

# NUMARK® CDMIX3

Professional CD Mixing Console

---

## КРАТКО РЪКОВОДСТВО ЗА УПОТРЕБА

### СЪДЪРЖАНИЕ НА ОПАКОВКАТА:

- CD Миксер CDMIX3
- Захранващ адаптер

### БЪРЗА ИНСТАЛАЦИЯ НА CDMIX3

1. Уверете се, че всички елементи описани в „СЪДЪРЖАНИЕ НА ОПАКОВКАТА” по-горе, наистина се намират в нея:
2. **Преди да започнете работа с уреда, прочетете инструкциите за безопасност.**
3. Разучете диаграмата за свързване на уреда и компонентите към него.
4. Поставете миксера в подходяща позиция за работа.
5. Уверете се, че всички устройства са изключени от електрозахранването и всички фейдъри и гейн контроли са намалени докрай.
6. Свържете всички източници на входен стерео сигнал както е показано на схемата.
7. Свържете стерео изходите към краен усилвател(и), лентови декове и/или други източници на аудио сигнал.
8. Свържете всички устройства към АС захранване.
9. Включвайте захранването към устройствата в следната последователност:
  - Източници на входен аудио сигнал (т.е. грамофони, CD плейъри и т.н).
  - CDMIX3
  - Последни включвайте усилватели или изходни устройства
10. Когато изключвате захранването, винаги следвайте обратната последователност:
  - Изключете всички усилватели
  - CDMIX3
  - Последни изключете всички входни устройства
11. Регистрирайте продукта на <http://www.numark.com>

*Повече информация за този продукт можете да намерите на <http://www.numark.com>*

### ЗАДЕН ПАНЕЛ

1. **Канални входове:** Небалансиран RCA жакове за свързване на външни източници. Phono/Line входът се избира чрез ключа на предния панел. Към тези жакове могат да се свържат грамофони, Hi-Fi видеокасетофони, касетни и магнетофонни декове, DAT машини, CD плейъри, лазерни дискове, тунери, синтезатори или други смесителни пултове. **NOTE:** *Включете моно аудио източници в левия и десния вход с помощта на Y-образен конектор.*
2. **GND:** Този винтов конектор се използва за свързване на грамофони или други устройства за които е нужно заземяване.
3. **Ключ (AUX) LINE/PHONO ВХОД:** Използва се за включване на устройства с LINE или PHONO ниво в каналните входове. Когато се избере PHONO входа,

вашият сигнал се подава директно към висококачествени Phono RIAA предусилватели. Поставете ключа в това положение само за грамофони. Ако в това положение се включат линейните източници, те ще претоварят чувствителните Phono предусилватели и ще създават лош звук. По тази причина, винаги поставяйте този ключ в положение LINE преди свързване на линейни източници.

4. **Трети линеен вход:** Свържете тук трето линейно устройство, като например лентов дек или допълнителен CD плейър.
5. **Стерео мастър изходи:** Небалансиран RCA конектори, които се управляват от мастър фейдъра.
6. **Балансирани стерео мастър изходи (XLR):** XLR конектори с нисък импеданс, който се управляват от мастър фейдъра.
7. **MIC входове:** Включете тук 1/4" жак на вашия микрофон.
8. **AC IN:** Този миксер е предназначен за работа с захранващия кабел, който се доставя с устройството. При изключен захранване, първо свържете този кабел в миксера и след това го включете в мрежата.
9. **Бутон POWER:** Включва и изключва миксера. Включете миксера след като всички входни устройства са свързани, за да предотвратите повреда на оборудването. Включете миксера преди да включите усилвателите и изключете усилвателите преди да изключите миксера.

## ПРЕДЕН ПАНЕЛ

1. **INPUT FADER** – Контролира нивата на отделните източници в микса.
2. **Входен ключ** – Избира входния източник, който се насочва към съответния канал. Входните жакове се намират на задния панел.
3. **Двулентов еквалайзер (EQ)** – Компенсира разликите в качеството на звука на материалите.
4. **Сменяем кросфейдър** – Осигурява чисти преходи между двата входни канала. В "крайно ляво" положение се избира канал 1. "Крайното дясно" положение избира канал 2. Когато кросфейдърът е в средата, се чуват и двата зададени канала. Използвайте кросфейдъра за бързи непрекъснати преходи от единия канал към другия.  
*Забележка: В случай на повреда, кросфейдърът може да бъде сменен от потребителя. Отстранете предния панел и развийте винтовете, които го държат. Монтирайте новия кросфейдър и завийте монтажната пластина обрано на мястото и.*
5. **FADER START** – С помощта на този фейдър се пускат CD плейърите. Преместването на фейдъра отляво-надясно включва десния CD плейър и поставя на пауза левия CD плейър.
6. **MIC INPUT фейдър** – Настройва нивото на микрофона.
7. **MIC 1 еквалайзер** – Настройва нивата на ниските и високите честоти на микрофон 1.
8. **MASTER STEREO еквалайзер** – Настройва ниските, високите и средните честоти на мастър изхода.
9. **MASTER фейдър** – Контролира общото ниво на мастър изхода.
10. **Превключвател Stereo/Mono** – Променя изходния мастър сигнал между моно и стерео.
11. **Светлинна индикация** – Показва нивото на изходния мастър сигнал.

12. **CHANNEL MONITOR селектор** – Насочва каналния звук към слушалките при използване на кю точки.
13. **CUE MIX контрол** – Настройва смесване в слушалките на звука на мастър изхода (PGM) и на мониторинния (CUE) звук.
14. **Ниво в слушалките** – Настройва нивото на мониторинния звук.
15. **Жакове за слушалки** – Използват се за включване на 1/8” или 1/4” жакове за аудио мониторинг със слушалки.

## **ФУНКЦИИ НА CD ПЛЕЙЪРА**

1. **ОТВАРЯНЕ/ЗАТВАРЯНЕ (Отваряне/Затваряне на тавата за диска)** – Натиснете този бутон за да заредите или извадите диска. Всяко натискане отваря или затваря тавата за диска.  
*ЗАБЕЛЕЖКА: Тавата няма да се отвори, ако дискът не е на пауза. Тавата се затваря автоматично след 30 секунди.*
2. **TIME** – Този бутон превключва между изминалото и възпроизведеното време на парчето и на цялото CD.
3. **SING/CONT** – Възпроизвежда само един или всички тракове подред, чрез еднократно или съответно двукратно натискане.
4. **LCD ДИСПЛЕЙ** – Показва всички функции на CD-то в реално време. Тези функции са обяснени в следващия раздел.
5. **TRACK (TRACK бутони)** – Използват се за избор на парчето, което ще се възпроизвежда.
6. **FOLDER +10** – Този бутон избира папката от която се възпроизвеждат песните. На диск, който не съдържа папки, този бутон се използва за преминаване на парчета с по-висок номер през 10.
7. **PROGRAM** – При натискането на този бутон, устройството спира и светва програмният индикатор. Изберете парчетата, които ще се програмират и натискайте бутона PROGRAM между селекциите. Можете да програмирате до 30 парчета. Натиснете PLAY за да стартирате програмата. За да излезете от този режим и да изтриете програмата, натиснете бутона PROGRAM над 2 секунди, докато устройството е спряно, и отворете тавата за диска или изключете захранването.
8. **PITCH (бутон PITCH)** - Активира Pitch слайдъра. За да превключите между  $\pm 8$  и  $\pm 16\%$ , натиснете и задръжте бутона PITCH. Светещият индикатор показва, че настройката е активна.
9. **PITCH СЛАЙДЪР** – Скоростта на парчето може да се промени с до  $\pm 16\%$  чрез натискане на PITCH бутона при което неговият индикатор светва, и преместване на фейдъра. Скоростта не се променя ако PITCH индикаторът не свети.
10. **SEARCH КОЛЕЛО (външен пръстен)** - 3 скорости за превъртане напред и 3 скорости за връщане назад, при търсене през парчетата. Колкото повече завъртате колелото в някоя от посоките, толкова по-бърза е скоростта на търсене.
11. **PITCH BEND/JOG КОЛЕЛО (вътрешен пръстен)** – Jog колелото изпълнява две функции, в зависимост от текущия режим.
  - а) С Jog колелото се извършва бавно фрейм търсене, когато CD-то е спряно. За да зададете нова фрейм кю точка, завъртете колелото и след това натиснете PLAY, когато сте определили точното положение. Натиснете CUE за да се върнете към „CUE POINT”.

- б) Когато и двата CD плейъра възпроизвеждат CD, функцията за промяна на скоростта на парчето позволява позиционирането на бас бийтовете да се синхронизира след изравняване на скоростта за всеки диск. Всеки от двата плейъра може да „навакса” или да „изостане” за се изравни с другия плейър. Jog колелото временно ще промени темпото, по време на възпроизвеждане на парчето, завъртането на колелото по часовниковата стрелка забързва, а обратно на часовниковата стрелка забавяне. Бийтовете могат да се синхронизират чрез промяна на темпото на единия диск спрямо темпото на другия диск.
12. **CUE** - Натискането на бутона CUE по време на възпроизвеждане връща към изходната позиция на възпроизвеждане. Ако бутонът PAUSE се натисне преди CUE, се създава кю точка. Друг начин е натискане на бутоните PLAY и CUE, чрез което CD-то започва да се възпроизвежда от същото положение желания брой пъти. CUE индикаторът ще свети от момента на натискане на CUE бутона, до връщане на CD-то в точката в която е започнало възпроизвеждането. Когато този индикатор свети непрекъснато, това показва състояние на готовност.
  13. **START/PAUSE (бутон Play/Pause)** - Натискането на този бутон, стартира или спира на пауза плейбека.
  14. **LOOP IN** – Използва се за задаване на стартова лууп точка и нови кю точки по време на плейбек.
  15. **LOOP OUT** – Използва се за задаване на крайна лууп точка и пускане на луупа.
  16. **RELOOP/SHUTTER** – В зависимост от режима, както е обяснено по-долу, този бутон се използва или за повтаряне на вече зададен лууп или непрекъснато повтаряне на последната зададена кю точка.
  17. **БУТОН BPM/PITCH** - Превключва режима между BPM и процентната промяна на темпото.
  18. **БУТОН TAP** - Почуквайте този бутон в такт с музиката за да определите текущите удари в минута (BPM).

### **ФУНКЦИИ НА LCD ДИСПЛЕЯ**

1. **PAUSE:** Активна когато е натисната паузата.
2. **PLAY:** Активна, когато в устройството се възпроизвежда CD.
3. **CUE:** Свети, когато на устройството се задава кю точка. Свети постоянно при пауза в кю точката.
4. **PROGRAM:** Използва се за предварително програмиране последователността на парчетата, които автоматично се изпълняват от устройството. Тази функция е много удобна, ако CD плейъра трябва да се остави да работи самостоятелно.
5. **TIME MODE:** (Elapsed) Показва изминалото време. (Remain) показва колко време остава от парчето. Тази функция се управлява с бутона TIME.
6. **TIME BAR:** Показва или изминалото или оставащото време от парчето, в зависимост от настройките на бутона TIME.
7. **TRACK NUMBER:** Показва текущото парче, което се възпроизвежда. По време на търсене в папките се показва текущата папка, обозначена с буквата "F".
8. **TRACK:** Свети, когато устройството е в режим възпроизвеждане.
9. **SINGLE:** Показва настройката при която се възпроизвежда само едно парче. Когато този знак не е показан на екрана, CD плейърът възпроизвежда всички парчета непрекъснато. Тази функция се контролира от бутона SING/CONT.
10. **MP3:** Свети, когато устройството възпроизвежда MP3 файл.
11. **MINUTES:** Показва изминалите или оставащите минути, в зависимост от режимните настройки.

12. **SECONDS:** Показва изминалите или оставащите секунди, в зависимост от режимните настройки.
13. **FRAMES:** CD плейъра разделя една секундата на 75 фрейма, чрез което се задава по-прецизна кю точка.
14. **LOOP:** Показва възпроизвеждания лууп.
15. **PITCH:** Показва процентното изменение в темпото.
16. **PITCH:** Свети когато бутонът PITCH е активен.
17. **Матричен дисплей:** Показва текстова информация за CD-то или MP3 файловете. Ако се чете некодиран диск, на дисплея се изписва "NO TEXT". На дисплея се показват също имената на папките при търсене.

## **ВЪЗПРОИЗВЕЖДАНЕ, ПАУЗА И CUE ОПЕРАЦИИ**

### **PLAY и CUE**

Натискането на бутона PLAY/PAUSE пуска компакт диска. Натискането на CUE, връща диска към последната позиция в която е бил стартиран. Тя се нарича кю точка. Чрез последователно натискане на бутона PLAY/PAUSE и бутона CUE, CD-то може многократно да се връща и пуска от кю точката. Тази функция се казва "Back Cue".

### **PLAY, PAUSE и CUE**

Когато плейбекът е бил на пауза и след това стартиран отново, положението на върнатата позиция за Back Cue се обновява към новата позиция.

### **РЕДАКТИРАНЕ НА КЮ ТОЧКА**

Когато вътрешното колело се върти по време на задаване на кю точка, може да се определи нова кю точка. CD плейърът ще възпроизвежда непрекъснато малки участъци от CD-то докато го премествате към желаната позиция. Чрез натискане на PLAY/PAUSE и след това на CUE, вие можете да потвърдите новата кю точка.

### **ИЗПОЛЗВАНЕ НА ФУНКЦИЯТА FOLDER SEARCH (претърсване на папки)**

Един начин за организиране на MP3 файловете на вашето CD е използване на папки (Folders). Когато се използват папки, вие можете бързо да намерите музиката, която търсите. CDMIX3 е настроен за навигиране в папки, което го прави идеалния инструмент за професионални DJ-и.

Имайте предвид, че функцията Track+ 10 не работи, когато в устройството е вкаран диск с папки. Тази функция е активна само за дискове, които нямат папки.

Функцията Folder Search на CDMIX3 е лесна за употреба.

1. Поставете MP3 CD с папки в един от CD плейърите на CDMIX3.
2. Когато дискът е готов, текстът върху дисплея се променя от "READ" на името на папката.
3. Натиснете бутона FOLDER. На LCD дисплея ще започне да мига "FOLDER". Използвайте бутоните за търсене на TRACK за да сканирате папките, които се намират на диска. Натиснете отново бутона FOLDER за да изберете папка. На дисплея ще започне да мига "TRACK LIST".

4. Сега можете да започнете да търсите парчета в избраната папка, като използвате TRACK бутоните за да сканирате парчетата намиращи се в папката.

### **СИНХРОНИЗИРАНЕ НА BPM**

Синхронизирайте темпото чрез прослушвате възпроизвежданите от PLAYER 1 и PLAYER 2 парчета и настройка на скоростта. Когато темпото на избрания CD плейър е по-бавно в сравнение с темпото на другия плейър, трябва да преместите плъзгача към (+) до синхронизиране на темпото. Когато темпото е по-бързо, преместете плъзгача към (-). Илюстрацията по-долу показва синхронизиране на темпото на PLAYER 2 към темпото на PLAYER 1.

1. Натиснете PLAY/PAUSE за да стартирате PLAYER 1. PLAYER 1 започва да свири.
2. Натиснете PLAY/PAUSE за да стартирате PLAYER 2. И двата CD плейъра свирят.
3. Използвайте слушалки с PLAYER 2. Ако бийтът на канал 2 (в слушалките) е по-бърз от този на канал 1, забавете бийта на канал 2 като използвате Pitch контрола.
4. Ако бийтът на канал 2 (в слушалките) е по-бавен от този на канал 1, забързайте бийта на канал 2 като използвате Pitch контрола.

### **СИНХРОНИЗИРАНЕ НА БИЙТОВЕТЕ ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА PITCH BEND**

Ако забележите, че BPM (ударите в минута или темпото) са еднакви, обаче дръм бийтовете не си съответстват, трябва временно да промените темпото. Илюстрацията по-долу показва как да синхронизирате темпото на PLAYER 2 към темпото на парчето, което се възпроизвежда на PLAYER 1 (тази процедура може да се изпълни на всеки плейър).

**След като синхронизирате BPM, нагласете временно темпото, както следва:**  
Когато парчето на PLAYER 2 *изпреварва* това на PLAYER 1, Jog-колелото се завърта обратно на часовниковата стрелка.

Когато PLAYER 2 *изостава*, Jog-колелото се завърта по часовниковата стрелка. Темпото се променя автоматично при въртене на Jog-колелото. Колкото по-бързо въртите колелото, толкова по-голяма е промяната. Освобождането на колелото води до връщане към оригиналното темпо (BPM отново са еднакви).

### **ПРИМЕР ЗА МИКСИРАНЕ С ИЗПОЛЗВАНЕ И НА ДВАТА ПЛЕЙЪРА НА ВАШИЯ CDMIX3**

Докато възпроизвеждате диск на PLAYER 1, заредете диск в PLAYER 2 и изберете следващото парче, синхронизирайте темпото с парчето, което се възпроизвежда на PLAYER 1 и когато сте готови, използвайте кросфейдъра на вашия миксер за да направите фейд от PLAYER 1 към PLAYER 2.

**Заредете диск в PLAYER 1, изберете парчето и натиснете PLAY.**

PLAYER 1

Заредете диск и натиснете бутона OPEN/CLOSE.

PLAYER 1  
Изберете парчето.

PLAYER 1  
Натиснете бутона PLAY.

**Заредете диск в PLAYER 2, изберете парчето и натиснете PLAY.**

PLAYER 2  
Заредете диск и натиснете бутона OPEN/CLOSE.

PLAYER 2  
Изберете парчето.

PLAYER 2  
Натиснете бутона PLAY.

**Задайте и редактирайте стартова кю точка на PLAYER 2**

PLAYER 2  
Натиснете бутона „Пауза” на PLAYER 2.

PLAYER 2  
Потърсете бързо кю точка с помощта на външното колело.

PLAYER 2  
Бавно задайте правилната кю точка с помощта на вътрешното колело.

**Проверете вашата нова кю точка**

PLAYER 2  
Прослушвайте с монитора и натиснете бутона PLAY

PLAYER 2  
Натиснете бутона CUE и след това PLAY за да проверите зададената кю точка.

PLAYER 2  
Върнете плейъра към кю точката като натиснете бутона CUE.

**Направете микс!**

PLAYER 2  
Натиснете бутона PLAY при съответстващо силно време от PLAYER 1.

PLAYER 2  
Ако правите бийт миксиране, натиснете PITCH и следвайте инструкциите за да синхронизирате бийтовете.

PLAYER 2  
Когато сте доволни от вашия микс, преместете съответно кросфейдъра.