

D2 DIRECTOR

РЪКОВОДСТВО ЗА УПОТРЕБА

D2 Director е 3U конзола с два дека и възможност за монтаж върху рамка.

Лесно достъпния интерфейс дава възможност на диджеите да търсят, организират и ползват записи от всички USB устройства, свързани към конзолата. Можете ръчно да задавате песните за изпълнение към дековете или да избирате автоматично изпълнение в стил джукбокс. Конзолата предлага мощни инструменти като Crate и Profile View. Crate ви позволява да организирате и подготвите серията с изпълнения по време на изпълнение, миксиране или едновременно изпълнение и миксиране. Profile View предлага широкообхватен помощник за вмъкване на ефекти.

D2 Director има три конектора за USB устройства. Може да работи с файлови формати от типа MP3, WAV, AAC, съхранявани във файлови системи FAT16, FAT32, NTFS, HFS.

Основни характеристики

- поддържа iPod, флаш клавиши, thumb драйвери и драйвери за външни USB устройства;
- USB компютърната клавиатура позволява търсене на песни, изпълнители и други от USB драйвери или iPod;
- 3U конзола с възможност за монтаж върху рамка;
- Скреч и промяна на височината на тона;
- Функции Seamless Loop и Stutter.
- Контролер за височината на тона;
- Голям дисплей с лесен за ползване интерфейс;
- Бързо търсене от списък с песни;
- Визуализация на профил на запис;
- Три USB порта за свързване на iPod, USB thumb драйвери, дискови устройства или клавиатури;
- Поддържани формати: MP3, WAV, AAC;
- Технология за регулиране на такта, с функция за TAP анулиране;
- Функция Фейдър старт;
- Поддръжка за компютърен плейлист, с възможност за работа в различни, популярни формати;
- Възможност за ъпгрейдване на софтуера; посетете интернет страницата на фирмата, www.numark.com, при необходимост от консултация.

Важни съобщения

Свързването на USB устройствата към USB конектора става само в определена посока. Ако конектора на устройството не пасва на конектора на контролера, не го насилвайте- проверете дали сте избрали правилната посока на свързване.

Преди да изключите устройството от конектора, извадете диска.

USB розетки – можете да свързвате розетка към всеки от USB портовете на D2 Director. Но не включвайте розетка към друга розетка.

Мишки, клавиатури и други входящи устройства няма да работят с D2 Director. Препоръчваме ви да използвате Numark клавиатурата, която се предоставя към окомплектовката на устройството.

СВЪРЗВАНЕ

1. Уверете се, че към окомплектовката на уреда сте получили следното оборудване:
 - D2 Director
 - Адаптер за захранването
 - USB захранване
 - USB клавиатура
 - 2 стерео кабела, с конектор тип RCA
 - кратко ръководство за работа с уреда
 - инструкции за безопасна работа с продукта.
2. Преди да започнете работа с уреда, прочетете инструкциите за безопасност.
3. Разучете диаграмата за свързване на уреда и компонентите към него.
4. Инсталирайте в подходяща, стабилна позиция контролера. Можете да го монтирате върху плоска платформа или към стандартна 19-инчова 3u рамка, като го закрепите с 4 винта.
5. Уверете се, че всички устройства са изключени от електрозахранването и всички регулатори на силата на звука са намалени до минимум.
6. Свържете стерео изходите към миксер и/или към други аудио устройства.
7. Свържете всички устройства към АС захранване.
8. Включвайте захранването към устройствата в следната последователност: D2 Director, миксер, усилвател или други изходящи устройства.
9. Когато изключвате захранването, винаги следвайте обратната последователност: изходящи устройства или усилвател, миксер, контролер.

ОСНОВНИ ФУНКЦИИ

Заден панел

1. **Power** – моля свържете към този конектор приложения адаптер за захранването (DC 12V, 2A), след което свържете адаптера към електрозахранването. Моля използвайте само приложения адаптер – използването на друг адаптер може да доведе до повреда на контролера.
2. **DC Restraint** – можете да използвате този ограничител, за да укрепите кабела на адаптера, с цел предотвратяване на инцидентно изваждане на щепсела от контакта.
3. **USB Inputs** – използвайте тези USB портове, за да свържете вашите външни устройства за съхранение на информация. Можете да свържете към портовете и розетки, но никога не свързвайте една розетка към друга. За по-добра надеждност на връзката ви препоръчваме да използвате розетки със самостоятелен усилвател. Към тези портове можете да свържете и приложената USB клавиатура.
4. **Line Out (B)** – използвайте този конектор, тип RCA, за извеждане на аудио сигнал от Дек В. Свържете стерео RCA кабела към входа за устройства с линейна, честотна характеристика на вашия DJ миксер.
5. **Line Out (A)** – този конектор, тип RCA, можете да ползвате, за да изведете аудио сигнал от Дек А. Свържете стерео RCA кабела към входа за устройства с линейна, честотна характеристика на вашия DJ миксер.
6. **Fader Start Connectors** – използвайте тези конектори за свързване към миксер, който разполага с функция фейдър старт. Функцията фейдър старт позволява да стартирате дистанционно плейбек на един от дековете от миксера.

Лицев панел

1. **Power бутон** – с помощта на този бутон можете да включвате и изключвате електрозахранването към контролера. Моля, винаги изключвайте контролера чрез този бутон, а не чрез изваждане на кабела от контакта. Задръжте бутона натиснат, докато процеса на изключване на захранването приключи напълно.
2. **USB Removable Media Input** – свързвайте вашите мобилни устройства към тези портове.
3. **Deck Section A** – в тази част се намират контролерите за управление на Дек А.
4. **Deck Section B** – в тази част се намират контролерите за управление на Дек В.
5. **Global Section Control** – тази част представя LCD екрана и общите контролери за D2.

КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ D2 DIRECTOR

Преди да започнете работа, конвертирайте съдържанието на устройствата в цифров формат (WAV, MP3, AAC). След това проверете дали преносимите устройства, които ще използвате съдържат информацията, която ви е необходима. За да спестите време, можете да използвате инструмента Library на вашия компютър и да създадете Библиотека/Library за всяко от устройствата, които ще ползвате. След като сте реализирали всичко това, можете да свържете устройствата и да започнете работа. Следвайте стъпките:

1. Подгответе своя Crate. D2Director съдържа вашия виртуален запис Crate. Изпратете записи от Library към Crate, за да създадете каталог.
2. Можете да подредите записите в Crate, според изискванията си.
3. Изпратете записи от Crate към дековете, ако е необходимо. Ако Crate е добре подреден, контролера може автоматично да подава записи към дековете и да следи кога някой от тях е привършил зададеното изпълнение. Можете да изберете и автоматичен режим на подаване на записи, при който всички записи ще бъдат изпълнявани един след друг, последователно.
4. Crate е динамичен инструмент – тоест вие можете да внасяте промени в организацията на записите по всяко време.
5. По желание, можете да изпращате записи директно от Library към Дековете. Това няма да повлияе на съдържанието на Crate. Можете да комбинирате двата метода на работа.
6. След като сте изпратили записа към Дековете, можете да използвате Numark клавиатурата, за да възпроизведете желаните ефекти. Контролера е напълно мултифункционален. Тоест, вие можете да работите с Library, Crate и едновременно с това, да миксирате и на двата дека.

Графичен интерфейс

Включването и изключването на интерфейса става чрез бутона Power, разположен в десния ъгъл на лицевия панел на контролера.

Когато включвате, натиснете и отпуснете бутона, като не го задръжате. Той ще светне в червено.

Когато изключвате, натиснете и задръжте бутона. На екрана ще се появи таймер бар, който ще започне да се запълва отляво надясно. Когато се запълни изцяло (след около 3 секунди), устройството ще бъде изключено.

Дисплей

В средата на контролера е широкия, графичен дисплей. Части от него са предназначени за точно определени функции, докато други сменят предназначението си, в зависимост от това, какво правите.

Дисплеи на дековете

Имате на разположение информация относно плейбека за всеки дек, без значение какво правите.

- WAIT- този символ означава, че дека работи в момента
- PAUSE – този символ означава, че дека е в пауза
- Cue – CUE- този символ показва, че дека е в пауза, в Cue точката
- ▶ PLAY – този символ означава, че в момента дека свири
- ↑ AUTOMATIC – означава, че е активирана функцията автоматично зареждане на записи
- ↑▶ CONTINUOUS- означава, че е активирана функцията последователно зареждане на записи
- ↓↑▶ CYCLIC – означава, че е активирана функцията циклично зареждане на записи

Меню бар

В долната част на дисплея се намира Меню бара, който ви посочва с какви опции разполагате. Всяка от опциите е изписана на бутона от менюто, с който се активира. Натиснете бутона, за да активирате функцията. Когато е избрана опцията, тя ще бъде осветена за кратко време. По принцип, всяко меню разполага с четири бутона, но вие не разполагате само с четири опции. Когато с даден бутон можете да избирате повече от една функция, вие ще видите изписана стрелка, което означава, че като продължите да натискате бутона, вие ще преминавате към следваща страница с опции.

Работна зона

Най-голямата част от дисплея е определена за функцията, с която вие сте избрали да работите. Четирите основни функции разполагат със собствени бутони за активиране. Когато функцията е активирана, бутонът свети. Функцията с която работите, можете да идентифицирате от Бара за заглавие – Title bar.

Бар за проследяване на процеса

Когато създавате голяма библиотека/Library, непосредствено над Меню бара ще бъде разположен и Бар за проследяване на процеса. Той ще се запълва отляво надясно, като ще отразява оставащото време до края на процеса.

Използване на списъци

Списъците се изписват в Работната зона и вие можете да се движите по тях като използвате за целта въртящото се копче Push Select и Меню бара. За да се движите нагоре и надолу в списък, просто въртете копчето. Когато дадена единица е избрана, тя е осветена на екрана. Ако единицата, която е осветена на екрана, може да бъде избрана, просто натиснете копчето Push Select. На Меню бара могат да се появят и други опции, които са свързани с осветената единица или със списъка. Най-добрият начин да се запознаете със списъците е да си направите експеримент и да създадете Библиотека.

Използване на диалози

В работната зона може да се появи Диалог. Той служи, за да ви дава информация, да изисква допълнителна информация от вас, да ви позволи да въведете информация или да промените настройките. Понякога Диалога също може да има свой Меню бар, но това не е задължително. Към всеки Диалог ще има и Заглавие, за да имате информация към коя функция се отнася дадения Диалог.

Отговаряне на въпроси

Когато контролера има нужда от допълнителна информация, той ще ви изпрати съобщения посредством Диалог. Ако съобщението изисква отговор, в Меню бара ще се появят и опции за отговор. Когато изберете желаната от вас опция, Диалога ще се затвори и ще изчезне от екрана.

Промяна на настройките

Можете да използвате Диалог, за да промените настройки. Ще виждате различните опции за настройка, като активната ще бъде осветена. Можете да промените стойност на настройка като въртите копчето Push Select – някои настройки имат текстово описание, а други разполагат с плъзгащ се бар. За да преминете към друга настройка, натиснете копчето Push Select. Избраните настройки се активират веднага.

Въвеждане на текст

За разлика от другите настройки, полето за въвеждане на текст разполага със свое собствено Меню, което работи в комбинация с копчето Push Select. Можете да въведете текст с или без клавиатура. Светло поле, разположено вдясно, показва знака, който вие възнамерявате да въведете; менюто можете да използвате и за да изтриете предишния въведен знак (Delete), да въведете празно разстояние (Space), да превключвате между малки и големи букви (Caps), както и да приключите с въвеждането на текста (Done).

Ако имате USB клавиатура, свързана към контролера, вие можете просто да наберете текста в полето за въвеждане на текст. И това е най-бързия възможен начин. Използвайте левия и десен курсор клавиш, за да се движите в текста, който сте въвели. Клавишите Enter и Tap приключват въвеждането на текст, подобно на меню опцията Done.

Ако не разполагате с USB клавиатура, за избор на знаци (букви, числа, символи) използвайте копчето Push Select. За да изберете, въртете копчето. За да потвърдите своя избор, натиснете копчето. Когато приключите с текста, изберете Done.

ОБЩИ КОНТРОЛЕРИ

1. **Push Select** – с това копче вие можете да управлявате списъци, сменяте настройки, както и да работите с различни части от Потребителския интерфейс. Натиснете копчето, за избор или смяна на осветената единица, ако тя е подходяща.
2. **LCD** – на широкия екран вие получавате информация относно D2, дековете, свързаните устройства и различни опции от менютата.
3. **Display Contrast** – използвайте това копче, за да увеличавате или намалявате контраста на екрана.
4. **Library** – този бутон ви дава достъп до Библиотеката от съхранени музикални записи на свързаните към уреда устройства.
5. **Crate** – с този бутон можете да разгледате Crate инструмента. Всеки запис, който сте изпратили в Crate, ще се появи в този списък. Когато разглеждате Crate, вие можете да използвате мултифункционалните бутони, разположени под екрана, за да изпращате записи към двата дека, с цел смесване; можете да ги издърпвате обратно в Crate; можете и да ги изчиствате от Crate в групи. В Crate вие можете да сменяте последователността на записите. Натиснете копчето Push

- Select върху даден запис и след това завъртете копчето, като продължавате да го държите натиснато – това ще премести копчето нагоре или надолу в списъка.
6. **Utility** – ако натиснете този бутон, вие ще влезете в меню Utility (Полезни функции). В това меню вие можете да регулирате настройките на екрана, да възстановявате настройките и да калибрирате плъзгачите за височината на звука.
 7. **View** – използвайте този бутон, за да получите достъп до различна информация относно изпълнението на дековете. Бутонът ще превключва между опциите Track View и Profile View.
 8. **Бутони** - с тях можете да се движите из страниците за избор, ако има такива. Ако има други страници за избор, стрелката над бутона ще бъде осветена.
 9. **Меню бутони** – това са четири бутона, за избор на опции от менюто, изведено на екрана. В зависимост от това, кое меню ползвате, бутоните ще сменят функциите си. На екрана ще виждате изписана функцията на бутона, непосредствено над него.
 10. **Eject** - натиснете този бутон, за да изберете устройство за съхранение на информация, което искате да изключите. Когато го натиснете, ще видите списък с устройствата, които са свързани към контролера, към момента.
Забележка: винаги първо изключвайте устройствата, за които искате да прекъснете връзката към контролера. Ако отстраните устройство, без да сте го изключили предварително, това може да доведе до повреждане на съхранената на него информация и дори да направи устройството неизползваемо.
 11. **The Beatkeeper** – автоматично записва такт, на база на комбинация от честоти и ритъм партии на музиката. На екрана ще виждате брояча BPM. Левия бар представя такта на музиката, изпълнявана на дек А, а Десния бар представя такта на музиката, изпълнявана на дек В. Средния бар ще светне в синьо, когато първото време на такта за двата дека съвпадне. Обърнете внимание, че за да реализирате добро миксиране, първото време на такта от двата дека не трябва да съвпадне само за кратко, а да съвпада за няколко изпълнения.

ДЕК КОНТРОЛЕРИ (А И В)

Дековете се използват за управление на плейбека. И двата дека разполагат с еднакви контролери.

1. **PLAY/STUTTER** – с натискането на този бутон, вие стартирате зареждане на музика към съответния дек. Задава се Cue точка към дадената позиция и музиката започва да се изпълнява. Ако натиснете бутона по време на изпълнение, песента ще започне отначало, от зададената Cue точка (точката можете да използвате за създаване на ефект 'stutter'). **Забележка:** Контролерът стартира веднага записи, чиито въвеждащи части са без звук или със съвсем слаб звук.
2. **PAUSE** – спира изпълнението на музика за съответния дек. Ако натиснете и задържите за около секунда бутона, по време на пауза, ще се върнете към началото на записа.
3. **CUE** – връща и прави пауза на изпълнението към последната зададена Cue точка. А Cue точката е последното място, където сте натиснали бутон Play/Stutter или сте стартирали записа. Можете да прослушате музиката, като започнете от Cue точката, ако натиснете и задържите бутона Cue още един път – музиката ще звучи, докато вие държите натиснат бутона; когато го отпуснете, ще се върнете обратно в Cue точката. Лесно можете да коригирате Cue точката с помощта на Jog диска; завъртете го, за да изберете друга позиция за точката,

докато сте в пауза. Докато въртите диска, музиката ще звучи. Когато спрете диска и натиснете Play, вече ще бъде зададена нова Cue точка.

4. **Jog контролер** – за промяна на височината на звука, скреч и търсене на записи. Функцията на бутона се определя от двата допълнителни бутона SCRATCH и SEARCH. Докато изпълнението звучи на диска, контролера работи като регулатор за височината на звука. С тази функция можете да намалявате и увеличавате скоростта на изпълнението, докато миксирате. Ако записа е в пауза, вие можете да използвате контролера за търсене на ново място за задаване на Cue точка. Натиснете Play/Stutter и точката ще бъде зададена в намерената позиция. В режим Scratch можете да ползвате контролера за реализиране на скречове. Движете контролера напред, назад, докато изпълнението звучи и ще реализирате скреч. Спрете да движите контролера и изпълнението ще се върне към нормалното си звучене. В режим Search, контролерът ви позволява вързо търсене на записи.
5. **SCRATCH** – използвайте бутона, за да активирате режим Scratch.
6. **SEARCH** – използвайте бутона, за да активирате режим Search.
7. **PITCH SLIDER** – разполагате с плъзгач за всеки от дековете. С него можете да контролирате скоростта на изпълнението. Преместване на плъзгача към „-“ води до по-ниска височина на звука (и по-слабо темпо), докато преместване към „+“ води до по-висока височина (и по-бързо темпо).
8. **PITCH BUTTON** – този бутон се използва за регулиране на диапазона, в който работи плъзгача за височината на звука. Натиснете бутона и изберете от наличните диапазони: +/-0, 6, 12 и +25/100%. Избор на 0 ще деактивира плъзгача.
9. **TAP** – натиснете този бутон в синхрон с такта и ще помогнете на Beatkeeper да прихване подходящото темпо. Натискане и задържане на бутона за секунда ще накара BPM да се рестартира и да започне наново да отчита.
10. **MODE** – натиснете този бутон, за да видите опциите, които предлага дека: Зареждане на запис, Дисплей за време и Фейдър старт. Използвайте копчето Push Select, за да изберете желана стойност и натиснете копчето, за да преминете към следващата опция. Ако натиснете бутон Mode още веднъж, ще излезете от диалога с опции.
Track loading/Зареждане на запис – ръчно, автоматично, последователно, циклично
Time display/Дисплей за време – изминало, оставащо време
Fader Start/Фейдър старт – изключено, Cue точка, пауза.
11. **LOOP IN** – това е точката, от която вие искате да започне реализиране на лууп ефект. По подразбиране, тази точка автоматично съвпада със зададената към момента Cue точка. За да зададете нова, натиснете бутон Loop In, когато песента достигне до желаната точка. Бутонът ще светне, което означава, че е зададена нова Loop In точка. Сега можете да натиснете бутон Reloop и веднага ще се върнете към Loop In точката и изпълнението ще започне. Ако искате отново да промените точката, просто натиснете още веднъж бутона Loop In.
12. **LOOP OUT** – задава крайна точка за ефекта лууп. Първият път, когато натиснете бутон Loop Out по време на изпълнение на песен, бутона ще започне да мига и песента ще започне да звучи с ефект лууп, като за начало на реализиране на ефекта ще се приема точката Loop In, а за край, точката Loop Out. За да отмените или прекратите ефекта, натиснете още веднъж бутон Loop Out. Сега бутонът ще свети постоянно, което означава, че Лууп ефекта е записан в паметта за по-късно използване.

13. **RELOOP**- повтаря изпълнението на ефект “stutter”, с начало точката Loop In. Ако е зададен Лууп ефект, бутона задейства изпълнение и повторение на предишни зададен лууп, докато го освободите, като натиснете отново бутон Loop Out.