou augmenter le curseur pour ce canal) permet de lancer automatiquement la lecture de la piste sur le niveau sélectionné.
9. **Verrou Kensington^{MD}** : Cet emplacement permet d'utiliser un verrou Kensington pour sécuriser le SC5000M Prime sur une table ou autre surface.



Fonctionnement

Présentation de l'écran principal

Mode d'affichage Performance View



Balayer vers la gauche ou vers la droite sur l'aperçu de la piste permet de parcourir la piste alors que la piste est interrompue.

Remarque : Vous pouvez utiliser cette fonction durant la lecture lorsque la fonction de verrouillage de la pointe de lecture est **désactivée**. Lorsque la fonction de verrouillage de la pointe de lecture est **activée** et que la touche **Motor** est **activée**, arrêter le plateau avec la main permet de parcourir l'aperçu de la piste. Veuillez consulter la section [Configuration > Fenêtre Préférences](#) pour plus d'information sur la fonction de verrouillage de la pointe de lecture.

Écartier ou pincer deux doigts sur la forme d'onde permet d'effectuer un zoom avant ou un zoom arrière. Vous pouvez également utiliser le bouton **Select/Load**.

Taper sur une icône permet de la sélectionner (par exemple, les icônes pour les crates, les listes d'écoute, la liste des pistes en attente, les fichiers ou pour effectuer une recherche sur le côté gauche).

Taper un bouton permet de l'activer ou de le désactiver (par exemple, les boutons **Quantize**, **Continue** ou de **verrouillage tonal**).

Taper sur l'affichage de la durée permet de basculer entre le temps écoulé et le temps restant.

Vous pouvez également afficher ou masquer les commandes de la grille en mode d'affichage Performance View. La grille est automatiquement détectée et configurée lorsque la piste est analysée.

Pour afficher les commandes de la grille, maintenez le bouton **Select/Load** enfoncé pendant une seconde. Six boutons s'afficheront dans le bas de l'écran, et les marqueurs apparaîtront sur la forme d'onde.

Pour réinitialiser la grille, appuyez sur **Reset**.

Pour décaler les battements de la grille vers la gauche ou la droite (par incréments d'un battement), tapez sur < ou sur >, respectivement, ou tournez le bouton **Select/Load**.

Pour faire « glisser » la grille entière vers la gauche ou la droite, déplacez le plateau.

Pour réduire de moitié ou doubler le nombre de marqueurs de la grille, tapez sur /2 ou X2, respectivement.

Pour masquer les boutons de commande de la grille, tapez sur **Close**.

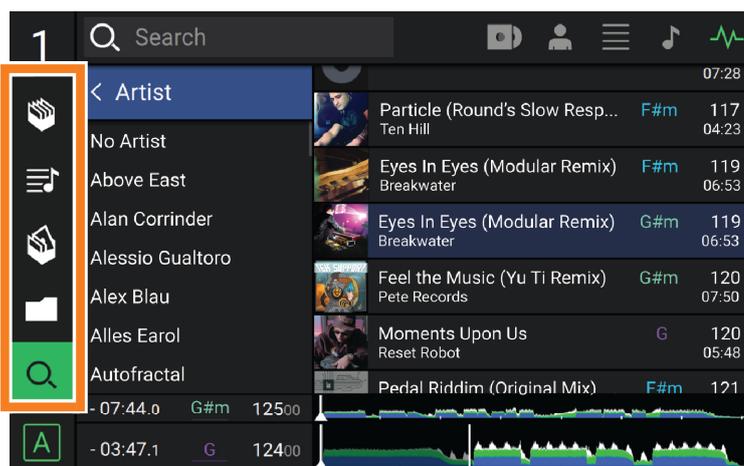
Mode d'affichage Browse View

Le mode d'affichage Browse View vous permet de parcourir votre bibliothèque et de charger une piste sur le module sélectionné. Vous pouvez également effectuer une recherche dans vos crates et listes d'écoute, ajouter des pistes à la liste des pistes en attente et faire une recherche dans toutes vos pistes à l'aide des fonctions de triage et de filtrage.

Important : Veuillez visiter denondj.com afin de trouver la page Web du **SC5000M Prime** et télécharger le logiciel Engine Prime.

Utilisez les cinq icônes sur le côté gauche pour naviguer en mode d'affichage Browse View :

- **Crates :** Les crates sont des collections de pistes organisées selon les préférences. Vous pouvez créer des crates en fonction des différents genres ou styles musicaux, selon les décennies, etc. Le logiciel fourni Engine Prime vous permet de créer des crates que vous pouvez utiliser avec cette fonction.
- **Listes d'écoute/historique :** Les listes d'écoute sont des listes de pistes organisées selon un ordre spécifique. Vous pouvez créer des listes d'écoute en fonction des différents types de clubs ou d'évènements, etc. Le logiciel fourni Engine Prime vous permet de créer des listes d'écoute que vous pouvez utiliser avec cette fonction. C'est également où vous pouvez consulter l'historique de lecture. S'il n'y a aucune liste d'écoute, seulement l'historique sera affiché.
- **Liste des pistes en attente :** Vous pouvez ajouter des pistes à la liste des pistes en attente afin que vous puissiez les utiliser plus tard lors d'une prestation (plutôt que de les rechercher parmi toutes les pistes de votre bibliothèque à la dernière minute).
- **Fichiers :** Cette option permet de parcourir la liste de tous les fichiers sur un lecteur USB ou sur une carte SD.
- **Recherche :** Cette option permet d'effectuer une recherche dans les pistes par mot clé. Les résultats de recherche sont basés sur le nom d'album, le nom d'artiste, le nom de piste, la tonalité et le tempo.



Balayer une liste vers le haut ou le bas permet de la parcourir (par exemple, les crates, les listes d'écoute ou la liste des pistes). Vous pouvez également appuyer sur les touches **Back** ou **Forward** afin de sélectionner une liste, puis tournez le bouton **Select/Load**. Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis tourner le bouton **Select/Load** permet de parcourir rapidement la liste. Vous pouvez également taper et faire glisser la barre de défilement sur le côté droit de la liste.

Taper sur une icône ou un item dans la liste permet de le sélectionner. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Select/Load**.

Balayer une piste vers la droite permet de la charger sur le module. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Select/Load**.

Balayer une piste vers la gauche permet de l'ajouter sur la liste des pistes en attente. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur le bouton **Select/Load**. Balayer une piste vers la gauche permet de la supprimer de la liste des pistes en attente.

Taper et maintenir le doigt sur la piste permet d'afficher la fenêtre des informations de piste. Taper sur la fenêtre d'information de piste permet de fermer la fenêtre.

Taper sur le champ de recherche permet d'utiliser le clavier qui s'affiche pour effectuer une recherche des pistes par mot clé. Les résultats de recherche sont basés sur le nom d'album, le nom d'artiste, le nom de piste, la tonalité et le tempo.

En prestation

Chargement et suppression de pistes

Lors de l'affichage d'une liste de piste :

Pour charger une piste sur le module, balayez la piste vers la droite. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Select/Load**.

Pour ajouter une piste sur la liste des pistes en attente, balayez la piste vers la gauche. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur le bouton **Select/Load**.

Pour afficher les informations de la piste, tapez et maintenez votre doigt sur la piste.

Lors de l'affichage de la liste des pistes en attente :

Pour supprimer une piste de la liste des pistes en attente, balayez la piste vers la gauche.

Pour supprimer toutes les pistes de la liste des pistes en attente, tapez le bouton **Clear** dans le coin supérieur droit de l'écran.

Recherche et filtrage de pistes

Pour effectuer une recherche, tapez sur le champ de recherche (**Search**) et utilisez le clavier qui s'affiche à l'écran. Les résultats de recherche sont basés sur les critères suivants : le nom d'album, le nom d'artiste, le nom de piste, la tonalité et le tempo.

Pour masquer le clavier, tapez sur l'**icône du clavier** dans le coin inférieur droit du clavier virtuel. Vous pouvez également taper n'importe où sur l'écran autre que sur le clavier ou le champ de recherche.

Pour filtrer vos pistes, tapez sur les icônes **genre**, **album**, **artiste**, **tonalité** ou **BPM**, puis tapez sur l'une des options disponibles. Seuls les pistes qui disposent de balises pour genre, album, artiste, tonalité ou BPM seront affichés. (Par défaut, la tonalité est notée en utilisant le système Camelot.)

Remarque : Vous pouvez également utiliser la fenêtre Preferences afin de définir si vous souhaitez afficher uniquement les pistes avec la même tonalité ou les pistes ayant une tonalité compatible ainsi que le « seuil de tolérance » du filtre BPM (afin d'inclure les pistes ayant un tempo qui se retrouve dans la plage de tempo limitée de 1 à 15 BPM). Veuillez consulter la section [Configuration > Fenêtre Préférences](#) afin d'en savoir plus.

Pour trier la liste des résultats par album, artiste, nom de piste, tonalité ou tempo, tapez sur l'une des 5 icônes dans le coin supérieur droit. Tapez-la de nouveau afin d'inverser l'ordre de tri des résultats.



Album Artiste Piste Tonalité Tempo

Lecture et programmation des points de repère

Pour lancer ou interrompre la lecture d'une piste, appuyez sur la touche **Lancer/interrompre la lecture** (▶/||).

Pour ajouter un effet de scratch, déplacez le **plateau** lorsque la touche **Motor** est activée et qu'une piste joue.

Pour créer un point de repère, appuyez sur **Shift+Cue** à l'emplacement désiré pendant la lecture.

Pour retourner au point de repère et arrêter, appuyez sur la touche **Cue**.

Pour retourner au point de repère et continuer la lecture, appuyez sur **Shift+Lancer/interrompre la lecture** (▶/||).

Pour inverser la lecture, appuyez sur **Shift+Censor/Reverse**. La touche clignote durant la lecture inversée.

Pour revenir à la lecture normale, appuyez sur la touche **Censor/Reverse**.

Pour censurer la lecture, maintenez la touche **Censor** enfoncée.

Pour revenir à la lecture normale, relâchez la touche **Censor**. La lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas activé la fonction Censor (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais été interrompue).

Pour passer à la piste précédente ou suivante, appuyez sur une des touches **Track Skip** (◀/▶).

Pour revenir au début de la piste, appuyez sur la touche **Track Skip** (◀) durant la lecture.

Pour parcourir rapidement la piste, maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur une des touches **Beat Jump**.

Pour activer et désactiver le mode Slip, appuyez sur la touche **Slip**. En mode Slip, vous pouvez sauter à des points de repère, utiliser les plateaux, ou interrompre la piste alors que la chronologie de la piste se poursuit (la moitié inférieure de la forme d'onde sur l'écran continuera d'aller de l'avant). En d'autres mots, lorsque vous cessez l'action en cours, la piste reprend la lecture normale à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas touché à l'une des commandes (c.-à-d., comme si la lecture avait suivi son cours).

Pour passer directement à un endroit spécifique sur la piste :

- Lorsque la fonction de verrouillage de la pointe de lecture est **désactivée** : tapez l'emplacement souhaité sur l'aperçu de la piste.
- Si la fonction de verrouillage de la pointe de lecture est **activée** : interrompez la lecture, puis tapez sur l'emplacement souhaité dans l'aperçu de la piste. Lorsque la touche **Motor** est **activée**, vous pouvez également arrêter le plateau avec la main et parcourir l'aperçu de la piste.

Veillez consulter la section [Configuration > Fenêtre Préférences](#) pour plus d'information sur la fonction de verrouillage de la pointe de lecture.

Pour faire un zoom avant ou arrière sur la forme d'onde, écartez ou pincez deux doigts sur la forme d'onde. Vous pouvez également utiliser le bouton **Select/Load**.

Bouclage et parcourir rapidement une piste

Pour créer et activer une boucle automatique, appuyez sur le bouton **Auto Loop**.

Pour définir la durée des boucles automatiques, tournez le bouton **Auto Loop** afin de sélectionner le nombre de temps : **1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32** et **64**.

Pour créer et activer une boucle manuelle, appuyez sur la touche **Loop In** pour définir le point d'entrée de boucle et puis appuyez sur la touche **Loop Out** pour définir le point de sortie de boucle. La boucle sera activée immédiatement et sera indiquée par une zone grisée dans la forme d'onde et dans l'aperçu de la piste.

Pour désactiver une boucle, appuyez sur le bouton **Auto Loop**.

Pour déplacer la boucle, maintenez la touche **Shift** enfoncée et tournez le bouton **Auto Loop** lorsque la boucle est activée.

Pour réduire de moitié ou doubler la durée d'une boucle, tourner le bouton **Auto Loop** lorsque la boucle est activée.

Pour parcourir rapidement la piste, appuyez sur une des touches **Beat Jump**. Chaque fois que vous réappuyez sur la touche, le curseur parcourt la durée définie pour les boucles automatiques, laquelle vous pouvez définir en tournant le bouton **Auto Loop**.

Réglage de la synchronisation et de la hauteur tonale

Pour activer la synchroniser, appuyez sur la touche **Sync** sur l'unité que vous souhaitez qui commande le BPM, qui deviendra l'unité « maître ». Une fois que la fonction de synchronisation est activée sur cette unité, appuyez sur la touche **Sync** des autres SC5000M Prime. Le tempo de chaque unité sera immédiatement synchronisé au tempo de l'unité maître.

L'icône d'état de la synchronisation au bas de l'écran affiche l'état actuel :

- **Sync Off** : La synchronisation est désactivée.
- **Tempo Sync** : Seulement le tempo est synchronisé (le BPM correspondra à celui de l'unité maître).
- **Beat Sync** : Le tempo sera synchronisé et la piste sera automatiquement synchronisée à celle de la piste sur l'unité maître.

Pour désactiver la synchronisation sur un SC5000M Prime, appuyez de nouveau sur la touche **Sync**, ou appuyez sur les touches **Shift+Sync**, selon le réglage du paramètre **Sync Button Action** dans les [Préférences](#).

Pour définir un autre SC5000M Prime comme maître, appuyez sur la touche **Master**. Toutes les unités SC5000M Prime connectées dont la fonction de synchronisation a été activée utiliseront ce tempo.

Pour ajuster la hauteur tonale de la piste, déplacez le **curseur de haute tonale**. Vous pouvez uniquement faire cet ajustement lorsque le module n'est pas synchronisé.

Important : Lorsque la synchronisation est activée, déplacer le curseur de hauteur tonale sur le SC5000M Prime maître permet de modifier la vitesse de tous les appareils synchronisés, alors que déplacer le curseur de hauteur tonale sur les autres SC5000M Prime ne change rien.

Pour ajuster la hauteur tonale de la piste de façon temporaire, maintenez une des touches **Pitch Bend** **-/+** enfoncée.

Pour modifier la plage du curseur de haute tonale, maintenez la touche **Shift** enfoncée tout en appuyant sur une des touches **Pitch Bend** **-/+** afin de sélectionner **±4%, 8%, 10%, 20%, 50%** et **100%**.

Pour rétablir la hauteur tonale de la piste à 0%, appuyez sur **Shift+Verrouillage tonal/réinitialisation tonale**. La hauteur tonale originale de la piste sera rétablie (**0%**), indépendamment de la position du curseur de hauteur tonale.

Pour verrouiller ou déverrouiller la tonalité de la piste, tapez l'icône de verrouillage tonal sur l'écran principal. Vous pouvez également appuyer sur **Shift+Verrouillage tonal**. Lorsque le verrouillage tonal est activé, la tonalité de la piste restera la même, même si vous réglez sa vitesse.

Modes de fonctionnement des pads

Les 8 pads ont différentes fonctions selon le mode Pad. Les touches **Parameter** ◀/▶ permettent d'apporter des modifications à chaque mode de pad.

Pour accéder à chaque mode de pad, appuyez sur la touche correspondante : **Hot Cue**, **Loop**, **Roll** ou **Slicer**.

Mode Hot Cue



Le mode Hot Cue vous permet d'utiliser chaque pad pour sauter à un point de repère rapide programmé.

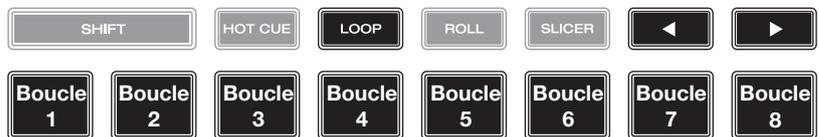
Astuce : Vous pouvez utiliser le logiciel fourni Engine Prime afin de programmer, nommer et affecter des couleurs aux points de repère rapides. Les noms et les couleurs s'afficheront sur l'écran.

Pour programmer un point de repère rapide, appuyez sur un pad éteint lorsque vous aurez atteint l'endroit désiré sur la piste. Le pad s'allume lorsqu'un point de repère rapide lui est affecté.

Pour sauter à un point de repère rapide, appuyez sur le pad correspondant.

Pour supprimer un point de repère rapide, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur le pad correspondant. Le pad s'éteint lorsqu'aucun point de repère rapide ne lui est affecté.

Modes de bouclage



Le mode Manual Loop vous permet d'utiliser chaque pad pour programmer et activer une boucle. Appuyer une première fois sur la touche Loop permet d'accéder au mode Manual Loop.

Astuce : Vous pouvez utiliser le logiciel fourni Engine Prime afin de programmer et nommer les boucles. Les noms s'afficheront sur l'écran.

Pour assigner une boucle à un pad et l'activer, appuyez sur un pad éteint pour programmer un point d'entrée de boucle à l'emplacement actuel, puis appuyez de nouveau afin de créer un point de sortie de boucle à un autre emplacement. Vous pouvez également programmer une boucle automatique en appuyant sur un pad éteint en mode Auto Loop. La boucle sera activée immédiatement et le pad s'allumera.

Pour activer une boucle, appuyez sur le pad correspondant.

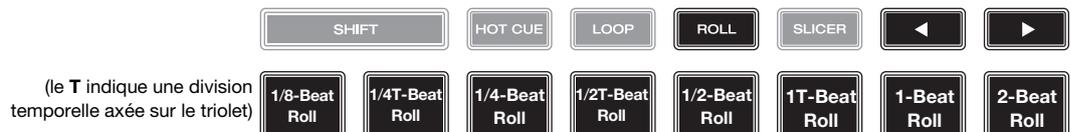
Pour supprimer une boucle, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur le pad correspondant.

Le mode Auto Loop vous permet d'utiliser chaque pad pour programmer et activer une boucle automatique. Appuyer sur la touche Loop en mode Manual Loop permet d'accéder au mode Auto Loop.

Pour activer une boucle automatique, appuyez sur un des pads. La durée de la boucle automatique pour chaque pad sera affichée.

Pour désactiver une boucle, appuyez de nouveau sur le pad.

Mode Roll



En mode Roll, vous pouvez maintenir chaque pad enfoncé afin de déclencher un roulement de boucle d'une durée définie alors que la chronologie de la piste se poursuit (la moitié inférieure de la forme d'onde sur l'écran continuera d'aller de l'avant). Lorsque le pad est relâché, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous ne l'aviez pas enfoncé (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais été interrompue).

Pour activer un roulement de boucle, appuyez sur le pad correspondant. Les pads programmés avec des boucles ayant une division temporelle axée sur le triolet ont une couleur différente.

Mode Slicer



En mode Slicer, les huit pads représentent huit temps séquentiels ou « tranches » dans le Beatgrid. Lorsque vous appuyez sur la touche **Slicer**, vous activez automatiquement une boucle de 8 temps. La tranche en cours de lecture est représentée par le pad qui est allumé ; la lumière parcourra les pads au fur et à mesure que les huit tranches de la phase sont jouées. Vous pouvez appuyer sur un pad pour faire jouer la tranche correspondante. Lorsque le pad est relâché, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous ne l'aviez pas enfoncé (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais été interrompue).

Pour activer une tranche, appuyez sur le pad correspondant.

Configuration

Important : Toutes les options dans la fenêtre Shortcuts se retrouvent également dans la fenêtre Preferences. Toute modification apportée à un des paramètres dans une des fenêtres se trouvera modifiée dans l'autre.

Fenêtre Shortcuts

Pour accéder à la fenêtre **Shortcuts**, appuyez sur la touche **Shortcuts**.

Pour fermer la fenêtre **Shortcuts**, tapez sur le **X** dans le coin supérieur droit.

Dans la fenêtre **Shortcuts**, tapez une option afin de la sélectionner.

- **Layer Color** : Cette option permet de sélectionner la couleur de la lumière autour du plateau pour chaque niveau. Tapez **A** ou **B** au centre pour sélectionner le niveau, et puis tapez une couleur pour la sélectionner. L'anneau changera de couleur immédiatement. Tapez sur le **X** pour revenir à la fenêtre précédente.
- **Cue/Loop Quantization** : Ce paramètre détermine le degré de quantification appliqué pour les fonctions basées sur le temps. Les options sont **1/8**, **1/4**, **1/2**, **1** et **4** battements.
- **Sync Mode** : Ce paramètre détermine le degré de synchronisation appliqué lorsque vous appuyez sur la touche Sync du SC5000M Prime :
 - o **Tempo** : Seulement le tempo est synchronisé (le BPM correspondra à celui du module maître).
 - o **Beat** : Le tempo sera synchronisé et la piste sera automatiquement synchronisée à celle de la piste sur l'unité maître.
 - o **Bar** : Le tempo sera synchronisé et la piste sera automatiquement synchronisée aux mesures de la piste sur l'unité maître (les temps forts de chaque mesure seront alignés).
- **Screen Brightness** : Ce paramètre détermine la luminosité de l'écran principal : Les options sont faible (**Low**), moyenne (**Mid**), élevée (**High**) et maximum (**Max**).
- **Player #** : Ce paramètre indique le numéro du lecteur. Lorsque vous sélectionnez un appareil source à parcourir, ce numéro est indiqué à côté du nom de l'appareil à l'écran.

Fenêtre Preferences

Pour accéder à la fenêtre **Preference**, maintenez la touche **View/Preferences/Utility** enfoncée et tapez l'onglet **Preferences**.

Pour fermer la fenêtre **Preferences**, tapez sur le **X** dans le coin supérieur droit.

Dans la fenêtre **Preferences**, balayez vers le haut ou vers le bas afin de parcourir toutes les options, puis tapez une option afin de la sélectionner :

- **Track Start Position** : Ce paramètre détermine le début d'une piste lorsqu'elle est chargée. Sélectionnez le début réel du fichier (**Track Start**) ou le début d'un signal audio détecté automatiquement (**Cue Position**).
- **Default Speed Range** : Ce paramètre indique la plage du **curseur de hauteur tonale**. Les options sont **±4%**, **8%**, **10%**, **20%** et **50%**.
- **Sync Mode** : Ce paramètre détermine le degré de synchronisation appliqué lorsque vous appuyez sur la touche Sync du SC5000M Prime :
 - o **Tempo** : Seulement le tempo est synchronisé (le BPM correspondra à celui du module maître).
 - o **Beat** : Le tempo sera synchronisé et la piste sera automatiquement synchronisée à celle de la piste sur l'unité maître.
 - o **Bar** : Le tempo sera synchronisé et la piste sera automatiquement synchronisée aux mesures de la piste sur l'unité maître (les temps forts de chaque mesure seront alignés).
- **Sync Button Action** : Ce paramètre permet de déterminer comment la touche **Sync** fonctionne lorsqu'elle est enfoncée.
 - o **Toggle** : Ce mode vous permet d'activer et de désactiver la synchronisation sans devoir maintenir la touche **Shift** enfoncée.
 - o **Shift Disable** : Ce mode nécessite que la touche **Shift** soit maintenue enfoncée afin de désactiver la synchronisation.
- **Cue/Loop Quantization** : Ce paramètre détermine le degré de quantification pour les fonctions basées sur le temps : les points de repère rapides, les boucles et les roulements de boucle. Les options sont **1/8**, **1/4**, **1/2**, **1** et **4** battements.
- **Paused Hot Cue Behavior** : Ce paramètre permet de déterminer comment les pads utilisent leurs points de repère rapides. Lorsque ce paramètre est réglé sur **momentané**, la lecture commence à partir d'un point de repère rapide lorsque le pad est maintenu enfoncé. Relâcher le pad permet de revenir au point de repère rapide. Lorsque ce paramètre est réglé sur **déclenchement**, la lecture commence (et continue) à partir d'un point de repère rapide lorsque le pad est enfoncé et relâché.
- **Platter Play/Pause Behavior** : Ce paramètre permet de déterminer la rapidité avec laquelle la lecture de la piste est lancée. Lorsque **Normal** est sélectionné, la piste commence à jouer selon la vitesse de démarrage du moteur. Lorsque **Instant** est sélectionné, la piste commence à jouer immédiatement, le moteur et le plateau rattrapent la chanson en quelques millisecondes.

- **Default Loop Size** : Ce paramètre permet de déterminer la longueur par défaut d'une boucle automatique lorsqu'une nouvelle piste est chargée sur le module : **1, 2, 4, 8** ou **16** battements.
 - **Smart Loops** : Ce paramètre détermine si oui ou non une boucle manuelle sera automatiquement augmenté ou réduite afin d'être d'une durée standard (par exemple, 2 temps, 4 temps, 8 temps, etc.). Les options sont activée (**On**) et désactivée (**Off**). Ce paramètre fonctionne indépendamment des paramètres de quantification.
 - **Time Format** : Ce paramètre détermine si oui ou non la modification de la hauteur tonale affecte l'affichage de la chronologie de la piste. En mode **Static**, la chronologie de la piste correspond à des endroits standards dans une piste ; la modification de la hauteur tonale ne l'affecte pas. En mode **Dynamic**, la chronologie de la piste sera ajustée automatiquement pour tenir compte des changements de vitesse. Par exemple, si vous modifiez le curseur de hauteur tonale à **-8%**, la chronologie de la piste sera augmentée de **8 %**.
 - **Track End Warning** : Ce paramètre détermine combien de temps avant la fin d'une piste le SC5000M Prime vous avertit qu'il arrive à la fin. Si la piste se trouve sur le niveau sélectionné, l'anneau autour du **plateau** et l'**aperçu de la piste** se mettent à clignoter. Si la piste se trouve sur le niveau opposé, la touche **Layer** se met à clignoter.
 - **On Air Mode** : Ce paramètre permet de modifier la couleur de l'anneau du plateau lorsque le curseur de canal de la X1800 est déplacé vers le haut ou vers le bas afin d'indiquer si le module est actif et transmet l'audio. Lorsque ce paramètre est **activé**, déplacer le curseur de canal vers le haut modifie la couleur du plateau de **blanc** en la couleur sélectionnée. Lorsque ce paramètre est **désactivé**, l'anneau du plateau reste toujours la couleur sélectionnée, peu importe la position du curseur de canal.
- Remarque** : Cette option nécessite qu'une console de mixage X1800 soit connectée via Ethernet.
- **Lock Playing Deck** : Ce paramètre détermine si vous pouvez charger une nouvelle piste lorsque le module est en cours de lecture. Les options sont activée (**On**) et désactivée (**Off**). Lorsque ce paramètre est activé, la lecture doit être interrompue afin de charger une nouvelle piste sur ce module.
 - **Needle Lock** : Ce paramètre détermine si vous pouvez taper sur l'**aperçu de la piste** à l'écran afin de sauter à cet emplacement durant la lecture de la piste. Les options sont activée (**On**) et désactivée (**Off**). Vous pouvez utiliser l'aperçu de la piste lorsque la lecture est interrompue indépendamment de ce paramètre. Lorsque la fonction de verrouillage de la pointe de lecture est **activée** et que la touche **Motor** est activée, vous pouvez également arrêter le plateau avec la main et parcourir l'aperçu de la piste.
 - **Pad Lock** : Ce paramètre détermine si les pads et les touches des modes de fonctionnement des pads (**Hot Cue, Loop, Roll, Slicer**) sont activés ou désactivés. Les options sont activée (**On**) et désactivée (**Off**).
 - **Key Notation** : Ce paramètre détermine comment la tonalité de la piste est notée à l'écran. Vous pouvez afficher la tonalité comme dièses (**Sharps**), bémols (**Flats**), **Open Key** ou **Camelot**.
 - **Key Filter** : Ce paramètre détermine si le filtre tonal (**Key**) affiche uniquement les pistes ayant la même tonalité (**Match**) ou les pistes ayant des tonalités compatibles (**Compatible**).
 - **BPM Range** : Ce paramètre permet de déterminer les valeurs BPM les plus basses et les plus élevées qui seront utilisées pour l'analyse des pistes : **58–115, 68–135, 75–155, 88–175** ou **98-BPM**.
 - **BPM Filter Tolerance** : Ce paramètre détermine le seuil de tolérance du filtre **BPM** afin que vous puissiez inclure des pistes ayant des tempos qui se retrouvent dans la plage de tempo limitée spécifiée. Les options sont **±0, 1, 2, 3, 5, 10** et **15**.
 - **Show Only File Name** : paramètre permet de déterminer si les pistes sont affichées selon leurs noms de fichier ou selon leurs métadonnées (ID3). Les options sont activée (**On**) et désactivée (**Off**).
 - **Deck Layer Colors** : Ce paramètre permet de sélectionner la couleur de la lumière autour du plateau pour chaque niveau sur tous les lecteurs. Tapez sur la flèche à côté de **A** ou de **B** pour sélectionner le niveau, et puis tapez une couleur pour la sélectionner. L'anneau changera de couleur immédiatement. Tapez sur le **X** pour revenir à la fenêtre précédente.

Fenêtre Utility

Pour accéder à la fenêtre **Utility**, maintenez la touche **View/Preferences/Utility** enfoncée et tapez l'onglet **Utility**.

Pour fermer la fenêtre **Utility**, tapez sur le **X** dans le coin supérieur droit.

Dans la fenêtre **Utility**, balayez vers le haut ou vers le bas afin de parcourir toutes les options, puis tapez une option afin de la sélectionner :

- **Player #** : Ce paramètre indique le numéro du lecteur. Lorsque vous sélectionnez un appareil source à parcourir, ce numéro est indiqué à côté du nom de l'appareil à l'écran.
- **Layer B** : Ce paramètre permet de déterminer si le SC5000M Prime utilise les deux niveaux du module (**On**) ou juste un (**Off**).
- **Screen Brightness** : Ce paramètre détermine la luminosité de l'écran principal : Les options sont faible (**Low**), moyenne (**Mid**), élevée (**High**) ou maximum (**Max**).
- **Model** : C'est le nom de ce cet appareil.
- **Firmware Version** : C'est la version actuelle du système d'exploitation Engine Prime de l'appareil.
- **SC5000M Controller** : C'est la version actuelle du progiciel du contrôleur de l'appareil.
- **SC5000M Display** : C'est la version actuelle du progiciel de l'écran de l'appareil.
- **Update Firmware** : Cette option permet de redémarrer le SC5000M Prime en mode de mise à jour afin de mettre à jour son progiciel. Suivez les instructions fournies avec le fichier de mise à jour du progiciel que vous avez téléchargé.

Guida per l'uso (Italiano)

Introduzione

Grazie per aver acquistato l'SC5000M Prime. Noi di Denon DJ sappiamo che per te la musica è una cosa seria. Ecco perché progettiamo i nostri dispositivi con un unico obiettivo in mente: rendere le tue prestazioni le migliori possibili.

Caratteristiche:

- Piatto motorizzato con vero vinile da 7"
- Display HD da 7" con opzioni multi-touch
- Uscite audio digitali da 24 bit, 96kHz
- Riproduzione a doppio strato con uscite audio individuali
- Possibilità di riprodurre formati audio non compressi (FLAC, ALAC, WAV)
- 8 trigger multifunzione per Cue, Loop, Slice e Roll
- Colore RGB (rosso, verde, blu) personalizzabile intorno alla rotella
- 3 ingressi USB e 1 ingresso SD per la riproduzione musicale
- Uscita LAN per collegare fino a un massimo di quattro lettori
- Comprende il software di gestione musicale Engine Prime

Contenuti della confezione

SC5000M Prime

2 cavi audio RCA (coppie stereo)

Cavo USB

Cavo di prolunga USB

Cavo di rete

Cavo di alimentazione

Panno per la pulizia

Scheda di download del Software

Guida per l'uso

Istruzioni di sicurezza e garanzia

Importante: recarsi su denondj.com e trovare la pagina dell'**SC5000M Prime** per scaricare il software Engine Prime.

Assistenza

Per le ultime informazioni in merito a questo prodotto (documentazione, specifiche tecniche, requisiti di sistema, informazioni sulla compatibilità, ecc.) e per effettuarne la registrazione, recarsi alla pagina denondj.com.

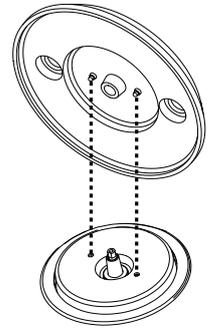
Per ulteriore assistenza sul prodotto, recarsi alla pagina denondj.com/support.

Configurazione

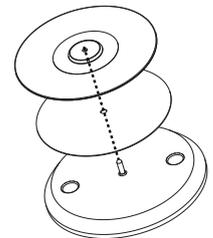
1. Montare il piatto

1. Estrarre la base del SC5000M Prime dalla confezione. Estrarre il gruppo del piatto dalla confezione (sotto il SC5000M Prime). Collocare il SC5000M Prime su una superficie piana e stabile per il montaggio e l'uso.

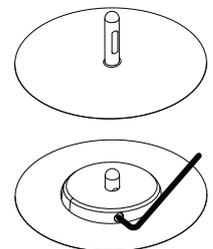
2. Collocare il piatto sul motore allineando i perni a livello della parte inferiore del piatto con i fori nel motore. Premerlo verso il basso con decisione. Assicurarsi che ruoti uniformemente e non oscilli eccessivamente.



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



4. Allineare la tacca a livello dell'asse con la vite dell'adattatore di bloccaggio. Servirsi della chiave a brugola (in dotazione) per serrare la vite, bloccando così l'adattatore all'asse.



Nota bene: premendo o sollevando il vinile mentre si stringe la vite dell'asse, è possibile regolare la frizione sul tappetino secondo quanto desiderato.

2. Collegare il tutto e iniziare a fare il DJ!

1. Assicurarsi che tutti i dispositivi siano spenti (**off**) o che i loro livelli di volume siano tutti al **minimo**.
2. Collegare le uscite audio dell'SC5000M Prime (**Layer A/B** o **Digital Outputs A/B**) agli ingressi del mixer.
3. Collegare le porte **Link** dell'SC5000M Prime seguendo uno dei seguenti esempi di schema di collegamento.
4. Collegare i dispositivi di uscita (giradischi, cuffie, amplificatori, altoparlanti, ecc.) alle uscite del mixer.
5. Collegare tutti i dispositivi a fonti di alimentazione.

Quando si avvia una sessione, accendere (1) SC5000M Prime e altre fonti di ingresso, (2) il mixer e quindi (3) dispositivi di uscita.

Al termine di una sessione, spegnere (1) dispositivi di uscita, (2) il mixer, e quindi (3) SC5000M Prime e altre fonti di ingresso.

Schema dei collegamenti

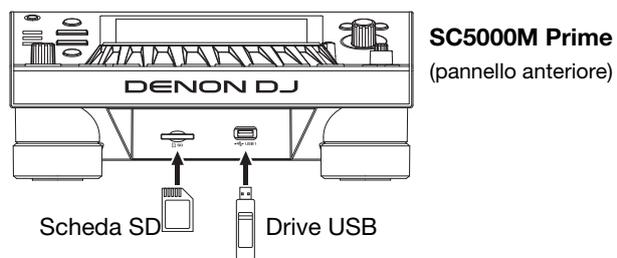
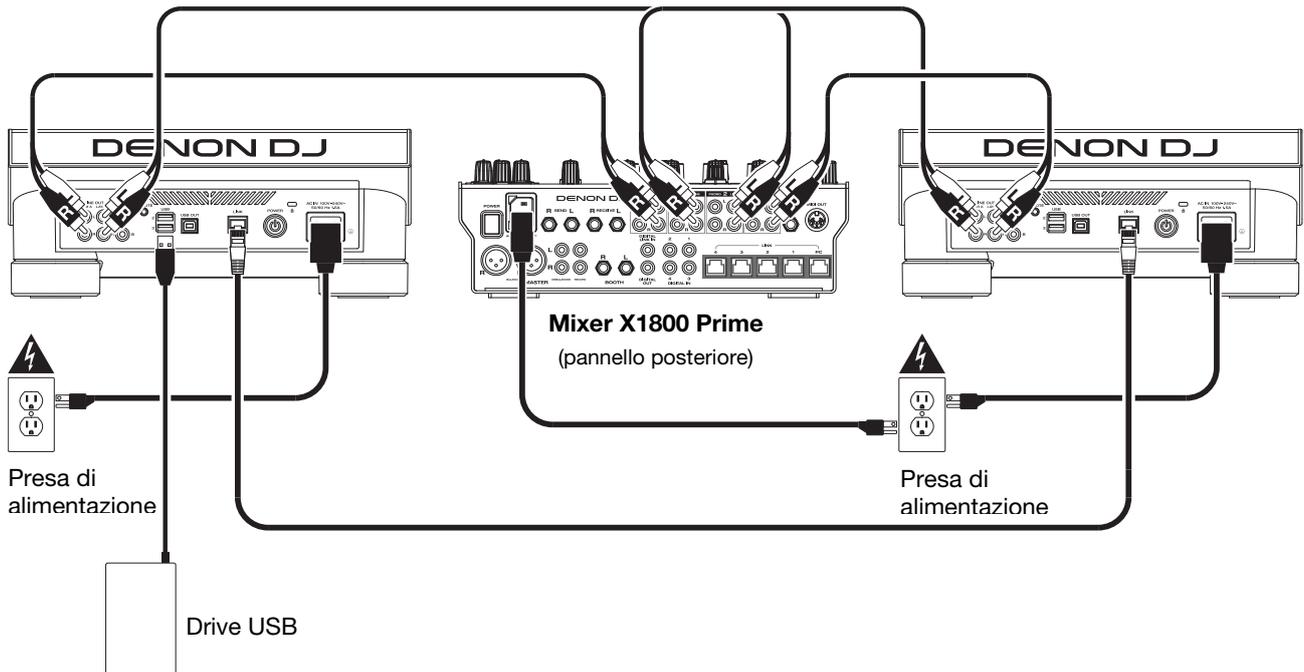
Elementi non elencati sotto [Introduzione > Contenuti della confezione](#) sono venduti separatamente.

Esempio 1

Questo esempio mostra 2 unità SC5000M Prime con le loro porte **Link** collegate direttamente l'una con l'altra.

SC5000M Prime
(pannello posteriore)

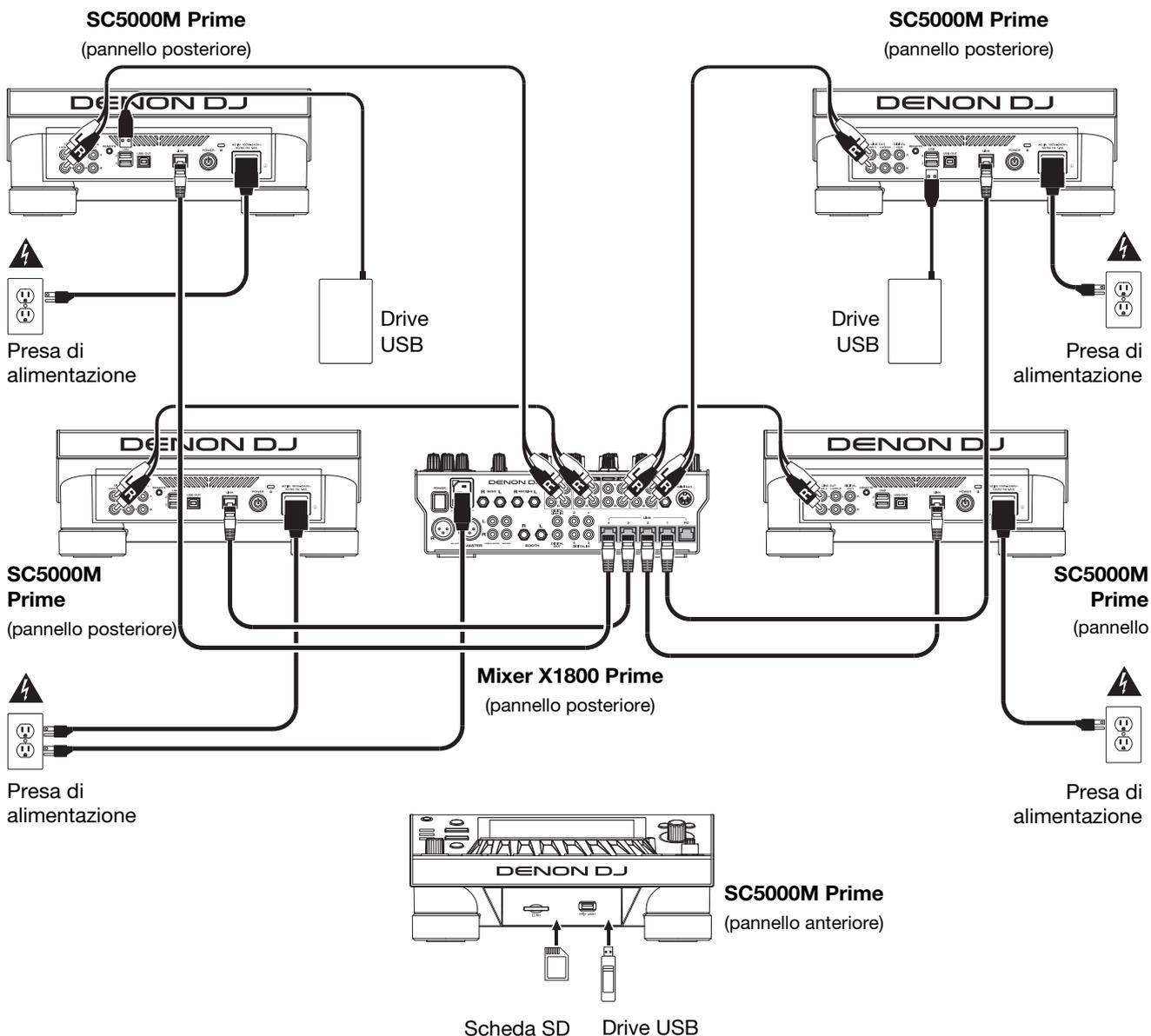
SC5000M Prime
(pannello posteriore)



Esempio 2

Questo esempio mostra 4 unità SC5000M Prime con le loro porte **Link** collegate alle **Porte 1-4 Link** di un mixer Denon DJ X1800 Prime. Le 4 unità sono collegate a formare una rete tramite il mixer.

Nota bene: se si desidera utilizzare un mixer diverso con questo impianto, collegare le porte **Link** di tutte e 4 le unità SC5000M Prime a un hub Ethernet anziché al mixer.



Avvertenza RF: questo è un dispositivo portatile. Mantenere una distanza minima di 20 centimetri tra la struttura irradiante del trasmettitore e il proprio corpo o le altre persone nelle vicinanze.

Analisi dispositivi e file

SC5000M Prime può riprodurre file musicali da drive USB, schede SD o altri dispositivi SC5000M Prime collegati. Assicurarsi di utilizzare unicamente i file di sistema (per drive USB o schede SD) e i formati di file (per file musicali) elencati qui di seguito.

File di sistema supportati:	exFAT, FAT32 (raccomandato), HFS+ (read-only), NTFS (read-only)
Formati di file supportati:	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)

Sebbene l'SC5000M Prime sia in grado di riprodurre tracce che non sono ancora state analizzate, l'esecuzione dell'analisi consente alle sue funzioni di lavorare in maniera più efficiente. Le tracce possono essere analizzate in due modi:

- **Su SC5000M Prime, caricare la traccia:** quando si carica una traccia da riprodurre, l'SC5000M Prime la analizzerà automaticamente (se non è già stata analizzata). Questa operazione può richiedere alcuni istanti, a seconda della lunghezza della traccia. Si può iniziare a riprodurre la traccia dall'inizio **immediatamente**, sebbene si debba attendere alcuni istanti che l'analisi sia completata.
- **Utilizzare il software Engine Prime:** il software Engine Prime in dotazione può pre-analizzare la libreria musicale da utilizzare con l'SC5000M Prime. Può anche essere utilizzato per organizzare la libreria creando crate e playlist. Gestisce inoltre le preferenze hardware del SC5000M Prime (si veda [Operazione](#) per saperne di più).
Recarsi su denondj.com e trovare la pagina dell'**SC5000M Prime** per scaricare il software Engine Prime.

Per espellere un drive USB o una scheda SD:

1. Assicurarsi che nessuna delle sue tracce sia in corso di riproduzione su una delle unità SC5000M Prime collegate. L'espulsione di un dispositivo scarica le sue tracce da **tutte** le unità SC5000M Prime collegate.
2. Premere **Media Eject**. Un elenco dei dispositivi collegati comparirà sul display principale.
3. Toccare con il dito il nome del dispositivo e mantenere la pressione fino a quando il misuratore non si è svuotato e il nome del dispositivo non scompare dall'elenco. Se una traccia presente sul dispositivo è attualmente in corso di riproduzione verrà chiesto se si desidera continuare nell'espulsione, cosa che interromperà la riproduzione della traccia. Toccare **Cancel** per annullare l'espulsione del dispositivo oppure **OK** per procedere.

Per effettuare l'espulsione di ulteriori dispositivi, ripetere la Fase 3.

Per tornare alla schermata precedente, premere nuovamente **Media Eject** o toccare la **X** nell'angolo superiore destro.

Collegamento a una rete

Si può creare una rete collegando più unità SC5000M Prime consentendo loro di condividere database di tracce, tempi e informazioni sul BPM e altri dati in maniera ininterrotta tramite questo collegamento.

Questa funzione offre alcuni vantaggi durante le esibizioni. Ad esempio, se si utilizzano quattro unità SC5000M Prime, si può utilizzare una di esse per navigare lungo **tutte** le tracce su **tutti** i dispositivi (drive USB o schede SD) collegati a **una qualsiasi** di tali unità SC5000M. Si possono poi riprodurre queste tracce immediatamente senza dover trasferire un dispositivo da un'unità all'altra.

Per creare una rete collegando più unità SC5000M Prime, servirsi dei cavi di rete in dotazione per procedere in uno dei seguenti modi:

- Se si utilizzano solo due unità SC5000M Prime, collegare le loro due porte **Link**.
- Se si utilizzano due o più unità SC5000M Prime, collegare ciascuna delle loro por **Link** a una porta **Link (1–4)** del mixer Denon DJ X1800 Prime.
- Se si utilizzano due o più unità SC5000M Prime, collegare ciascuna delle loro porte **Link** a una porta Ethernet di un router.

La spia **Network (Media Status)** si accende quando l'unità SC5000M Prime è correttamente collegata a una rete.

Configurazione

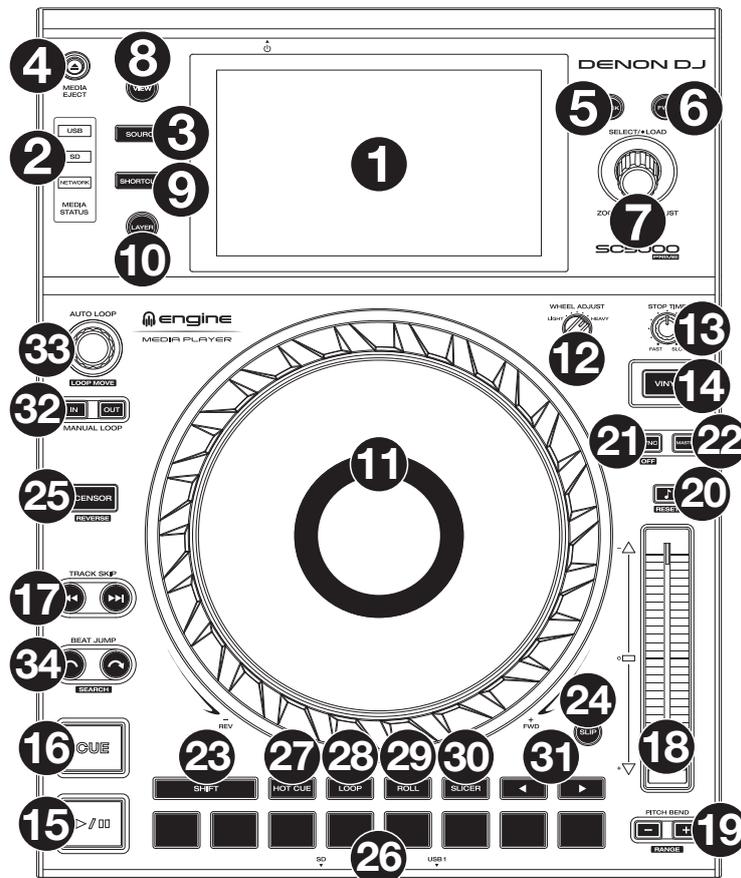
L'SC5000M Prime dispone di numerose configurazioni che possono essere personalizzate nelle Scorciatoie (impostazioni base) e tra i Preferiti (impostazioni avanzate). Per saperne di più su queste impostazioni, si veda [Operazione > Configurazione](#).

Per aprire le scorciatoie, premere **Shortcuts**.

Per aprire i Preferiti, premere e tenere premuto **View/Preferences/Utility**.

Caratteristiche

Pannello superiore



Scelta dei supporti e navigazione

- Display principale:** questo display multi-touch a colori mostra informazioni specifiche per l'operazione corrente dell'SC5000M Prime. Toccare il display (e servirsi dei comandi hardware) per controllare l'interfaccia. Per maggiori informazioni, si veda [Operazione > Panoramica Display Principale](#).
- Scelta del supporto:** queste spie si illuminano per indicare se è collegato il tipo di supporto corrispondente. **USB**, **SD**, o **Network**.
- Source:** premere questo tasto per mostrare un elenco di dispositivi disponibili collegati all'SC5000M Prime sul display principale (altre unità SC5000M Prime collegate, drive USB, schede SD, ecc.). Toccare un dispositivo nell'elenco per selezionarlo.
- Media Eject:** premere questo tasto per mostrare un elenco dei dispositivi disponibili collegati a quell'unità SC5000M Prime sul **display principale** (ossia i drive USB collegati alle relative porte USB o una scheda SD inserita nell'apposita slot).
Per effettuare l'espulsione di un dispositivo, assicurarsi che nessuna delle relative tracce sia in corso di riproduzione (l'espulsione di un dispositivo annulla il caricamento delle relative tracce da tutte le unità SC5000M Prime collegate nella rete), quindi toccare e mantenere la pressione del dito sul relativo nome nel **display principale** fino alla scomparsa del nome del dispositivo.
- Back** (indietro): premere questo tasto per tornare alla finestra precedente. In Performance View, premere questo tasto per entrare in modalità di visualizzazione Browse View.
- Forward** (avanti): premere questo tasto per passare alla finestra successiva. In Performance View, premere questo tasto per entrare in modalità di visualizzazione Browse View.
- Select/Load** (scegli/carica): durante l'esibizione, girare questa manopola per ingrandire e rimpicciolire l'onda della traccia. In modalità di navigazione (Browse), girare questa manopola per scorrere lungo la lista. Premere la manopola per selezionare una voce o per caricare la traccia selezionata sul deck. Tenere premuto **Shift** e girare questa manopola per scorrere rapidamente lungo l'elenco.
- View/Preferences/Utility:** premere questo tasto per commutare tra la visualizzazione della libreria e quella della traccia. Tenere premuto questo tasto per entrare nella finestra Preference (preferiti) e Utility (utilità).
- Shortcuts** (scorciatoie): premere questo tasto per accedere a un breve menu di opzioni di riproduzione e visualizzazione.

Comandi di riproduzione e trasporto

10. **Layer** (strato): premere questo tasto per attivare la focalizzazione sugli strati dell'SC5000M Prime.
11. **Piatto**: questo piatto motorizzato da 7" controlla la testina di riproduzione audio nel software e può essere utilizzato per lo scratch e per ruotare o per agire da piatto a pitch statico, a seconda dell'impostazione del tasto **Motor**.
12. **Regolazione della coppia**: girare questo interruttore per regolare la coppia dei **piatti**. All'impostazione massima, **high**, i piatti avranno la sensazione più forte e pesante dei giradischi "moderni". Impostato su **normal** saranno più leggeri e pieni di grazia: la sensazione di un giradischi "classico".
13. **Stop Time** (tempo di arresto): controlla la velocità alla quale la traccia rallenta fino ad arrestarsi completamente ("tempo di frenata") quando la si mette in pausa premendo **Play/Pause** (▶/||).
14. **Motor**: premere questo tasto per attivare o disattivare il motore del piatto. Quando il motore è attivato, il piatto gira e fa lo scratch come quello di un giradischi.
Quando il motore è disattivato e l'audio viene riprodotto, muovere il **piatto** per regolare temporaneamente la velocità della traccia, cosa utile per l'allineamento del beat. Quando è disattivato e l'audio è in pausa, muovere il **piatto** per eseguire lo scratch della traccia. L'audio non sarà interrotto se il motore è attivato durante la riproduzione.
15. **Play/Pause** (▶/||): questo tasto interrompe momentaneamente o fa riprendere la riproduzione.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riprodurre la traccia con un effetto "stutter" dal punto cue iniziale.
16. **Cue**: durante la riproduzione, premere questo tasto per far tornare la traccia al suo punto cue iniziale e interrompere la riproduzione. Se non è stato impostato alcun punto cue temporaneo, premere questo tasto per tornare all'inizio della traccia. (Per impostare un punto cue temporaneo, assicurarsi che la traccia sia in pausa, muovere il **piatto** per collocare la testina audio nel punto desiderato, quindi premere questo tasto).
Se il deck è in pausa, tenere premuto questo tasto per riprodurre la traccia dal punto cue iniziale. Lasciare la pressione, per far tornare la traccia al punto cue iniziale e interrompere temporaneamente la riproduzione. Per continuare la riproduzione senza tornare al punto cue iniziale, tenere premuto questo tasto, quindi premere e tenere premuto il tasto **Play** e rilasciare entrambi i tasti.
Durante la riproduzione, tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per impostare il punto cue iniziale.
17. **Track Skip** (salta traccia): premere uno di questi tasti per passare alla traccia precedente o successiva.
Premere il tasto **Previous Track** nel mezzo di una traccia per tornare all'inizio della traccia stessa.

Comandi Sync & Pitch

18. **Fader del pitch**: muovere questo fader per regolare la velocità (pitch) della traccia. Si può regolare il suo intervallo complessivo tenendo premuto **Shift** e premendo uno dei tasti **Pitch Bend**.
Importante: se Sync è attivato, spostando il fader del pitch dell'unità SC5000M Prime "master" cambierà la velocità di tutte le unità sincronizzate, mentre spostando il fader del pitch delle altre unità non succederà nulla.
19. **Pitch Bend** -/+ : tenere premuto uno di questi tasti per ridurre o aumentare (rispettivamente) momentaneamente la velocità della traccia.
Tenere premuto **Shift**, quindi premere uno di questi tasti per impostare l'intervallo del fader del pitch.
20. **Key Lock/Pitch Reset**: premere questo tasto per attivare o disattivare Key Lock. Quando Key Lock è attivo, il tasto traccia rimarrà lo stesso anche se se ne regola la velocità.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riportare il pitch della traccia al suo pitch originale (0%) indipendentemente dalla posizione del fader del pitch.
21. **Sync/Sync Off**: premere questo tasto per attivare la sincronizzazione.
Per sincronizzare due o più unità SC5000M Prime, premere **Sync** sull'unità che si desidera che controlli il BPM, che diventa "master". Dopo aver attivato la sincronizzazione su quella unità, premere **Sync** sulle ulteriori unità. Il tempo di ciascuna unità si sincronizzerà immediatamente per abbinarsi al tempo dell'unità master.
Per disattivare la funzione di sincronizzazione Sync, premere nuovamente il tasto **Sync** o tenere premuto **Shift** e premere **Sync**, a seconda dell'impostazione di **SyncButton Action** sotto **Preferenze**.
22. **Master**: premere questo tasto per impostare questa unità SC5000M Prime come quella che controlla il tempo master. Tutte le unità SC5000M Prime collegate con funzione Sync attivata utilizzeranno questo tempo. Se si ferma il "master" SC5000M Prime, l'SC5000M Prime a suonare più a lungo nell'impianto diventerà automaticamente il nuovo "master" (a meno che l'impostazione non venga modificata manualmente).

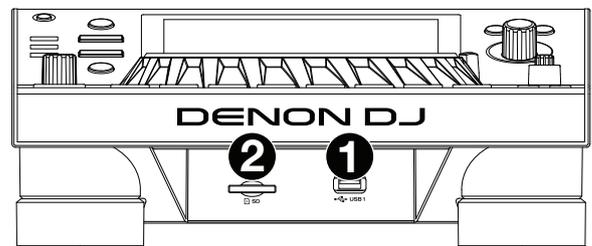
Comandi prestazioni

23. **Shift**: tenere premuto questo pulsante per accedere alle funzioni secondarie di altri comandi.
24. **Slip**: premere questo tasto per abilitare o disabilitare la modalità slip. In modalità Slip si può passare a punti cue, utilizzare i piatti o mettere in pausa la traccia mentre la timeline della traccia va avanti (la parte inferiore dell'onda a display continuerà ad avanzare). In altre parole, quando si interrompe qualsiasi azione, verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stato fatto nulla (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).
25. **Censor/Reverse**: premere questo tasto per attivare o disattivare la funzione Censor: la riproduzione della traccia sarà invertita, ma quando si lascia il tasto, la riproduzione normale riprenderà da dove sarebbe stata se non fosse mai stata attivata la funzione Censor (vale a dire come se la traccia fosse stata riprodotta in avanti per tutto il tempo).
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per invertire la riproduzione della traccia normalmente. Premere nuovamente questo tasto per far tornare la riproduzione nella normale direzione in avanti.
26. **Pad performance**: questi pad hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità pad corrente.

27. **Hot Cue:** premere questo tasto per entrare in modalità Hot Cue. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
28. **Loop:** premere questo tasto una volta per entrare in modalità Loop Manuale. Premerlo ancora una volta per entrare in modalità Loop Automatico. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
29. **Roll:** premere questo tasto per entrare in modalità Roll. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
30. **Slicer:** premere questo tasto per entrare in modalità Slicer. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
31. **Parametro ◀/▶:** servirsi di questi tasti per varie funzioni in ciascuna modalità pad. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
32. **Loop In/Loop Out:** premere uno di questi tasti per creare un punto di Loop In o di Loop Out nella posizione corrente. La loro collocazione sarà influenzata dalle impostazioni di **Quantize** e **Smart Loops**. Si veda [Operazione > Configurazioni > Shortcuts \(scorciatoie\)](#) per maggiori informazioni.
33. **Auto Loop/Loop Move:** girare questa manopola per impostare le dimensioni di un loop automatico. Il valore verrà illustrato sul display principale e sul display del piatto.
Premere questa manopola per attivare o disattivare un loop automatico nella posizione corrente della traccia.
Suggerimento: in modalità di loop manuale si possono assegnare loop automatici ai pad. Si veda [Operazione > Esibizioni > Modalità pad](#) per maggiori informazioni.
Tenere premuto **Shift** e girare questa manopola per spostare il loop attivo a sinistra o a destra.
34. **Beat Jump:** premere uno di questi tasti per saltare indietro o avanti lungo la traccia. Servirsi della manopola **Auto Loop** per determinare la misura del salto di beat.
Tenere premuto **Shift**, quindi premere uno di questi tasti per riavvolgere o avanzare lungo la traccia.

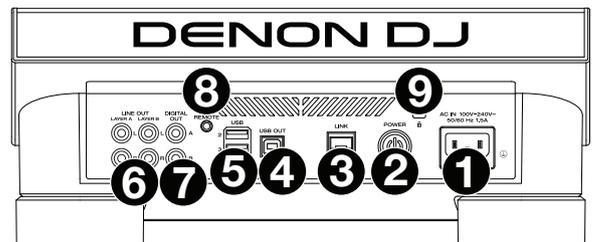
Pannello anteriore

1. **Porta USB anteriore:** collegare un drive USB standard a questa porta USB. Quando si seleziona quel drive USB come sorgente (premere il tasto **Source**), si può utilizzare il display per selezionare e caricare tracce sul drive USB. Sul pannello posteriore sono inoltre presenti due porte USB simili. Si può utilizzare il cavo di prolunga USB in dotazione per adattare drive USB più grandi o più piccole.
2. **Slot scheda SD:** inserire una scheda SD o SDHC standard in questa slot. Quando si seleziona quella scheda SD come sorgente (premere il tasto **Source**), si può utilizzare il display per selezionare e caricare tracce sulla scheda SD stessa.



Pannello posteriore

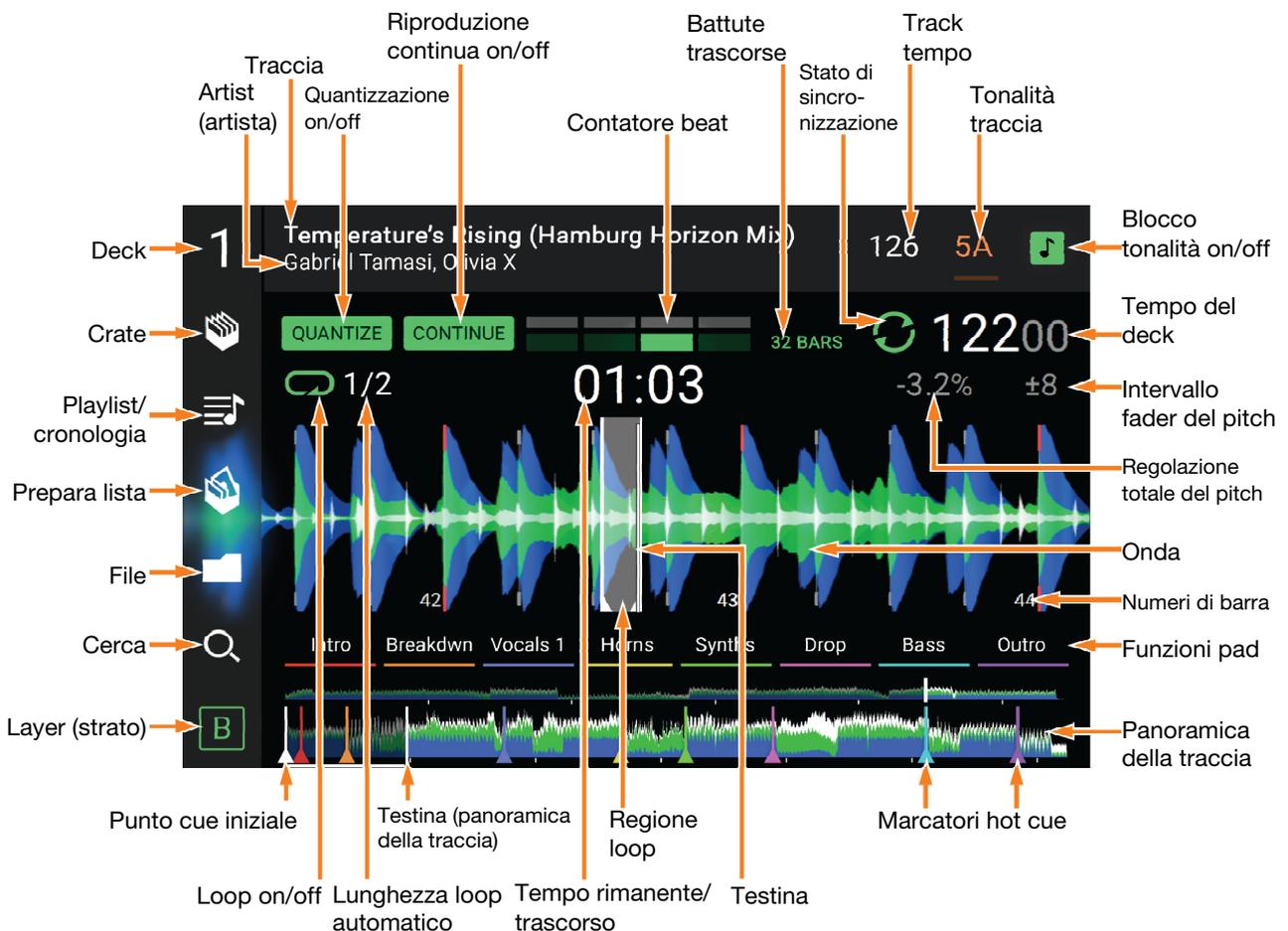
1. **Ingresso di alimentazione:** servirsi del cavo di alimentazione in dotazione per collegare questo ingresso ad una presa di alimentazione. L'SC5000M Prime è dotato di un circuito di protezione che consente di espellere in maniera sicura tutti i media in seguito a una perdita di potenza inattesa per proteggere i dati evitandone la corruzione. Ricollegare la fonte di alimentazione per tornare al funzionamento normale.
2. **Tasto di alimentazione:** premere questo tasto per accendere e spegnere l'SC5000M Prime. Accendere l'SC5000M Prime solo **dopo** aver collegato tutti i dispositivi di ingresso e prima di accendere amplificatori e casse. Spegnerli **prima** di spegnere l'SC5000M Prime.
Tenere premuto questo tasto per 10 secondi per resettare l'SC5000M Prime.
3. **Porta Link:** servirsi del cavo di rete in dotazione per collegare questa porta a un altro SC5000M Prime o al mixer Denon DJ X1800 Prime. Ciascun SC5000M Prime presente nella rete può condividere database di tracce, tempi e informazioni sul BPM e altri dati tramite questo collegamento.
4. **Da porta USB a PC (USB Out):** servirsi di un cavo USB standard (in dotazione) per collegare questa porta USB a una porta USB disponibile del computer. Questo collegamento invia e riceve messaggi MIDI da e verso il computer.
5. **Porte USB posteriori 2/3:** collegare drive USB standard a queste porte USB. Quando si seleziona uno di quei drive USB come sorgente (premere il tasto **Source**), si può utilizzare il display per selezionare e caricare tracce sui drive USB stessi. Sul pannello anteriore è presente anche una porta USB simile.
6. **Uscite Layer A/B Outputs:** servirsi di cavi RCA standard per collegare queste uscite a un mixer DJ. Le uscite di linea **A** inviano il segnale audio dal Layer A. Le uscite di linea **B** inviano il segnale audio dal Layer B.
7. **Digital Outputs A/B:** servirsi di cavi digitali coassiali standard per collegare queste uscite da 24 bit/96 KHz a dispositivi e mixer quali il Denon DJ X1800 Prime.
8. **Ingresso Remote:** servirsi di un cavo start remoto standard per collegare questo ingresso all'uscita start remoto del mixer (se disponibile). Una volta collegati a un mixer compatibile con attivazione a distanza, spostando il crossfader verso il lato corrispondente a questo SC5000M Prime (o alzando il fader di canale per il suo canale) si avvia automaticamente la traccia sullo strato correntemente selezionato.
9. **Slot per lucchetto Kensington®:** servirsi di questa apertura per fissare l'SC5000M Prime a un tavolo o ad altre superfici.



Operazione

Panoramica display principale

Vista Performance



Passare il dito verso sinistra o verso destra sulla **panoramica della traccia** per scorrere lungo la traccia mentre questa è in pausa.

Nota bene: si può utilizzare questa funzione durante la riproduzione se la funzione di blocco puntina (Needle Lock) è **off**. Se la funzione di blocco della puntina (Needle Lock) è **attiva** e il **Motor** è **acceso**, fermando il piatto con la mano o con il palmo si potrà scorrere lungo la panoramica della traccia. Si veda [Configurazione > Preferenze](#) per maggiori informazioni sulla funzione Needle Lock.

Allargare o stringere le dita sull'onda per zoomare ingrandendo o rimpicciolendo, rispettivamente. Alternativamente, girare la manopola **Select/Load**.

Toccare un'icona per selezionarla (ad es. le icone di Crate, Playlist, Prepara Lista, File Cerca sul lato sinistro).

Toccare un tasto per attivarlo o disattivarlo (ad es. i tasti **Quantize**, **Continue** o **Key Lock**).

Toccare il tempo per passare dal tempo trascorso al tempo rimanente.

È inoltre possibile mostrare o nascondere i comandi della griglia del beat in modalità di visualizzazione Performance. La griglia del beat viene individuata e impostata automaticamente quando la traccia viene analizzata.

Per mostrare i comandi della griglia del beat, tenere premuta la manopola **Select/Load** per un secondo.

Sei tasti compariranno in fondo al display e i marcatori della griglia del beat compariranno sull'onda sonora.

Per azzerare la griglia del beat, toccare **Reset**.

Per far scorrere gli attacchi della griglia del beat a sinistra o destra (in incrementi di un beat), toccare rispettivamente i tasti < o > oppure girare la manopola **Select/Load**.

Per spostare/"far scorrere" liberamente la griglia del beat a sinistra o a destra, muovere il **piatto**.

Per dimezzare o raddoppiare il numero dei marker della griglia del beat, toccare rispettivamente **/2** o **X2**.

Per nascondere i comandi della griglia del beat, toccare **Close**.

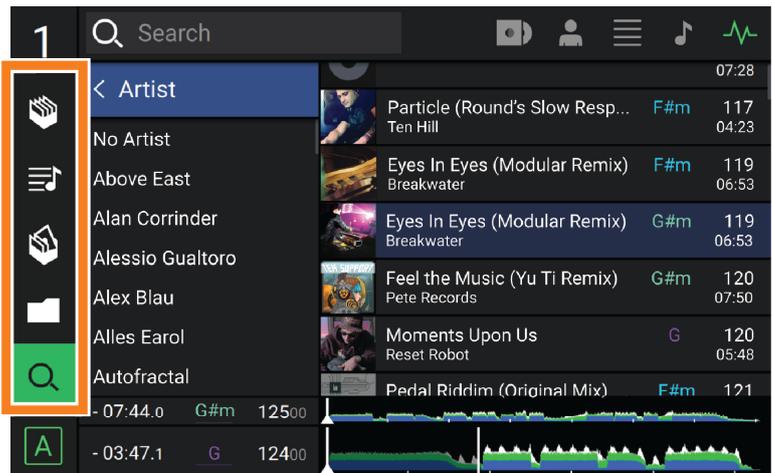
Browse View

Servirsi della vista di navigazione per visualizzare la libreria musicale e caricare una traccia sul deck. Si può inoltre effettuare una ricerca tra crate e playlist, aggiungere tracce a Prepara lista e cercare tra le tracce utilizzando le funzioni di classificazione e filtro.

Importante: recarsi su denondj.com e trovare la pagina dell'**SC5000M Prime** per scaricare il software Engine Prime.

Servirsi delle cinque icone presenti sul lato sinistro per navigare in Browse View.

- **Crate:** i crate sono collezioni di tracce organizzate come si desidera. Si possono avere crate per diversi generi o stili, per gli album di un determinato decennio, ecc. Si può utilizzare il software Engine Prime in dotazione per creare crate da utilizzare qui.



- **Playlist/Cronologia:** le playlist sono liste di tracce sistemate in un ordine specifico. Si possono avere playlist per diversi tipi di locali o eventi, per generi specifici, ecc. Si può utilizzare il software Engine Prime in dotazione per creare playlist da utilizzare qui. Questo è inoltre il punto in cui è possibile visualizzare la cronologia di riproduzione. Se non sono presenti playlist, a questo livello sarà illustrata solo la cronologia.
- **Prepara:** si possono caricare tracce in Prepara liste in modo da poterci tornare in un secondo momento quando si desidera riprodurle durante l'esibizione (anziché dover cercare nell'intera libreria la traccia da riprodurre).
- **File:** servirsi di questa opzione per scorrere lungo l'elenco di tutti i file presenti su un drive USB o in una scheda SD.
- **Search (cerca):** servirsi di questa opzione per cercare tra le tracce servendosi di una parola chiave. I risultati della ricerca sono basati su nome dell'album, nome dell'artista, nome della traccia, tonalità e tempo.

Far scorrere un elenco verso l'alto o verso il basso per visualizzarlo (ad es. l'elenco dei crate, l'elenco delle playlist o l'elenco delle tracce). Alternativamente, premere i tasti **Back** (indietro) o **Forward** (avanti) per selezionare un elenco e quindi girare la manopola **Select/Load** (seleziona/carica). Tenere premuto **Shift** e girare questa manopola per scorrere rapidamente lungo l'elenco. Si può inoltre toccare e trascinare la barra di scorrimento sul bordo destro dell'elenco.

Toccare un'icona o un elemento dell'elenco per selezionarlo. Alternativamente, premere la manopola **Select/Load**.

Far scorrere una traccia verso destra per caricarla sul deck. Alternativamente, premere la manopola **Select/Load**.

Far scorrere una traccia verso sinistra per aggiungerla a Prepara lista. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e premere la manopola **Select/Load**. Far scorrere una traccia presente in Prepara lista verso sinistra per rimuoverla.

Toccare e tenere il dito su una traccia per visualizzare la finestra delle informazioni. Toccare la finestra delle informazioni per chiuderla.

Toccare il campo Cerca e utilizzare la tastiera che compare a display per cercare tra le tracce servendosi di una parola chiave. I risultati della ricerca sono basati su nome dell'album, nome dell'artista, nome della traccia, tonalità e tempo.

Esibizione

Caricare e rimuovere tracce

Durante la visualizzazione di qualsiasi elenco di tracce:

Per caricare una traccia sul deck, farla scorrere col dito verso destra. Alternativamente, premere la manopola **Select/Load**.

Per aggiungere una traccia a Prepara lista, farla scorrere col dito verso sinistra. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e premere la manopola **Select/Load**.

Per mostrare le informazioni di una traccia, toccarla e tenere il dito su di essa.

Mentre si visualizza la lista "Prepara":

Per rimuovere una traccia dalla lista "Prepara", farla scorrere col dito verso sinistra.

Per rimuovere tutte le tracce dalla lista "Prepara", toccare il tasto **Clear** nell'angolo superiore destro del display.

Ricerca e filtro delle tracce

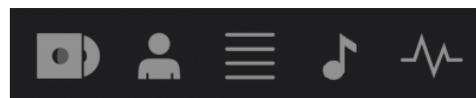
Per cercare, toccare il campo **Search** (cerca) e utilizzare la tastiera che compare a display. I risultati della ricerca sono basati sui seguenti criteri: nome dell'album, nome dell'artista, nome della traccia, tonalità e tempo.

Per nascondere la tastiera, toccare **l'icona della tastiera** nell'angolo inferiore destro della tastiera virtuale. Alternativamente, toccare lo schermo in qualsiasi punto che non sia la tastiera o il campo cerca.

Per filtrare le tracce, toccare **Genere, Album, Artist, Key, o BPM**, quindi toccare una delle opzioni disponibili. Verranno visualizzate unicamente le tracce etichettate con quel determinato genere, album, artista, tonalità o BPM. (In via predefinita la tonalità è annotata utilizzando il sistema Camelot.)

Nota bene: si possono anche utilizzare le Preferenze per impostare se si desidera visualizzare unicamente le tracce con la stessa tonalità o tracce con tonalità compatibile oltre alla "tolleranza" del filtro BPM (per includere tracce con tempi entro 1-15 BPM della selezione). Si veda [Configurazione > Preferenze](#) per saperne di più.

Per ordinare l'elenco dei risultati per album, artista, nome della traccia, tonalità o tempo, toccare una delle 5 icone presenti nell'angolo superiore destro. Toccarla ancora per invertire l'ordine dei risultati.



Album Artista Traccia Tonalità Tempo

Riproduzione e cueing

Per riprodurre o interrompere momentaneamente la riproduzione di una traccia, premere **Play/Pause** (▶/||).

Per eseguire lo scratch di una traccia, muovere il **piatto** quando il **Motor** è impostato su **On** e l'audio viene riprodotto.

Per impostare il punto cue, premere **Shift+Cue** nel punto desiderato durante la riproduzione.

Per tornare al punto cue e fermarsi, premere **Cue**.

Per tornare al punto cue e continuare la riproduzione, premere **Shift+Play/Pause** (▶/||).

Per invertire la riproduzione, premere **Shift+Censor/Reverse**. Quando la riproduzione è invertita, il tasto lampeggia.

Per tornare alla riproduzione normale, premere **Censor/Reverse**.

Per censurare la riproduzione, tenere premuto **Censor**.

Per tornare alla riproduzione normale, lasciare il tasto **Censor**. La riproduzione normale riprende dal punto in cui si sarebbe trovata se la funzione Censor non fosse mai stata attivata (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

Per saltare alla traccia precedente o successiva, premere uno dei tasti **Track Skip** ◀/▶.

Per tornare all'inizio di una traccia, premere **Track Skip** ◀◀ nel corso di una traccia.

Per scorrere rapidamente lungo la traccia, tenere premuto **Shift** e quindi premere uno dei tasti **Beat Jump**.

Per attivare o disattivare la modalità Slip, premere **Slip**. In modalità Slip si può passare a punti cue, utilizzare i piatti o mettere in pausa la traccia mentre la timeline della traccia va avanti (la parte inferiore dell'onda a display principale continuerà ad avanzare). Quando si interrompe qualsiasi azione, verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stato fatto nulla (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

Per saltare a un punto specifico della traccia:

- Se il blocco della puntina è **disattivo**: toccare il punto desiderato nella panoramica della traccia.
- Se il blocco della puntina è **attivo**: mettere in pausa la riproduzione e toccare il punto desiderato nella panoramica della traccia. Alternativamente, assicurarsi che il **motore** sia **acceso**, quindi fermare il piatto con la mano o con il palmo per scorrere lungo la panoramica della traccia.

Si veda [Configurazione > Preferenze](#) per maggiori informazioni sulla funzione Needle Lock.

Per zoomare ingrandendo o rimpicciolendo l'onda, collocare due dita sul display e allargarle o stringerle. Alternativamente, girare la manopola **Select/Load**.

Loop e salto del beat

Per creare e attivare un auto loop, premere la manopola **Auto Loop**.

Per impostare la lunghezza dell'auto loop, girare la manopola **Auto Loop** per selezionare il numero di beat: **1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32** o **64**.

Per creare e attivare un loop manuale, premere **Loop In** per impostare il punto di inizio, quindi premere **Loop Out** per impostare quello finale. Il loop verrà attivato immediatamente e sarà indicato come un'area ombreggiata nell'onda e nella panoramica della traccia.

Per disattivare un loop, premere la manopola **Auto Loop**.

Per spostare il loop, tenere premuto **Shift** e girare la manopola **Auto Loop** mentre il loop è attivo.

Per raddoppiare o dimezzare la lunghezza di un loop, girare la manopola **Auto Loop** quando il loop è attivo.

Per saltare il beat in una traccia, premere uno dei tasti **Beat Jump**. A ciascuna pressione si salta lungo la traccia della lunghezza di un auto loop, che può essere impostato girando la manopola **Auto Loop**.

Sincronizzazione e regolazione del pitch

Per attivare sync, premere **Sync** sull'unità che si desidera che controlli il BPM, che diventa "master". Dopo aver attivato la sincronizzazione su quella unità, premere Sync sulle ulteriori unità. Il tempo di ciascuna unità si sincronizzerà immediatamente per abbinarsi al tempo dell'unità master.

L'icona di stato Sync a display indicherà lo stato corrente.

- **Sync Off**: la sincronizzazione è disattivata.
- **Tempo Sync**: solo il tempo è sincronizzato (il BPM corrisponderà a quello dell'unità master).
- **Beat Sync**: il tempo sarà sincronizzato e il beat della traccia sarà automaticamente abbinato a quello della traccia presente sull'unità master.

Per disattivare la sincronizzazione su un SC5000M Prime, premere nuovamente **Sync** oppure premere **Shift+Sync**, a seconda dell'impostazione dell'azione del tasto **Sync** sotto [Preferenze](#).

Per impostare un'unità SC5000M Prime diversa come master, premere **Master**. Tutte le unità SC5000M Prime collegate con funzione Sync attivata utilizzeranno il tempo di questa unità.

Per regolare il pitch della traccia, spostare il **fader del pitch**. Questo può essere fatto solo quando il deck non è sincronizzato.

Importante: se Sync è attivato, spostando il fader del pitch dell'unità SC5000M Prime "master" cambierà la velocità di tutte le unità sincronizzate, mentre spostando il fader del pitch delle altre unità non succederà nulla.

Per regolare momentaneamente il pitch della traccia, tenere premuto uno dei tasti **Pitch Bend -/+**.

Per regolare l'intervallo del fader del pitch, tenere premuto **Shift** e premere uno dei tasti **Pitch Bend -/+** per selezionare **±4%, 8%, 10%, 20%, 50%** o **100%**.

Per riportare il pitch della traccia allo 0%, premere **Shift+Key Lock/Pitch Reset**. Il pitch della traccia tornerà al valore originale (0%) indipendentemente dalla posizione del fader del pitch.

Per bloccare o sbloccare la tonalità della traccia, toccare l'icona **Key Lock** nel display master. Alternativamente, premere **Shift+Key Lock**. Quando Key Lock è attivo, il tasto traccia rimarrà lo stesso anche se ne regola la velocità.

Modalità Pad

Gli 8 pad hanno diverse funzioni in ogni modalità. I tasti **Parametro** ◀/▶ creano regolazioni specifiche per ciascuna modalità pad.

Per entrare in ciascuna modalità pad, premere il tasto corrispondente: **Hot Cue**, **Loop**, **Roll** o **Slicer**.

Modalità Hot Cue



In modalità Hot Cue, è possibile utilizzare ciascun pad per saltare a un punto hot cue assegnato.

Suggerimento: si può utilizzare il software Engine Prime per impostare il nome e assegnare colori ai punti hot cue. I nomi e i colori compariranno a display per riferimento.

Per assegnare un hot cue a un pad, premere un pad spento nel punto desiderato della traccia. Il pad si accende quando un punto hot cue viene assegnato.

Per saltare a un punto hot cue, premere il pad corrispondente.

Per cancellare un punto hot cue da un pad, premere **Shift** e il pad desiderato. Il pad si spegne quando non ci sono punti hot cue assegnati.

Modalità Loop



In modalità Manual Loop è possibile utilizzare ciascun pad per attivare un loop assegnato. Premendo Loop per la prima volta si entra sempre in modalità di Loop manuale.

Suggerimento: si può utilizzare il software Engine Prime per impostare e nominare i loop. I nomi compariranno a display per riferimento.

Per assegnare un loop a un pad e attivarlo, premere un pad spento per creare un punto di Loop In nel punto corrente e premerlo nuovamente per creare il punto di Loop Out in un altro punto. È anche possibile assegnare un auto loop a un pad premendo un pad spento quando ci si trova in auto loop. Il loop si attiva immediatamente e il pad si accende.

Per attivare un loop, premere il pad corrispondente.

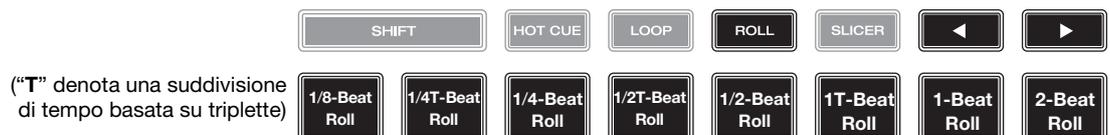
Per cancellare un loop, premere **Shift** e il pad desiderato.

In modalità Auto Loop è possibile utilizzare ciascun pad per attivare un loop automatico. Premendo Loop quando ci si trova in modalità Manual Loop si entra in modalità Auto Loop.

Per attivare un auto loop, premere un pad. A display compare la lunghezza dell'auto loop per ciascun pad.

Per disattivare un auto loop, premere nuovamente il pad.

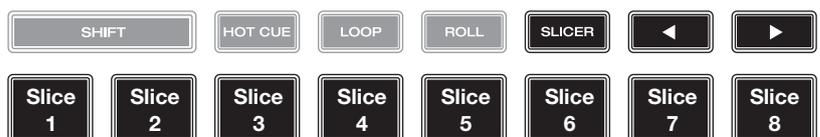
Modalità Roll



In modalità Roll si può premere ciascun pad per attivare un "giro di loop" di una determinata lunghezza mentre la timeline della traccia va avanti (la parte inferiore dell'onda a display continuerà ad avanzare). Quando si rilascia il pad verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stato fatto niente (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

Per attivare un roll, premere il pad corrispondente. I pad con giri di loop basati su triplete sono indicati di colore diverso.

Modalità Slicer



In modalità Slicer, gli 8 pad rappresentano 8 beat sequenziali, "slice", nella griglia del beat. Quando si preme **Slicer**, si attiva automaticamente un loop da 8 beat. Lo slice che viene riprodotto è rappresentato dal pad acceso; la luce si "sposta tra i pad" man mano che avanza attraverso ciascuna frase di 8 slice. Si può premere un pad per riprodurre quello slice. Quando si rilascia il pad verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stata premuta (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

Per riprodurre uno slice, premere il pad corrispondente.