

Configurazione

Importante: tutte le voci nella schermata delle Scorciatoie (Shortcuts) sono anche presenti tra i Preferiti (Preferences). Se si cambia un'impostazione in una schermata, verrà modificata anche nell'altra.

Shortcuts (scorciatoie)

Per aprire la schermata **Scorciatoie**, premere **Shortcuts**.

Per chiudere la schermata **Scorciatoie**, toccare la **X** nell'angolo superiore destro.

Nella schermata **Scorciatoie**, toccare un'opzione per selezionarla:

- **Layer Color:** questa impostazione determina il colore dell'anello luminoso attorno al piatto per ciascuno strato. Toccare **A** o **B** al centro per selezionare lo strato, quindi toccare un colore per selezionarlo. L'anello luminoso cambierà colore immediatamente. Toccare la **X** per tornare alla schermata precedente.
- **Cue/Loop Quantization:** questa impostazione determina il grado di quantizzazione per funzioni basate sul tempo. Selezionare **1/8 beat**, **1/4 beat**, **1/2 beat**, **1 beat** o **4 beats**.
- **Sync Mode:** questa impostazione determina il grado di sincronizzazione applicato quando si preme il tasto Sync sull'SC5000M Prime:
 - o **Tempo:** solo il tempo sarà sincronizzato (il BPM corrisponderà a quello del deck master).
 - o **Beat:** il tempo sarà sincronizzato e il beat della traccia sarà automaticamente abbinato a quello della traccia presente sull'unità master.
 - o **Bar:** il tempo sarà sincronizzato e le battute della traccia saranno automaticamente abbinate a quelle della traccia presente sull'unità master (gli attacchi di ciascuna battuta saranno allineati).
- **Screen Brightness:** questa impostazione determina la luminosità del display principale: **Low**, **Mid**, **High** o **Max**. (bassa, media, alta o massima).
- **Player #:** questa impostazione determina il numero di questo lettore. Quando si seleziona un dispositivo sorgente da esplorare, questo numero compare accanto al nome del dispositivo a display.

Preferenze

Per aprire la schermata delle **Preferenze**, tenere premuto **View/Preferences/Utility** quindi toccare la scheda **Preferences**.

Per chiudere la schermata **Preferenze**, toccare la **X** nell'angolo superiore destro.

Nella schermata **Preferenze**, scorrere col dito verso l'alto o verso il basso per scorrere lungo le opzioni e toccare un'opzione per selezionarla:

- **Track Start Position:** questa impostazione determina la posizione di inizio di una traccia dopo il suo caricamento. Selezionare l'inizio effettivo del file (**Track Start**) o l'inizio individuato automaticamente di un segnale audio (**Cue Position**).
- **Default Speed Range:** queste impostazioni determinano l'intervallo del **fader del pitch**. Selezionare **±4%**, **8%**, **10%**, **20%** o **50%**.
- **Sync Mode:** questa impostazione determina il grado di sincronizzazione applicato quando si preme il tasto Sync sull'SC5000M Prime:
 - o **Tempo:** solo il tempo sarà sincronizzato (il BPM corrisponderà a quello del deck master).
 - o **Beat:** il tempo sarà sincronizzato e il beat della traccia sarà automaticamente abbinato a quello della traccia presente sull'unità master.
 - o **Bar:** il tempo sarà sincronizzato e le battute della traccia saranno automaticamente abbinate a quelle della traccia presente sull'unità master (gli attacchi di ciascuna battuta saranno allineati).
- **Sync Button Action:** questa impostazione determina come agirà il tasto **Sync** una volta premuto.
 - o **Toggle:** questa modalità consente di commutare la funzione sync attivandola e disattivandola senza dover tenere premuto **Shift**.
 - o **Shift Disable:** questa modalità richiede di tenere premuto **Shift** per attivare o disattivare la funzione sync.
- **Cue/Loop Quantization:** questa impostazione stabilisce il grado di quantizzazione per le funzioni basate sul tempo: punti hot cue, loop e loop roll. Selezionare **1/8 beat**, **1/4 beat**, **1/2 beat**, **1 beat** o **4 beats**.
- **Paused Hot Cue Behavior:** questa impostazione determina il modo in cui i pad riprodurranno i rispettivi punti hot cue. Se impostata su **Momentary**, la riproduzione inizierà da un punto hot cue quando si preme e si mantiene premuto il relativo pad. Lasciare la pressione del pad per tornare al punto hot cue. Se impostata su **Trigger**, la riproduzione inizierà da un punto hot cue (e continuerà) quando si preme e si rilascia il relativo pad.
- **Platter Play/Pause Behavior:** questa impostazione stabilirà la velocità alla quale la traccia inizierà a essere riprodotta. Quando impostato su **Normal**, la traccia verrà riprodotta in relazione alla velocità di avviamento del motore. Quando impostato su **Instant**, la canzone inizierà a suonare immediatamente e il motore e il piatto si metteranno in pari con la canzone nel giro di pochi millisecondi.
- **Default Loop Size:** questa impostazione stabilisce la dimensione predefinita di un loop automatico quando si carica una nuova traccia sul deck: **1**, **2**, **4**, **8** o **16 beat**.

- **Smart Loops:** questa impostazione determina se un loop manuale sarà espanso automaticamente o ridotto a una lunghezza convenzionale (ad es. 2 beat, 4 beat, 8 beat, ecc.) quando viene impostato o meno. Selezionare **On** o **Off**. Questa impostazione funziona indipendentemente dalla impostazione della quantizzazione.
- **Time Format:** questa impostazione determina se le regolazioni del pitch influenzeranno o meno il modo in cui il tempo della traccia viene visualizzato a display. Quando impostato su **Static**, il tempo della traccia corrisponde a punti della traccia come d'abitudine; la regolazione del pitch non influisce su di esso. Quando impostato su **Dynamic**, il tempo della traccia si regolerà automaticamente tenendo conto delle modifiche apportate al pitch. Ad esempio, se si imposta il fader del pitch su **-8%**, il tempo della traccia aumenterà in modo da essere più lungo dell'8%.
- **Track End Warning:** questa impostazione determina quanto tempo prima della fine di una traccia si desidera che l'SC5000M avvisi che questa si sta avvicinando alla fine. Se la traccia si trova sullo strato attualmente selezionato, l'anello del **piatto** e la **panoramica traccia** lampeggiano. Se la traccia si trova sullo strato opposto, il tasto **Layer** lampeggia.
- **On Air Mode:** questa impostazione cambia l'illuminazione dell'anello del piatto quando il fader di canale sul mixer X1800 si trova in alto o in basso, indicando un deck attivo o "on air". Quando questa impostazione è attiva (**On**), alzando il fader di canale si modifica il colore del piatto facendolo passare da **bianco** al colore selezionato. Quando questa impostazione è disattiva (**Off**), il colore selezionato dall'utente sarà sempre visualizzato, indipendentemente dalla posizione del fader di canale.

Nota bene: ciò richiede un X1800 collegato via Ethernet.

- **Lock Playing Deck:** questa impostazione determina se sarà possibile caricare una traccia sul deck o meno mentre viene riprodotta. Selezionare **On** o **Off**. Quando questa impostazione è attiva, il deck deve essere messo in pausa per potervi caricare una traccia.
- **Needle Lock:** questa impostazione determina se è possibile o meno toccare la **panoramica della traccia** nel display per saltare a quel punto della traccia durante la riproduzione. Selezionare **On** o **Off**. Si può utilizzare la panoramica della traccia mentre la riproduzione è interrotta, indipendentemente da questa impostazione. Alternativamente, 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.
- **Pad Lock:** questa impostazione determina se i pad e i tasti di modalità pad (**Hot Cue**, **Loop**, **Roll**, **Slicer**) sono abilitati o disabilitati. Selezionare **On** o **Off**.
- **Key Notation:** questa impostazione determina il modo in cui i tasti della traccia vengono annotati a display. Si possono visualizzare le note come tutte **Sharps**, tutte **Flats**, **Open Key**, o **Camelot**.
- **Key Filter:** questa impostazione determina se il filtro **Key** mostra unicamente le tracce aventi la stessa tonalità (**Match**) o tracce con tonalità compatibili (**Compatible**).
- **BPM Range:** questa impostazione stabilisce i valori minimo e massimo del BPM che verranno utilizzati quando vengono analizzate le tracce: **BPM 58–115**, **68–135**, **75–155**, **88–175** o **98–195**.
- **BPM Filter Tolerance:** questa impostazione determina la "tolleranza" del filtro **BPM** in modo che sia possibile includere tracce con tempi che siano a un piccolo intervallo dal tempo selezionato. Selezionare **±0**, **1**, **2**, **3**, **5**, **10** o **15**.
- **Show Only File Name:** questa impostazione determina se le tracce verranno visualizzate per nome del file anziché per metadati (tag). Selezionare **On** o **Off**.
- **Deck Layer Colors:** questa impostazione determina il colore dell'anello luminoso attorno al piatto per ciascuno strato su ciascun lettore. Toccare la freccia accanto ad **A** o **B** per selezionare lo strato, quindi toccare un colore per selezionarlo. L'anello luminoso cambierà colore immediatamente. Toccare la **X** per tornare alla schermata precedente.

Utilità (utility)

Per aprire la schermata delle **Utilità**, tenere premuto **View/Preferences/Utility**, quindi toccare la scheda **Utility**.

Per chiudere la schermata **Utilità**, toccare la **X** nell'angolo superiore destro.

Nella schermata **Utilità**, scorrere col dito verso l'alto o verso il basso per scorrere lungo le opzioni e toccare un'opzione per selezionarla:

- **Player #:** questa impostazione determina il numero di questo lettore. Quando si seleziona un dispositivo sorgente da esplorare, questo numero compare accanto al nome del dispositivo a display.
- **Layer B:** stabilisce se l'SC5000M Prime utilizzerà entrambi gli strati del deck (**On**) o solo uno (**Off**).
- **Screen Brightness:** questa impostazione determina la luminosità del display principale: **Low**, **Mid**, **High** o **Max**. (bassa, media, alta o massima)
- **Model:** indica il nome del prodotto.
- **Firmware Version:** questa è la versione corrente del sistema operativo dell'Engine Prime dell'unità.
- **SC5000M Controller:** questa è la versione corrente del firmware del controller dell'unità.
- **SC5000M Display:** questa è la versione corrente del firmware del display dell'unità.
- **Update Firmware:** servirsi di questa opzione per riavviare l'SC5000M Prime in modalità di aggiornamento, che consente di aggiornare il firmware. Seguire le istruzioni di aggiornamento del firmware incluse con il pacchetto di aggiornamento del firmware scaricato.

Benutzerhandbuch (Deutsch)

Einführung

Vielen Dank für den Kauf des SC5000M Prime. Wir von Denon DJ wissen, wie wichtig Ihnen die Musik ist. Darum entwerfen wir unsere Geräte stets nur mit einem einzigen Ziel vor Augen: Ihre Performance so gut wie möglich zu unterstützen.

Features:

- Motorisierter Plattenteller mit echtem 18 cm (7")-Vinyl
- 18 cm (7") HD-Display mit Multitouch-Gesten
- 24-Bit/96kHz Audioausgabe
- Dual-Layer-Wiedergabe mit einzelnen Audioausgängen
- Wiedergabe von unkomprimierten Audioformaten (FLAC, ALAC, WAV)
- 8 Multifunktions-Trigger für Cues, Loops, Slices und Rolls
- Einstellbare RGB-Farben rund um das Jog-Wheel
- (3) USB- und (1) SD-Karten-Slot für die Musikwiedergabe
- LAN-Ausgang zum Anschluss von bis zu vier Playern
- Inklusive Engine Prime Musik-Management-Software

Lieferumfang

SC5000M Prime

(2) RCA-Audiokabel (Stereo)

USB-Kabel

USB-Verlängerungskabel

Netzwerkkabel

Netzkabel

Reinigungstuch

Software-Download-Karte

Benutzerhandbuch

Sicherheits- und Garantiehandbuch

Wichtig: Besuchen Sie denondj.com und die Webseite für **SC5000M Prime** zum Herunterladen der Engine Prime-Software.

Kundendienst

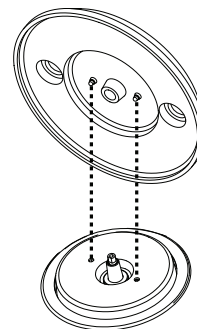
Für die neuesten Informationen zu diesem Produkt (Dokumentation, technische Daten, Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität etc.) und zur Produktregistrierung besuchen Sie bitte: denondj.com.

Für zusätzlichen Produkt-Support besuchen Sie denondj.com/support.

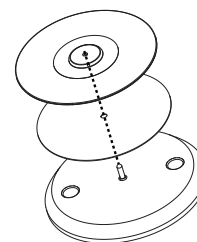
Setup

1. Montieren Sie die Plattenteller

1. Entfernen Sie die Verpackung der SC5000M Prime-Basis. Entfernen Sie die Plattenbaugruppe aus der Verpackung (unterhalb des SC5000M Prime). Platzieren Sie SC5000M Prime auf einer ebenen, stabilen Oberfläche für die Montage und den Betrieb.
2. Legen Sie die Plattenteller auf den Motor, indem Sie die Stifte an der Unterseite des Plattentellers mit den Löchern im Motor ausrichten. Drücken Sie den Teller fest nach unten. Stellen Sie sicher, dass er sich gleichmäßig dreht und nicht zu stark wackelt.

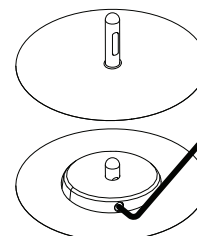


3. Legen Sie zuerst die Vinylschutzmatte (Slipmat) auf den Plattenteller und danach darauf das Vinyl.



4. Richten Sie die Kerbe in der Spindel mit der Schraube im Spindelarretieradapter aus. Verwenden Sie den mitgelieferten Inbusschlüssel, um die Schraube festzuziehen und den Adapter an der Spindel zu befestigen.

Hinweis: Durch Drücken oder Anheben des Vinyls, während Sie die Spindelschraube anziehen, können Sie die Gleitreibung je nach Wunsch anpassen.



2. Schließen Sie die Geräte an und beginnen Sie zu mixen!

1. Stellen Sie sicher, dass alle Geräte **ausgeschaltet** sind, bzw. dass alle Lautstärken auf **Minimum** eingestellt sind.
2. Schließen Sie die Audioausgänge von SC5000M Prime (**Layer A/B** oder **Digital Outputs A/B**) an den Eingängen des Mixers an.
3. Verbinden Sie die **Link**-Ports von SC5000M Prime nach einem der folgenden Diagramm-Beispiele.
4. Schließen Sie beliebige Ausgabegeräte (Plattenspieler, Kopfhörer, Verstärker, Lautsprecher usw.) an die Ausgänge des Mixers an.
5. Schließen Sie all Ihre Geräte an Stromquellen an.

Beim Starten einer Sitzung schalten Sie (1) SC5000M und andere Eingangsquellen, Ihren Mixer (2) und danach die (3) Ausgabegeräte ein.

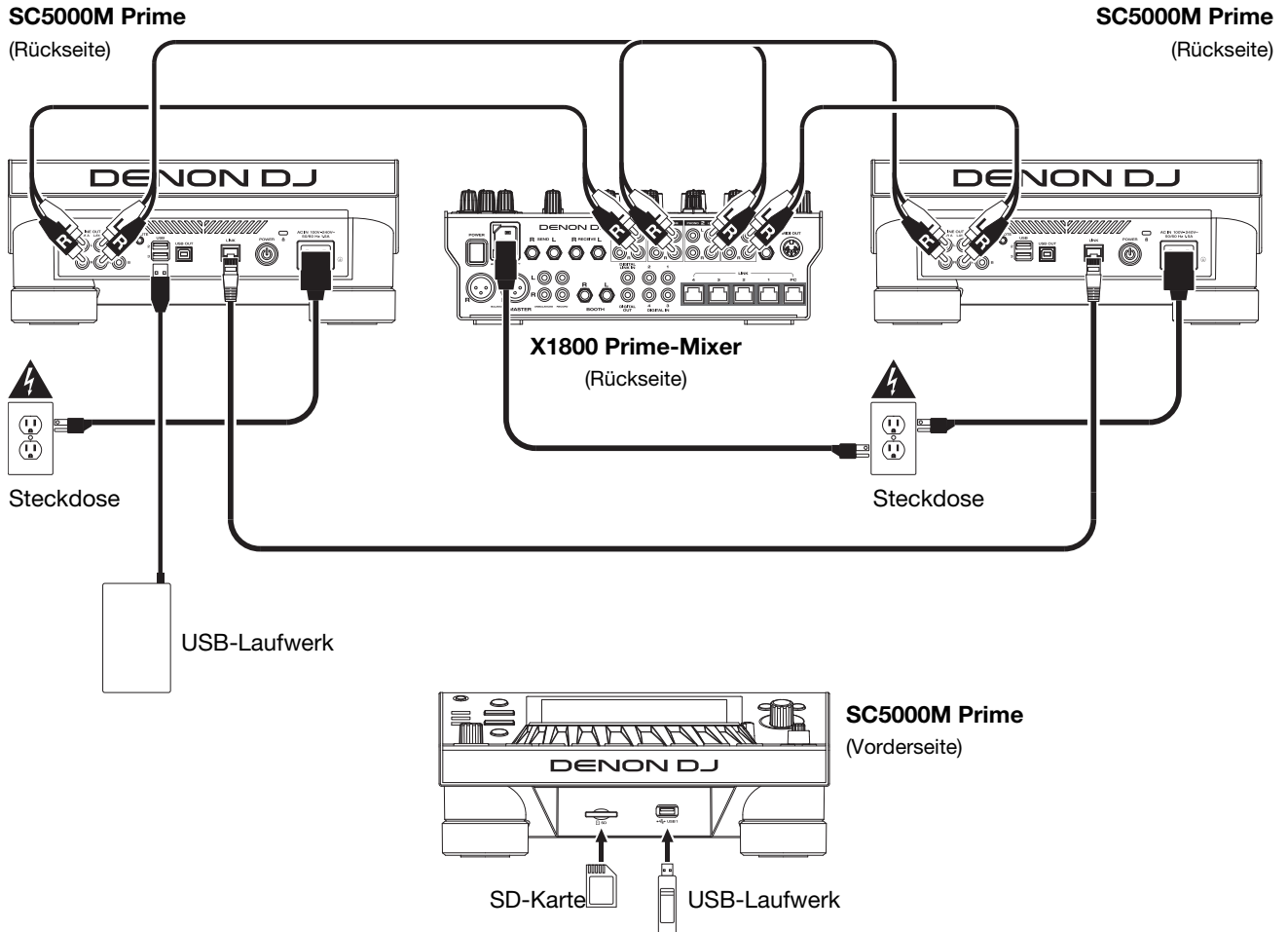
Beim Beenden einer Sitzung schalten Sie die (1) Ausgabegeräte, (2) Ihren Mixer und dann (3) SC5000M und andere Eingangsquellen ab.

Anschlusspläne

Artikel, die unter **Einführung > Lieferumfang** aufgeführt sind, sind separat erhältlich.

Beispiel 1

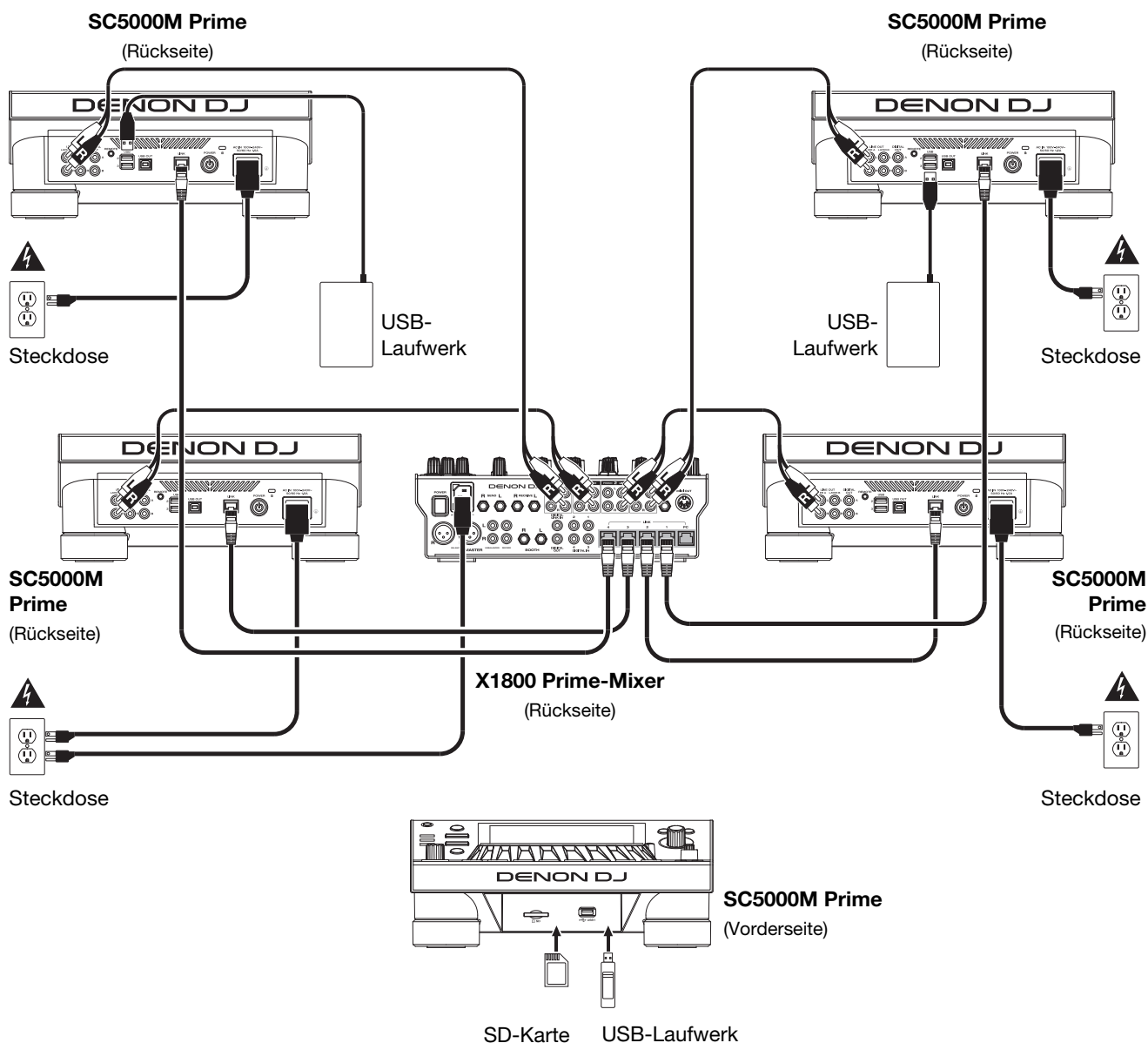
Dieses Beispiel zeigt 2 SC5000M Prime-Einheiten mit ihren **Link**-Ports, die direkt miteinander verbunden sind.



Beispiel 2

Dieses Beispiel zeigt 4 SC5000M Prime-Einheiten, deren **Link-Ports** an **Link-Ports 1-4** eines Denon DJ X1800 Prime-Mixers angeschlossen sind. Alle 4 Einheiten sind über den Mixer vernetzt.

Hinweis: Wenn Sie einen anderen Mixer mit diesem Setup verwenden, verbinden Sie die **Link-Ports** aller vier SC5000M Prime-Einheiten mit einem Ethernet-Hub statt mit dem Mixer.



RF-Warnung: Dies ist ein mobiles Gerät. Halten Sie einen Abstand von mindestens 20 cm zwischen der strahlenden Senderstruktur und Ihrem Körper bzw. anderen Personen in der Nähe ein.

Geräte- & Dateianalyse

SC5000M Prime kann Musikdateien von USB-Laufwerken, SD-Karten oder anderen angeschlossenen SC5000M Prime-Einheiten abspielen. Stellen Sie sicher, dass Sie nur die unterstützten Dateisysteme (für USB-Laufwerke oder SD-Karten) und Dateiformate (für Musik) verwenden, die unten aufgeführt sind.

Unterstützte Dateisysteme: exFAT, FAT32 (empfohlen), HFS+ (schreibgeschützt), NTFS (schreibgeschützt)

Unterstützte Dateiformate: AAC/M4A	MP3 (32–320 kbit/s, VBR)
AIF/AIFF (44,1–192 kHz, 16–32-Bit)	MP4
ALAC	Ogg Vorbis
FLAC	WAV (44,1–192 kHz, 16–32-Bit)

Obwohl SC5000M Prime Tracks abspielen kann, die noch nicht analysiert worden sind, ermöglicht die Voranalyse, dass die Funktionen effektiv arbeiten. Sie können Tracks auf eine von zwei Arten analysieren:

- **Laden Sie den Track auf SC5000M Prime:** Wenn Sie einen Track für die Wiedergabe laden, analysiert SC5000M Prime ihn automatisch (wenn es nicht bereits analysiert wurde). Dies kann einen Moment dauern, abhängig von der Länge des Tracks. Sie können die Wiedergabe des Tracks **sofort** starten, aber Sie müssen einen Moment warten, bis die Analyse beendet ist.
- **Verwenden der Engine Prime-Software:** Die mitgelieferte Engine Prime-Software kann eine Voranalyse Ihrer Musikbibliothek für die Verwendung mit SC5000M Prime durchführen. Sie können mit ihr auch Ihre Sammlung durch das Erstellen von Crates und Wiedergabelisten organisieren. Sie verwaltet auch die Hardwareeinstellungen von SC5000M Prime (siehe [Betrieb](#), um mehr darüber zu erfahren).

Besuchen Sie denondj.com und finden Sie die Webseite für **SC5000M Prime** zum Herunterladen der Engine Prime-Software.

Auswerfen eines USB-Laufwerks oder einer SD-Karte:

1. Stellen Sie sicher, dass keiner der Tracks auf einem angeschlossenen SC5000M Prime-Gerät abgespielt wird. Das Auswerfen eines Gerätes entfernt seine Tracks von **allen** vernetzten SC5000M Prime-Geräten.
2. Drücken Sie auf **Media Eject** (Medien auswerfen). Eine Liste der angeschlossenen Geräte erscheint in der Hauptanzeige.
3. Tippen und halten Sie den Finger auf den Namen Ihres Geräts, bis der Zähler leer ist, und der Gerätenamen aus der Liste verschwindet. Wenn ein Track auf dem Gerät aktuell abgespielt wird, werden Sie gefragt, ob Sie mit dem Auswerfen fortfahren möchten, wodurch der Track gestoppt wird. Tippen Sie auf **Cancel** (Abbrechen), um den Auswurf des Geräts abzubrechen, oder tippen Sie auf „**OK**“, um es auszuwerfen.

Um weitere Geräte auszuwerfen, wiederholen Sie Schritt 3.

Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie erneut auf **Media Eject** (Medien auswerfen), oder tippen Sie auf das **X** in der oberen rechten Ecke.

Vernetzung

Sie können mehrere SC5000M Prime-Einheiten miteinander vernetzen, sodass sie Track-Datenbanken, Timing und BPM-Informationen sowie andere Daten nahtlos über diese Verbindung teilen können.

Diese Funktion bietet einige Vorteile. Wenn Sie zum Beispiel Ihre vier SC5000M Prime-Einheiten verwenden, können Sie eine davon zum Browsen durch **alle** Tracks auf **allen** Geräten (USB-Laufwerke und SD-Karten) nutzen, die an die SC5000M-Einheiten angeschlossen sind. Sie können dann jeden dieser Track sofort abspielen, ohne ein Gerät von einer Einheit zur anderen wechseln zu müssen.

Um SC500 Prime-Einheiten zu vernetzen, verwenden Sie die im Lieferumfang enthaltenen Netzkabel, und führen einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie nur zwei SC5000M Prime-Geräte verwenden, verbinden Sie die beiden **Link**-Ports.
- Wenn Sie zwei oder mehrere SC5000M Prime-Einheiten verwenden, verbinden Sie jeden ihrer **Link**-Ports mit einem **Link** Port (1-4) an Ihrem Denon DJ X1800 Prime-Mixer.
- Wenn Sie zwei oder mehrere SC5000M Prime-Einheiten verwenden, verbinden Sie jeden ihrer **Link**-Ports mit einem Ethernetanschluss an einem Router.

Das **Netzwerk (Media Status)** -Licht leuchtet auf, wenn die SC5000M Prime-Einheit **ordnungsgemäß** an das Netzwerk angeschlossen ist.

Konfiguration

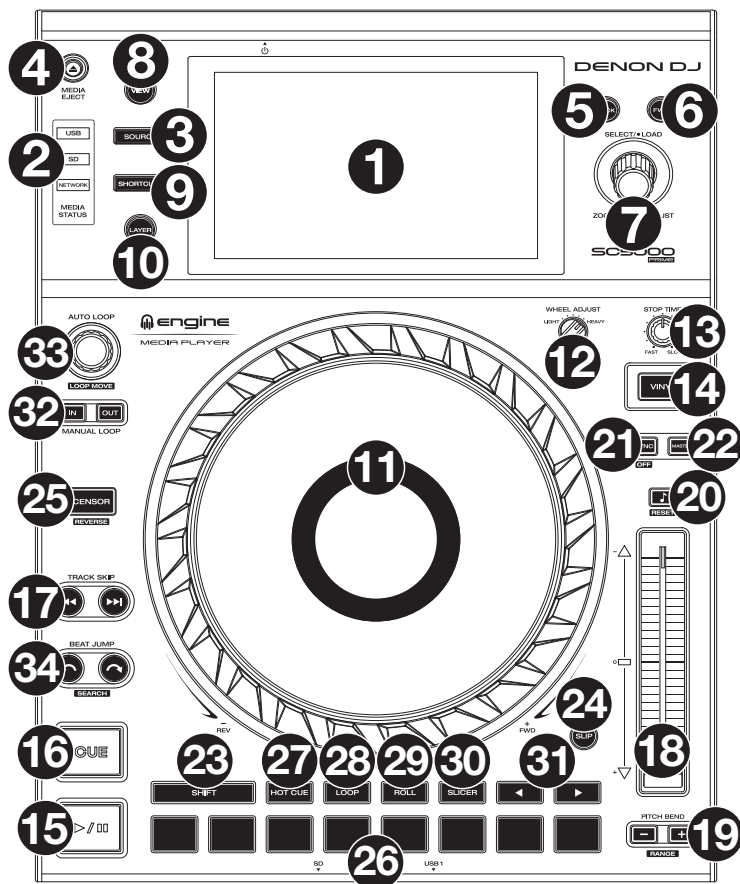
SC5000M Prime hat mehrere Einstellungen, die Sie in den Verknüpfungen (Grundeinstellungen) sowie in den Präferenzen (erweiterte Einstellungen) anpassen können. Siehe [Betrieb > Konfiguration](#), um mehr über diese Einstellungen zu erfahren.

Zum Öffnen der Verknüpfungen drücken Sie **Shortcuts** (Verknüpfungen).

Zum Öffnen der Präferenzen drücken und halten Sie **View/Preferences/Utility** (Ansicht/Preference/Utility) gedrückt.

Funktionen

Oberseite



Medienauswahl & Browsing

- Haupt-Display:** Das Vollfarb-Multi-Touch-Display zeigt Informationen, die den aktuellen Betrieb des SC5000M Prime betreffen. Tippen Sie auf das Display (und verwenden Sie die Hardware-Steuerelemente), um die Schnittstelle zu bedienen. Siehe [Betrieb > Haupt-Display-Übersicht](#) für weitere Informationen.
- Medienauswahl:** Diese Lichter leuchten, um anzuzeigen, ob das entsprechende Medium angeschlossen ist: **USB**, **SD** oder **Network** (Netzwerk).
- Source (Quelle):** Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der verfügbaren Geräte anzuzeigen, die über das Hauptdisplay mit dem SC5000M Prime verbunden sind (andere vernetzte SC5000M Prime-Einheiten, USB-Laufwerke, SD-Karten usw.). Tippen Sie auf ein Gerät in der Liste, um es auszuwählen.
- Media Eject** (Medien auswerfen): Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der verfügbaren Geräte, die mit der SC5000M Prime-Einheit verbunden sind, im Haupt-Display anzuzeigen (d. h. USB-Laufwerke, die an die USB-Anschlüsse angeschlossen sind oder eine SD-Karte, die in den SD-Kartensteckplatz eingesteckt ist).
Wenn Sie ein Gerät auswerfen möchten, stellen Sie sicher, dass keines seiner Tracks wiedergegeben wird (das Auswerfen eines Geräts entfernt seine Tracks von allen vernetzten SC5000M Prime-Geräten). Tippen und halten Sie dann den Finger auf seinen Namen in der Hauptanzeige, bis der Gerätenamen nicht mehr angezeigt wird.
- Back** (Zurück): Drücken Sie diese Taste, um zum vorherigen Fenster zu springen. Während Sie sich in der Performance-Ansicht befinden, drücken Sie diese Taste, um in die Browse-Ansicht zu wechseln.
- Forward** (Vorwärts): Drücken Sie diese Taste, um zum nächsten Fenster zu springen. Während Sie sich in der Performance-Ansicht befinden, drücken Sie diese Taste, um in die Browse-Ansicht zu wechseln.
- Select Load** (Auswählen/Laden): Drehen Sie diesen Regler während der Wiedergabe, um die Wellenform eines Tracks zu vergrößern oder zu verkleinern.
Drehen Sie diesen Regler in der Browse-Ansicht, um durch die Liste zu blättern. Drücken Sie den Regler, um ein Element auszuwählen, oder laden Sie den aktuell ausgewählten Track auf das Deck. Drücken und halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drehen Sie an diesem Regler, um schnell durch die Liste zu blättern.
- View/Preferences/Utility** (Ansicht/Präferenzen/Utility): Drücken Sie diese Taste, um zwischen Bibliotheksansicht und Track-Ansicht zu wechseln. Drücken und halten Sie diese Taste, um in das Fenster Präferenzen und Utility zu gelangen.
- Shortcuts:** Drücken Sie diese Taste, um ein kurzes Menü mit Wiedergabe- und Anzeigeeoptionen zu erhalten.

Wiedergabe- und Transportbedienelemente

10. **Layer:** Drücken Sie diese Taste, um den Layer-Focus von SC5000M Prime zu wechseln.
11. **Plattenteller:** Dieser motorisierte 7"-Plattenteller steuert den Audioabspielkopf in der Software und kann je nach Einstellung der **Motor** -Taste vom Scratchen und Drehen oder als statischer Pitch-Plattenteller verwendet werden.
12. **Drehmomenteinstellung:** Mit diesem Drehschalter können Sie das Drehmoment der **Plattenteller** einstellen. Ist der Schalter nach **oben** gekippt, fühlen sich die Plattenteller so schwer und robust wie die "modernen" Plattenspieler an. In der Einstellung **normal** sind sie leichter und beweglicher - etwa wie bei einem "klassischen" Plattenspieler.
13. **Stop Time** (Stoppzeit): Legt fest, wie schnell der Track vollständig gestoppt wird („Bremszeit“), wenn er mit Wiedergabe/Pause (►/II) pausiert wird.
14. **Motor:** Mit dieser Taste aktivieren/deaktivieren Sie den Plattentellermotor. Wenn der Motor aktiviert ist, können Sie mit dem Plattenteller Scratchen und er dreht sich wie ein Plattenspieler.
Wenn der Motor deaktiviert ist und Audio abgespielt wird, können Sie den **Plattenteller** bewegen, um die Geschwindigkeit des Tracks vorübergehend anzupassen, was bei der Beat-Ausrichtung nützlich ist. Wenn sie deaktiviert sind und der Ton pausiert ist, können Sie den **Plattenteller** bewegen, um den Track zu scratchen. Die Audiowiedergabe wird nicht unterbrochen, wenn der Motor während der Wiedergabe aktiviert wird.
15. **Play/Pause** (Wiedergabe/Pause) (►/II): Mit dieser Taste kann die Wiedergabe pausiert oder fortgesetzt werden.
Halten Sie Umschalten gedrückt, und drücken Sie anschließend diese Taste, um den Track ab dem ursprünglichen Cue-Punkt mit einem „Stottereffekt“ zu versehen.
16. **Cue:** Drücken Sie während der Wiedergabe auf diese Taste, um den Track zum ursprünglichen Cue-Punkt zurückzusetzen und die Wiedergabe zu stoppen. Wenn Sie keinen temporären Cue-Punkt festgelegt haben, dann klicken Sie bitte hier, um zum Anfang des Tracks zurückzukehren. (Um einen temporären Cue-Punkt festzulegen, stellen Sie sicher, dass der Track pausiert, bewegen Sie dann den **Plattenteller**, um den Audioabspielkopf an der gewünschten Stelle zu platzieren, und drücken Sie dann auf diese Taste.)
Wenn das Deck pausiert, können Sie diese Taste gedrückt halten, um den Track ab dem ursprünglichen Cue-Punkt wiederzugeben. Das Loslassen der Cue-Taste bringt den Track zum ursprünglichen Cue-Punkt zurück und veranlasst eine Pause. Um die Wiedergabe fortzusetzen, ohne zum ursprünglichen Cue-Punkt zurückzuspringen, halten Sie diese Taste und dann die **Play**-Taste gedrückt und lassen dann beide Tasten los.
Halten Sie während der Wiedergabe **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drücken Sie diese Taste, um den ursprünglichen Cue-Punkt festzulegen.
17. **Track Skip** (Track überspringen): Drücken Sie kurz eine dieser Tasten, um zum vorherigen oder nächsten Track zu springen.
Drücken Sie die Taste **Vorheriger Track** in der Mitte eines Tracks, um zum Anfang des Tracks zurückzukehren.

Sync- & Pitch-Anpassungen

18. **Pitch Fader:** Bewegen Sie diesen Fader, um die Geschwindigkeit (Pitch) des Tracks einzustellen. Sie können den gesamten Bereich durch Drücken und Halten von **Shift** (Umschalten) und Drücken einer der **Pitch Bend**-Tasten anpassen.
Wichtig: Wenn Sync aktiviert ist, ändert das Bewegen des Pitch Faders an der „Master“- SC5000M Prime-Einheit die Geschwindigkeit aller synchronisierten Einheiten, während das Verstellen des Pitch Faders an anderen Einheiten nichts bewirkt.
19. **Pitch Bend** –/+ : Halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um das Tempo des Tracks vorübergehend (entweder) zu verringern oder zu erhöhen.
Halten Sie Shift (Umschalten) gedrückt und drücken Sie anschließend eine dieser Tasten, um den Bereich des Pitch-Faders einzustellen.
20. **Key Lock/Pitch Zurücksetzen:** Drücken Sie diese Taste zum Aktivieren/Deaktivieren von Key Lock. Wenn Key Lock aktiviert ist, bleibt die Tonart des Tracks gleich, auch wenn Sie das Tempo anpassen.
Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie diese Taste, um die Tonhöhe des Tracks auf die ursprüngliche Tonhöhe (0 %) zurückzusetzen, unabhängig von der Position des Pitch-Faders.
21. **Sync/Sync Off:** Drücken Sie diese Taste, um Sync zu aktivieren.
Um zwei oder mehr SC5000M Prime-Einheiten zu synchronisieren, drücken Sie Sync auf dem Gerät, mit dem Sie die BPM steuern möchten, welches dann zum "Master" wird. Wenn Sync auf diesem Gerät aktiviert ist, drücken Sie Sync auf allen weiteren Einheiten. Das Tempo jeder Einheit wird sofort synchronisiert, um dem Tempo der Mastereinheit zu entsprechen.
Um die Synchronisierung zu deaktivieren, drücken Sie erneut die Taste **Sync** oder halten Sie die **Shift** gedrückt und drücken Sie die Taste **Sync**, je nachdem, welche Einstellung in den **Präferenzen** unter **Sync Button Action** festgelegt wurde.
22. **Master:** Drücken Sie diese Taste, um diese SC5000M Prime-Einheit als diejenige einzustellen, die das Mastertempo vorgibt. Alle angeschlossenen SC5000M Prime-Einheiten mit aktiviertem Sync werden diesem Tempo folgen. Wenn Sie die „Master“- SC5000M Prime-Einheit stoppen, wird die nun am längsten abspielende SC5000M-Einheit im Setup automatisch der neue „Master“ (sofern Sie es nicht manuell ändern.)

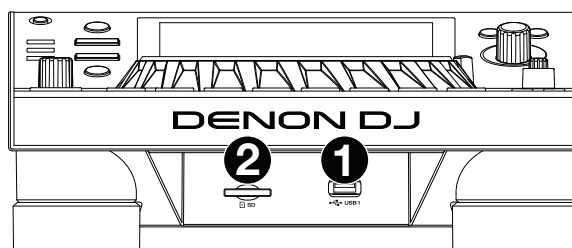
Leistungsregler

23. **Shift** (Umschalten): Halten Sie diese Taste gedrückt, um auf sekundäre Funktionen anderer Bedienelemente zuzugreifen.
24. **Slip:** Drücken Sie diese Taste, um den Slip-Modus zu aktivieren/deaktivieren. Im Slip-Modus können Sie zu Cue-Punkten springen, die Plattenteller verwenden oder den Track pausieren, während die Track-Timeline fortgesetzt wird (die untere Hälfte der Wellenform im Display bewegt sich weiterhin). Mit anderen Worten: Wenn Sie eine gerade durchgeführte Aktion stoppen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie keine Aktionen durchgeführt hätten (praktisch als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).
25. **Censor/Reverse** (Censor/Umkehren): Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Censor-Funktion zu aktivieren/deaktivieren: Der Track wird rückwärts abgespielt, wenn Sie die Taste jedoch loslassen, wird der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt wieder aufnehmen, an dem sich der Track befinden würde, wenn Sie die Censor-Funktion nie aktiviert hätten (so als ob der Track einfach normal weitergelaufen wäre).
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Tracks normal umzukehren. Drücken Sie diese Taste erneut, um zur Wiedergabe in die normale Richtung zurückzukehren.

26. **Performance-Pads:** Je nach aktuellem Pad-Modus besitzen diese Pads auf jedem Deck unterschiedliche Funktionen.
27. **Hot Cue:** Drücken Sie diese Taste, um den Hot Cue-Modus aufzurufen. Siehe [Betrieb > Performing Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
28. **Loop:** Drücken Sie diese Taste einmal, um in den manuellen Loop-Modus zu gelangen. Drücken Sie diese Taste noch einmal, um in den automatischen Loop-Modus zu gelangen. Siehe [Betrieb > Performing > Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
29. **Roll:** Drücken Sie diese Taste, um in den Roll-Modus zu gelangen. Siehe [Betrieb > Performing > Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
30. **Slicer:** Drücken Sie diese Taste, um in den Slicer-Modus zu gelangen. Siehe [Betrieb > Performing > Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
31. **Parameter ◀/▶:** Diese Tasten haben in jedem Pad-Modus unterschiedliche Funktionen. Siehe [Betrieb > Performing > Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
32. **Loop In/Loop Out:** Drücken Sie eine dieser Tasten, um an der aktuellen Position einen Loop In- oder Loop Out-Punkt zu erzeugen. Ihre Position wird durch die Einstellungen **Quantize** (Quantisieren) und **Smart Loops** beeinträchtigt. Siehe [Betrieb > Konfiguration > Tastenkombinationen](#) für weitere Informationen.
33. **Auto Loop/Loop Move (Auto Loop/Loop verschieben):** Drehen Sie diesen Regler, um die Größe eines automatischen Loops einzustellen. Der Wert wird im Haupt- und Plattenteller-Display angezeigt.
Drücken Sie diesen Regler, um an der aktuellen Stelle im Track einen automatischen Loop zu aktivieren/deaktivieren.
Tip: Sie können Pads im manuellen Loop-Modus Auto-Loops zuweisen. Siehe [Betrieb > Performing Pad-Modi](#) für weitere Informationen.
Halten Sie Umschalten gedrückt und drehen Sie diesen Regler, um den aktiven Loop nach links oder rechts zu verschieben.
34. **Beat Jump:** Drücken Sie eine dieser Tasten, um rückwärts oder vorwärts durch den Track zu springen. Verwenden Sie den Auto-Loop-Regler, um die Größe des Beat-Jump zu bestimmen.
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie eine dieser Tasten, um rückwärts oder vorwärts durch den Track zu navigieren.

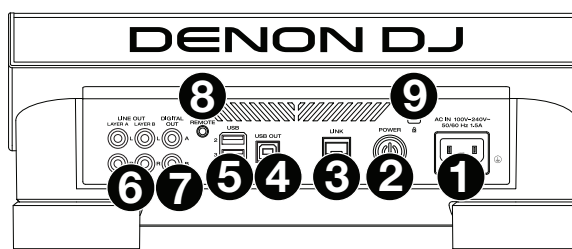
Vorderseite

1. **USB-Anschluss an der Vorderseite:** Schließen Sie einen Standard-USB-Stick an diesen USB-Anschluss an. Wenn Sie das USB-Laufwerk als Quelle wählen (drücken Sie die Taste **Source** (Quelle)), können Sie die Anzeige zum Auswählen und Laden von Tracks auf Ihrem USB-Laufwerk verwenden. Darüber hinaus gibt es auch zwei ähnliche USB-Anschlüsse auf der Rückseite. Sie können das mitgelieferte USB-Verlängerungskabel verwenden, um größere oder kleinere USB-Sticks zu nutzen.
2. **SD-Kartensteckplatz:** Stecken Sie eine Standard-SD- oder SDHC-Karte in diesen Steckplatz. Wenn Sie die SD-Karte als Quelle wählen (drücken Sie die Taste **Source** (Quelle)), können Sie die Anzeige zum Auswählen und Laden von Tracks auf Ihrer SD-Karte verwenden.



Rückseite

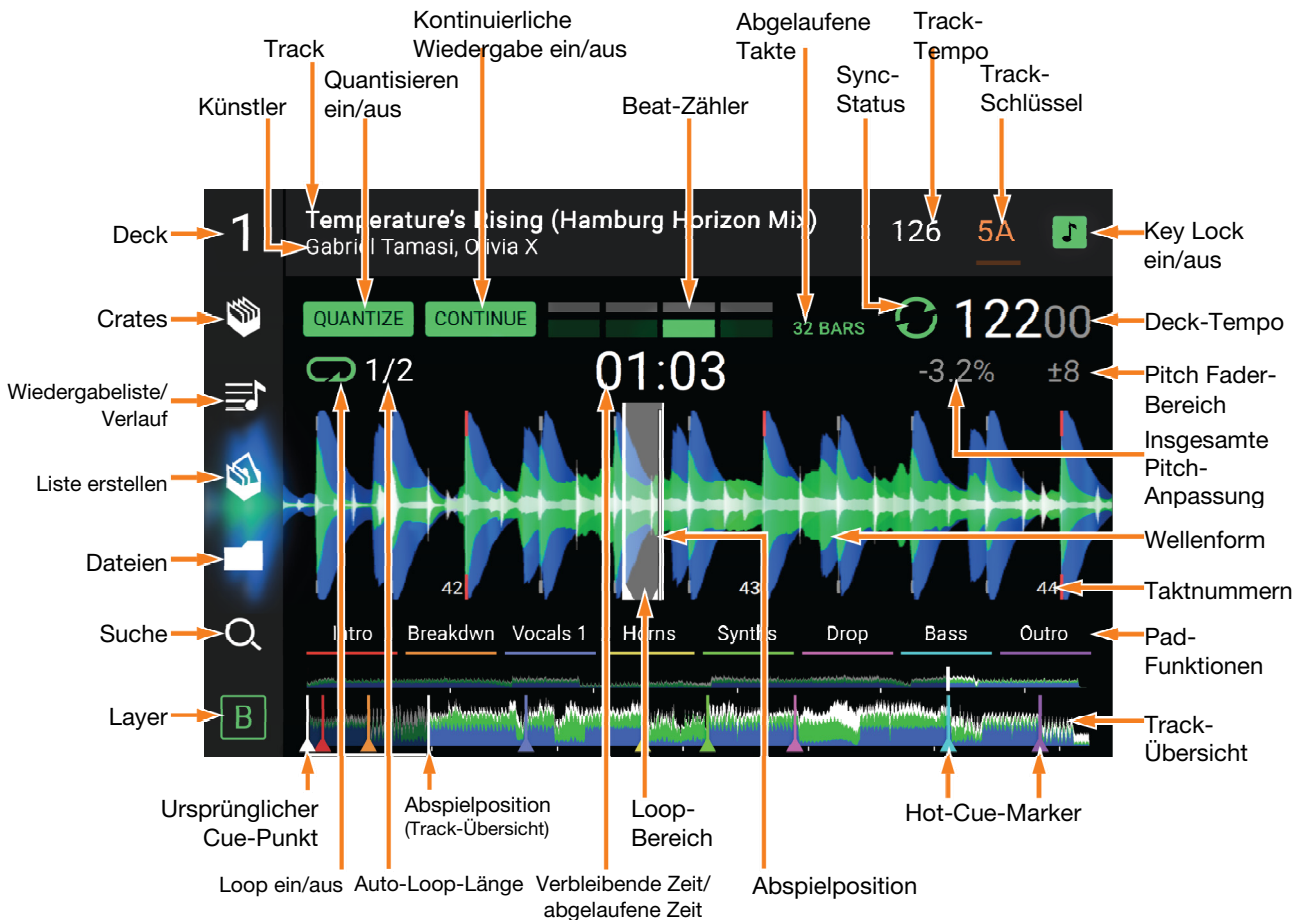
1. **Netzeingang:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel, um diesen Eingang mit einer Steckdose zu verbinden.
SC5000M Prime verfügt über eine Schutzschaltung, die nach einem unerwarteten Stromausfall alle Medien sicher auswirft, um Ihre Daten vor Beschädigung zu schützen. Schließen Sie Ihre Stromquelle wieder an, um zum normalen Betrieb zurückzukehren.
2. **Netzschalter:** Drücken Sie diese Taste, um SC5000M Prime ein- oder auszuschalten. Schalten Sie SC5000M Prime erst ein, nachdem Sie all Ihre Eingabegeräte verbunden haben und bevor Sie Ihren Verstärker und Lautsprecher einschalten. Schalten Sie den Verstärker und Lautsprecher aus, bevor Sie das SC5000M Prime ausschalten.
Drücken und halten Sie diese Taste für 10 Sekunden, um SC5000M Prime zurückzusetzen.
3. **Link Port:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel zum Anschließen dieses Ports an ein anderes SC5000M Prime oder an Ihren Denon DJ X1800 Prime-Mixer. Jede vernetzte SC5000M Prime-Einheit kann Track-Datenbanken, Timing und BPM-Informationen sowie andere Track-Daten über diese Verbindung teilen.
4. **USB-Anschluss zum PC (USB Out):** Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Kabel (im Lieferumfang enthalten), um diesen Port mit einem freien USB-Port Ihres Computers zu verbinden. Diese Verbindung sendet und empfängt MIDI-Nachrichten vom Computer.
5. **Rückseitige USB-Anschlüsse 2/3:** Schließen Sie Standard-USB-Sticks an diese USB-Anschlüsse an. Wenn Sie eines der USB-Laufwerke als Quelle wählen (drücken Sie die Taste **Source** (Quelle)), können Sie die Anzeige zum Auswählen und Laden von Tracks auf Ihren USB-Laufwerken verwenden. Darüber hinaus gibt es einen ähnlichen USB-Anschluss auf der Vorderseite.
6. **Layer A/B Outputs (Layer A/B-Ausgänge):** Verwenden Sie handelsübliche Cinch-Audiokabel, um diese Ausgänge mit Ihrem DJ-Mixer zu verbinden. Die **A-Line**-Ausgänge senden ein Audiosignal von Layer A. Die **B-Line**-Ausgänge senden ein Audiosignal von Layer B.
7. **Digital Outputs A/B (Digitale Ausgänge A/B):** Verwenden Sie digitale Koaxialkabel, um diese 24-Bit-/96-KHz-Ausgänge an Geräte und Mixer, wie den Denon DJ X1800 Prime-Mixer, anzuschließen.
8. **Remote Input (Datenferneingabe):** Verwenden Sie ein Standard-Fernstartkabel, um diesen Eingang mit dem Fernstartausgang Ihres Mixers (falls verfügbar) zu verbinden. Wenn eine Verbindung zu einem Fernstart-kompatiblen Mixer besteht, startet das seitliche Verschieben des Crossfaders, der diesem SC5000M entspricht (oder die Erhöhung des Channel-Faders für diesen Channel) automatisch den Track auf der gegenwärtig ausgewählten Layer.
9. **Kensington® Lock Slot:** Verwenden Sie diesen Slot, um das SC5000M Prime an einem Tisch oder einer anderen Oberfläche zu befestigen.



Betrieb

Haupt-Display-Übersicht

Performance-Ansicht



Streichen Sie auf der Track-Übersicht nach links oder rechts, um den Track zu scannen, während er pausiert.

Hinweis: Sie können diese Funktion während der Wiedergabe verwenden, wenn Needle Lock deaktiviert ist. Wenn die Needle Lock **aktiviert** ist und der **Motor eingeschaltet** ist, können Sie durch das Stoppen der Platte mit der Hand oder der Handfläche die Track-Übersicht durchblättern. Siehe [Konfiguration > Präferenzen](#), um mehr über Needle Lock zu erfahren.

Führen Sie Ihre Finger auf der Wellenform zusammen oder auseinander, um entsprechend zu verkleinern oder zu vergrößern. Alternativ drehen Sie den Select/Load (Auswählen-/Laden) -Regler.

Tippen Sie auf ein Symbol, um es auszuwählen (z. B. die Symbole für Crates, Wiedergabelisten, Liste erstellen, Dateien oder Suche auf der linken Seite).

Tippen Sie auf eine Taste, um sie zu aktivieren oder zu deaktivieren (z. B. die Tasten **Quantize** (Quantisieren), **Continue** (Weiter) oder **Key Lock**).

Tippen Sie auf die Zeit, um zwischen der verstrichenen Zeit und der verbleibenden Zeit zu wechseln.

Sie können die Beat-Grid-Steuerelemente in der Performance-Ansicht auch ein- bzw. ausblenden. Das Beat-Grid wird automatisch erkannt und festgelegt, wenn der Track analysiert wird.

Um die Beat-Grid-Bedienelemente anzuzeigen, halten Sie den **Select/Load**-Regler eine Sekunde lang gedrückt. Sechs Schaltflächen erscheinen am unteren Rand des Displays. Auf der Wellenform werden die Beat-Grid-Marker angezeigt.

Um das Beat-Grid zurückzusetzen, tippen Sie auf **Reset**.

Um die Downbeats des Beat-Grid nach links oder rechts zu verschieben (in Ein-Schlag-Schritten), tippen Sie auf die Tasten **<** oder **>** bzw. drehen den **Select/Load**-Regler.

Um das Beat-Grid frei nach links oder rechts zu verschieben, bewegen Sie den **Plattenteller**.

Um die Anzahl der Beat-Grid-Marker zu halbieren oder zu verdoppeln, tippen Sie auf **/2** oder **X2**.

Um die Beat-Grid-Steuerelemente zu verbergen, tippen Sie auf **Close**.

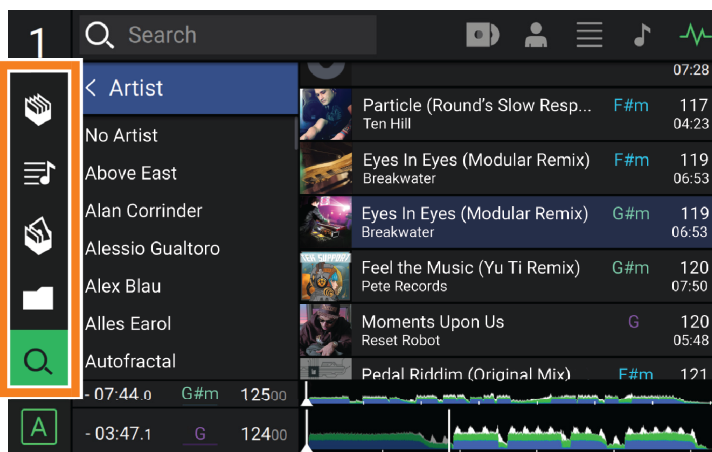
Browse-Ansicht

Verwenden Sie die Browse-Ansicht, um Ihre Musikbibliothek zu anzuschauen und einen Track auf dem Deck zu laden. Sie können auch Crates und Wiedergabelisten durchsuchen, Tracks zu „Liste erstellen“ hinzufügen und Ihre Tracks mit Sortieren und Filtern durchsuchen.

Wichtig: Besuchen Sie denondj.com und die Webseite für **SC5000M Prime** zum Herunterladen der Engine Prime-Software.

Verwenden Sie die fünf Symbole auf der linken Seite, um in der Browse-Ansicht zu navigieren:

- **Crates:** Ihre Crates sind Sammlungen von Tracks in beliebiger Reihenfolge. Sie können Crates für verschiedene Genres und Stile, für Alben von einem bestimmten Jahrzehnt usw. haben. Sie können die mitgelieferte Engine Prime-Software zum Erstellen von Crates nutzen, die hier verwendet werden können.
- **Wiedergabeliste/Verlauf:** Ihre Wiedergabelisten sind Listen mit Tracks, die in einer gewünschten Reihenfolge angeordnet sind. Sie können Wiedergabelisten für verschiedene Clubs oder Veranstaltungen, für bestimmte Genres usw. haben. Sie können die mitgelieferte Engine Prime-Software zum Erstellen von Wiedergabelisten nutzen, die hier verwendet werden können. Hier können Sie auch den Wiedergabeverlauf aufrufen. Wenn keine Wiedergabelisten vorhanden sind, wird nur der Verlauf in dieser Ansicht angezeigt.
- **Vorbereiten:** Sie können Tracks in der Vorbereitungsliste laden, sodass Sie sie später wiederfinden, wenn Sie sie bei Ihrer Performance abspielen möchten (anstatt Ihre gesamte Bibliothek nach dem nächsten Track zu durchsuchen).
- **Dateien:** Verwenden Sie diese Option, um die Liste aller Dateien auf einem USB-Laufwerk oder einer SD-Karte zu durchsuchen.
- **Suche:** Verwenden Sie diese Option, um Ihre Tracks nach Stichwörtern zu durchsuchen. Die Suchergebnisse basieren auf dem Namen des Tracks, Interpreten, Albums, des Tempos und der Tonart.



Streichen Sie eine Liste nach oben oder unten, um sie zu durchsuchen (z. B. die Liste der Crates, Ihre Liste der Wiedergabelisten oder eine Liste der Tracks). Alternativ können Sie die Tasten **Back** (Zurück) oder **Forward** (Vorwärts) drücken, um eine Liste auszuwählen, dann drehen Sie den Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden). Drücken und halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drehen Sie an dem Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden), um schnell durch die Liste zu blättern. Sie können auch die Bildlaufleiste am rechten Rand der Liste antippen und ziehen.

Tippen Sie auf ein Symbol oder ein Element in einer Liste, um es auszuwählen. Alternativ drücken Sie den Auswählen-/Laden-Regler.

Streichen Sie einen Track nach rechts, um ihn im Deck zu laden. Alternativ drücken Sie den **Select/Load** (Auswählen/Laden) -Regler.

Streichen Sie einen Track nach links, um ihn in der Vorbereitungsliste zu laden. Drücken und halten Sie alternativ auf **Shift** (Umschalten) und halten die Taste, und drücken den Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden). Streichen Sie einen Track in der Vorbereitungsliste nach links, um ihn zu entfernen.

Tippen und halten Sie den Finger auf einen Track, um das Informationsfenster anzuzeigen. Tippen Sie auf das Informationsfenster, um es zu schließen.

Tippen Sie auf das Suchfeld, und verwenden Sie die im Display angezeigte Tastatur, um Ihre Tracks nach Stichwörtern zu durchsuchen. Die Suchergebnisse basieren auf dem Namen des Tracks, Interpreten, Albums, des Tempos und der Tonart.

Performance

Laden und Entfernen von Tracks

Beim Anzeigen von Track-Listen:

Um einen Track auf das Deck zu laden, ziehen Sie den Track nach rechts. Alternativ drücken Sie den –Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden).

Um der Vorbereitungsliste einen Track hinzuzufügen, wischen Sie den Track nach links. Drücken und halten Sie alternativ **Shift** (Umschalten), und drücken den Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden).

Um die Informationen eines Tracks anzuzeigen, tippen und halten Sie den Finger darauf.

Beim Anzeigen der Vorbereitungsliste:

Um einen Track aus der Vorbereitungsliste zu entfernen, wischen Sie den Track nach links.

Um alle Tracks aus der Vorbereitungsliste zu entfernen, tippen Sie auf die Taste **Clear** (Löschen) in der oberen rechten Ecke des Displays.

Suchen und Filtern von Tracks

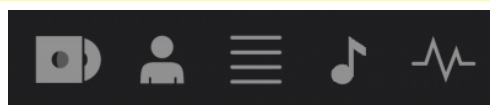
Tippen Sie **zum Suchen** auf das Feld **Search** (Suchen), und verwenden Sie die im Display angezeigte Tastatur. Die Suchergebnisse basieren auf den folgenden Kriterien: Tracknamen, Interpretennamen, Albumnamen, Tempo und Tonart.

Um die Tastatur auszublenden, tippen Sie auf das **Symbol Tastatur** in der rechten unteren Ecke der virtuellen Tastatur. Alternativ tippen Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm, mit Ausnahme der Tastatur oder des Suchfelds.

Um Ihre Tracks zu filtern, tippen Sie auf **Genre**, **Album**, **Artist**, **Key** oder **BPM**, und tippen Sie dann auf eine der verfügbaren Optionen. Nur Tracks, die mit dem Genre, Album, Interpret, der Tonart oder BPM gekennzeichnet sind, werden angezeigt. (Standardmäßig ist die Tonart mit dem Camelot-System notiert.)

Hinweis: Sie können auch die Präferenzen verwenden, um festzulegen, ob Sie Tracks mit der gleichen Tonart oder nur Tracks mit kompatiblen Tonarten sowie die „Toleranz“ des BPM-Filters anzeigen lassen möchten (auch Tracks mit Tempos innerhalb von 1-15 BPM der Auswahl). Siehe [Konfiguration > Präferenzen](#), um mehr zu erfahren.

Um die Liste der Ergebnisse nach Album, Interpret, Track, Tonart oder Tempo zu sortieren, tippen Sie auf eines der fünf Symbole in der rechten oberen Ecke. Tippen Sie erneut, um die Ergebnisse zu sortieren.



Album Interpret Track Tonart Tempo

Wiedergabe und Cueing

Um einen Track wiederzugeben bzw. anzuhalten, drücken Sie die Taste **Play/Pause** (Wiedergabe/Pause) (▶/II).

Um einen Track zu „scratchen“, bewegen Sie den **Plattenteller**, wenn der **Motor eingeschaltet** ist und Audio abgespielt wird.

Um den Cue-Punkt zu erstellen, drücken Sie während der Wiedergabe an der gewünschten Stelle **Shift+Cue**.

Um an den Cue-Punkt zurückzukehren und zu stoppen, drücken Sie **Cue**.

Um an den CUE-Punkt zurückzukehren und weiterhin abzuspielen, drücken Sie **Shift+ Play/Pause** (▶/II).

Für die umgekehrte Wiedergabe drücken Sie **Shift+Tensor/Reverse**. Die Taste blinkt, während die Wiedergabe umgekehrt wird.

Um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren, drücken Sie Tensor/Reverse.

Um die Tensor-Funktion für die Wiedergabe zu verwenden, drücken und halten Sie Tensor.

Um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren, lassen Sie Tensor los. Die normale Wiedergabe wird dort fortgesetzt, wo sie gewesen wäre, wenn Sie die Tensor-Funktion nie verwendet hätten (d. h., als ob der Track die ganze Zeit abgespielt worden wäre).

Um zum vorherigen oder nächsten Track zu springen, drücken Sie eine der Tasten **Track Skip** (Track überspringen) (◀▶).

Um zum Anfang eines Tracks zurückzukehren, drücken Sie **Track Skip** (Track überspringen) in der Mitte eines Tracks.

Um einen Track schnell zu durchsuchen, halten Sie Umschalten gedrückt, und drücken Sie eine der Beat Jump-Schaltflächen.

Um den Slip-Modus zu aktivieren oder deaktivieren, drücken Sie **Slip**. Im Slip-Modus können Sie zu Cue-Punkten springen, die Plattenteller verwenden oder den Track pausieren, während die Track-Timeline fortgesetzt wird (die untere Hälfte der Wellenform im Haupt-Display bewegt sich weiterhin). Wenn Sie eine gerade durchgeführte Aktion stoppen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie keine Aktionen durchgeführt hätten (d. h. als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).

Um zu einer bestimmten Stelle im Track zu springen:

- Falls Needle Lock **deaktiviert** ist: Tippen Sie in der Track-Übersicht auf die gewünschte Stelle.
- Falls Needle Lock **aktiviert** ist: Pausieren Sie die Wiedergabe und tippen Sie dann in der Track-Übersicht auf die gewünschte Stelle. Wahlweise stellen Sie bitte sicher, dass der **Motor eingeschaltet** ist und stoppen dann den Plattenteller mit Ihrer Hand oder Handfläche, um durch die Track-Übersicht zu wischen.

Siehe [Konfiguration > Präferenzen](#), um mehr über Needle Lock zu erfahren.

Um die Wellenform zu vergrößern oder zu verkleinern, platzieren Sie zwei Finger auf dem Display, und spreizen Sie sie oder führen Sie sie zusammen. Alternativ drehen Sie den Regler **Select/Load** (Auswählen/Laden).

Looping & Beat-Jumping

Drücken Sie den **Auto-Loop**-Regler, um **ein Auto-Loop zu erstellen und zu aktivieren**.

Drehen Sie den **Auto-Loop**-Regler, um die Anzahl der Beats auszuwählen und um die **Auto-Loop-Länge einzustellen**: 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, oder 64.

Um eine manuelle Schleife zu erstellen oder zu aktivieren, drücken Sie die Taste **Loop In**, um den Startpunkt festzulegen, und drücken Sie dann **Loop Out**, um den Endpunkt festzulegen. Der Loop wird sofort aktiviert und als schattierter Bereich in der Wellenform und der Track-Übersicht angezeigt.

Drücken Sie den **Auto-Loop**-Regler, um **ein Auto-Loop zu deaktivieren**.

Zum **Verschieben des Loops** halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drehen Sie den **Auto-Loop**-Regler, während der Loop aktiviert ist.

Um die Länge des Loops zu verdoppeln oder zu halbieren, drehen Sie den **Auto-Loop**-Regler, während der Loop aktiviert ist.

Um einen Beat-Jump in einem Track durchzuführen, drücken Sie eine der **Beat-Jump**-Tasten. Jedes Drücken der Taste überspringt eine Auto-Loop-Länge, die Sie durch Drücken des **Auto-Loop**-Reglers einstellen können.

Sync- & Pitch-Anpassungen

Um Sync zu aktivieren, drücken Sie **Sync** auf dem Gerät, mit dem Sie die BPM steuern möchten, welches dann zum "Master" wird. Wenn **Sync** auf diesem Gerät aktiviert ist, drücken Sie Sync auf allen weiteren Einheiten. Das Tempo jeder Einheit wird sofort synchronisiert, um dem Tempo der Mastereinheit zu entsprechen.

Das Sync-Status-Symbol im Display zeigt den aktuellen Status an:

- **Sync Aus**: Synchronisierung ist deaktiviert.
- **Tempo Sync**: Nur das Tempo wird synchronisiert (BPM wird der Mastereinheit angepasst).
- **Beat Sync**: Das Tempo wird synchronisiert, und der Track wird automatisch dem Beat des Tracks der Master Unit angepasst.

Um die Synchronisierung auf einer SC5000M Prime-Einheit zu deaktivieren, drücken Sie erneut Sync oder **Shift+Sync** - je nach Einstellung der **Sync Button Action** in den [Präferenzen](#).

Um eine andere SC5000M Prime-Einheit als Master festzulegen, drücken Sie Master. Alle angeschlossenen SC5000M Prime-Einheiten mit aktiviertem Sync werden dem Tempo dieser Einheit folgen.

Zum Anpassen der Tonhöhe des Tracks verschieben Sie den **Pitch Fader**. Sie können dies nur durchführen, wenn das Deck nicht synchronisiert ist.

Wichtig: Wenn Sync aktiviert ist, ändert das Verschieben des Pitch Faders an der „Master“- SC5000M Prime-Einheit die Geschwindigkeit aller synchronisierten Einheiten, während das Verstellen des Pitch Faders an anderen Einheiten nichts bewirkt.

Um den Pitch des Tracks vorübergehend anzupassen, halten Sie die Pitch Bend +/--Tasten gedrückt.

Um den Bereich des Pitch Faders anzupassen, halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie eine der Pitch Bend +/--Tasten, um +4 %, 8 %, 10 %, 20 %, 50 % oder 100 % auszuwählen.

Um den Pitch des Tracks wieder auf 0 % zu stellen, drücken Sie **Shift+Key Lock/Pitch Reset**. Der Pitch des Tracks kehrt, unabhängig von der Position des Pitch Faders, zum ursprünglichen Pitch (0 %) zurück.

Um die Tonart des Tracks zu sperren oder zu entsperren, tippen Sie im Master-Display auf das Symbol **Key Lock**. Alternativ drücken Sie **Shift+Key Lock**. Wenn Key Lock aktiviert ist, bleibt die Tonart des Tracks gleich, auch wenn Sie das Tempo anpassen.

Pad-Modi

Die 8 Pads haben in jedem Pad-Modus unterschiedliche Funktionen. Die **Parameter** ◀/▶-Tasten nehmen für jeden Pad-Modus spezifische Einstellungen vor.

Um in die Pad-Modi zu gelangen, drücken Sie die entsprechende Taste: **Hot Cue**, **Loop**, **Roll** oder **Slicer**.

Hot-Cue-Modus



Im Hot Cue-Modus können Sie jedes Pad verwenden, um zu einem zugewiesenen Hot-Cue-Punkt zu springen.

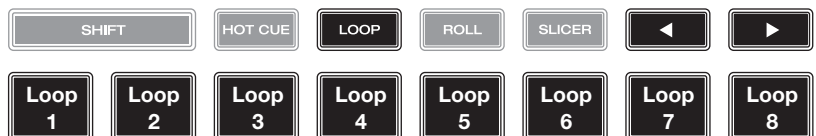
Tipp: Sie können die Engine Prime-Software verwenden, um für Ihre Hot-Cue-Punkte Farben einzustellen, zu benennen und zuzuweisen. Die Namen und Farben erscheinen in der Anzeige als Referenz.

Um einem Pad ein Hot Cue zuzuweisen, drücken Sie an der gewünschten Position im Track auf ein nicht beleuchtetes Pad. Das Pad leuchtet auf, wenn ein Hot-Cue-Punkt zugeordnet ist.

Um zu einem Hot-Cue-Punkt zu springen, drücken Sie das entsprechende Pad.

Um einen Hot-Cue-Punkt von einem Pad zu löschen, drücken Sie **Shift** (Umschalten) und das gewünschte Pad. Das Pad wird ausgeschaltet, wenn ihm kein Hot-Cue-Punkt zugeordnet ist.

Loop-Modi



Im manuellen Loop-Modus können Sie jedes Pad verwenden, um einen zugewiesenen Loop zu aktivieren. Wenn Sie Loop zum ersten Mal drücken, gelangen Sie immer in den manuellen Loop-Modus.

Tipp: Sie können die Engine Prime-Software zum Einstellen und Benennen Ihrer Loops verwenden. Die Namen erscheinen in der Anzeige als Referenz.

Um einem Pad einen Loop zuzuweisen und es zu aktivieren, drücken Sie auf ein unbeleuchtetes Pad, um an der aktuellen Position einen Loop-In-Punkt zu erstellen, und dann drücken Sie erneut, um an einer anderen Stelle einen Loop-Out-Punkt zu erstellen. Sie können einem Pad auch einen Auto-Loop zuweisen, indem Sie ein unbeleuchtetes Pad im Auto-Loop-Modus drücken. Der Loop wird sofort aktiviert, und das Pad leuchtet auf.

Um einen Loop zu aktivieren, drücken Sie das entsprechende Pad.

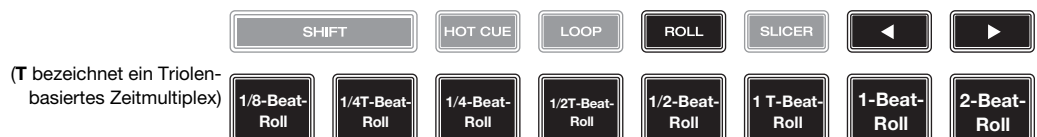
Um einen Loop zu löschen, drücken Sie **Shift** (Umschalten) und das gewünschte Pad.

Im Auto-Loop-Modus können Sie jedes Pad verwenden, um einen Auto-Loop zu erstellen und zu aktivieren. Das Drücken von Loop im manuellen Loop-Modus aktiviert den Auto-Loop-Modus.

Drücken Sie ein Pad, **um einen Auto-Loop zu aktivieren**. Das Display zeigt die Länge des Auto-Loops für jedes Pad an.

Drücken Sie das Pad erneut, **um einen Auto-Loop zu deaktivieren**.

Roll-Modus



Im Roll-Modus können Sie jedes Pad gedrückt halten, um einen „Loop-Roll“ mit einer bestimmten Länge zu aktivieren, während die Track-Timeline fortgesetzt wird (die untere Hälfte der Wellenform im Display bewegt sich weiterhin). Wenn Sie das Pad loslassen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie nichts getan hätten (d. h. als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).

Um eine Roll zu aktivieren, drücken Sie das entsprechende Pad. Pads mit Triolen-basierten Loop-Rolls leuchten auf und sind mit einer anderen Farbe gekennzeichnet.

Slicer-Modus



Im Slicer-Modus stehen die acht Pads für acht aufeinanderfolgende Beats - „Slices“ - im Beatgrid. Wenn Sie Slicer drücken, aktivieren Sie automatisch einen 8-Beat-Loop. Das aktuelle Slice wird durch das aktuell aufleuchtende Pad dargestellt. Das Licht „bewegt sich durch die Pads“, während es sich durch den 8-Slice-Satz bewegt. Sie können ein Pad drücken, um das Slice abzuspielen. Wenn Sie das Pad loslassen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie es nie gedrückt hätten (praktisch als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).

Um ein Slice abzuspielen, drücken Sie das entsprechende Pad.

Konfiguration

Wichtig: Alle Elemente auf dem Shortcuts-Bildschirm befinden sich auch in den Präferenzen. Wenn Sie eine Einstellung auf einem Bildschirm ändern, wird sie auch auf dem anderen geändert.

Shortcuts (Tastenkombinationen)

Zum Öffnen des Verknüpfungen-Bildschirms, drücken Sie Shortcuts (Verknüpfungen)

Um den Shortcuts-Bildschirm zu schließen, tippen Sie in der oberen rechten Ecke auf **X**.

Tippen Sie im **Shortcuts**-Bildschirm auf eine Option, um diese auszuwählen:

- **Layer Color** (Plattenteller-Lichtringe): Diese Einstellung bestimmt die Farbe des Lichtringes um den Plattenteller für jede Layer. Tippen Sie in der Mitte auf **A** oder **B**, um die Layer auszuwählen, und tippen Sie dann auf eine Farbe, um sie auszuwählen. Der Lichtring ändert sofort seine Farbe. Tippen Sie auf das **X**, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
- **Cue/Loop Quantization** (Quantisierung): Diese Einstellung bestimmt den Grad der Quantisierung für zeitabhängige Funktionen. Wählen Sie **1/8 Beat**, **1/4 Beat**, **1/2 Beat**, **1 Beat** oder **4 Beats**.
- **Sync-Modus:** Diese Einstellung bestimmt den Grad der Synchronisierung, wenn Sie auf SC5000M Prime auf die Sync-Taste drücken:
 - **Tempo:** Es wird nur das Tempo synchronisiert (BPM wird dem Masterdeck angepasst).
 - **Beat:** Das Tempo wird synchronisiert, und der Track wird automatisch dem Beat des Tracks der Mastereinheit angepasst.
 - **Bar** (Takt): Das Tempo wird synchronisiert, und der Track wird automatisch dem Takt des Tracks der Master Unit angepasst (die Downbeats jedes Taktes werden angepasst).
- **Screen Brightness** (Helligkeit des Bildschirms): Diese Einstellung bestimmt die Helligkeit der Hauptanzeige: **Low** (Niedrig), **Mid** (Mittel), **High** (Hoch) oder **Max**.
- **Player #:** (**Player Nr.:**) Diese Einstellung legt die Nummer des Players fest. Wenn Sie ein Gerät zum Durchsuchen auswählen, wird diese Nummer in der Anzeige neben dem Gerät eingeblendet.

Präferenzen

Drücken Sie zum Öffnen des Bildschirms „Präferenzen“ die Taste **View/Preferences/Utility** (Ansicht/Präferenzen/Utility) und halten sie gedrückt, und tippen Sie dann auf die Registerkarte **Preferences** (Präferenzen).

Um den Präferenzen-Bildschirm zu schließen, tippen Sie in der oberen rechten Ecke auf **X**.

Streichen Sie auf dem Präferenzen-Bildschirm durch die Optionen nach oben oder nach unten, und tippen Sie auf eine Option, um diese auszuwählen:

- **Track Start Position** (Anfangsposition des Tracks): Mit dieser Einstellung legen Sie fest, wo der Anfang eines Tracks nach dem Laden ist. Wählen Sie den eigentlichen Start der Datei (**Track Start**) oder den automatisch erkannten Anfang eines Audiosignals (Cue-Position).
- **Default Speed Range** (Standardmäßiger Geschwindigkeitsbereich): Diese Einstellung bestimmt den Bereich des **Pitch Faders**. Wählen Sie **±4 %**, **8 %**, **10 %**, **20 %** oder **50 %**.
- **Sync-Modus:** Diese Einstellung bestimmt den Grad der Synchronisierung, wenn Sie auf SC5000M Prime auf die Sync-Taste drücken:
 - **Tempo:** Es wird nur das Tempo synchronisiert (BPM wird dem Masterdeck angepasst).
 - **Beat:** Das Tempo wird synchronisiert, und der Track wird automatisch mit dem Beat des Tracks der Mastereinheit angepasst.
 - **Bar** (Takt): Das Tempo wird synchronisiert, und der Track wird automatisch mit dem Takt des Tracks der Mastereinheit angepasst (die Downbeats jedes Taktes werden angepasst).
- **Sync Button Action:** Diese Einstellung legt fest, wie die Taste **Sync** beim Drücken ausgeführt wird.
 - **Toggle:** In diesem Modus können Sie die Synchronisierung ein- und ausschalten, ohne **Shift** gedrückt halten zu müssen.
 - **Shift Disable:** In diesem Modus muss **Shift** gedrückt werden, um die Synchronisierung zu deaktivieren.
- **Cue/Loop Quantization** (**Quantisierung**): Diese Einstellung bestimmt den Grad der Quantisierung für zeitabhängige Funktionen: Hot-Cue-Punkte, Loops und Loop-Rolls. Wählen Sie **1/8 Beat**, **1/4 Beat**, **1/2 Beat**, **1 Beat** oder **4 Beats**.
- **Paused Hot Cue Behavior:** Diese Einstellung entscheidet darüber, wie Pads ihre Hot Cue-Punkte spielen. Wenn **Momentary** ausgewählt wurde, beginnt die Wiedergabe an einem Hot Cue-Punkt, wenn Sie das jeweilige Pad gedrückt halten — wenn Sie das Pad loslassen kehrt sie zum Hot Cue-Punkt zurück. Wenn **Trigger** ausgewählt wurde, beginnt die Wiedergabe an einem Hot Cue-Punkt (und wird fortgesetzt), wenn Sie das jeweilige Pad drücken und loslassen.

- **Platter Play/Pause Behavior:** Diese Einstellung bestimmt, wie schnell der Track abgespielt wird. Bei der Einstellung **Normal** wird der Track in Relation zur Motorstartgeschwindigkeit abgespielt. Wenn **Instant** eingestellt ist, beginnt der Song sofort zu spielen und der Motor und die Platte ziehen dem Song innerhalb weniger Millisekunden nach.
- **Default Loop Size:** Diese Einstellung bestimmt die Standardgröße eines Auto-Loops, wenn Sie einen neuen Track in das Deck laden: **1, 2, 4, 8** oder **16** Beats.
- **Smart Loops:** Diese Einstellung bestimmt, ob ein manueller Loop automatisch erweitert oder auf eine konventionelle Länge reduziert wird (z. B. 2 Beats, 4 Beats, 8 Beats usw.), wenn Sie ihn einstellen. Wählen Sie **On** (Ein) bzw. **Off** (Aus). Diese Einstellung ist unabhängig von der Einstellung der Quantisierung.
- **Time Format** (Zeitformat): Diese Einstellung legt fest, ob Pitch-Anpassungen die Anzeige der angezeigten Trackdauer beeinflussen oder nicht. Wenn Sie **Static** (Statisch) wählen, entspricht die Trackdauer wie üblich Positionen im Track. Einstellungen der Tonhöhe haben keinen Einfluss darauf. Wenn Sie **Dynamic** (Dynamisch) wählen, passt sich die Trackdauer automatisch an, um Änderungen in der Tonhöhe auszugleichen. Wenn Sie zum Beispiel den Pitch Fader auf **-8 %** einstellen, wird die Trackdauer verlängert und geht 8 % länger.
- **Track End Warning** (Trackende-Warnung): Mit dieser Einstellung legen Sie fest, wie lange vor dem Ende eines Tracks SC5000M Sie warnen wird, dass er sich dem Ende nähert. Wenn sich der Track auf der aktuell ausgewählten Layer befindet, blinken der Plattenteller-Ring und die Track-Übersicht auf. Wenn sich der Track auf der gegenüberliegenden Layer befindet, blinkt die Layer-Taste auf.
- **On Air Mode:** Diese Einstellung ändert die Ringbeleuchtung des Plattenspielers, wenn der Kanalfader des X1800-Mixers oben oder unten ist und so ein aktives oder "On-Air" -Deck anzeigt. Wenn diese Einstellung **aktiviert** ist, wird durch Hochziehen des Kanalfaders die Plattentellerfarbe von **Weiß** auf die ausgewählte Farbe geändert. Wenn diese Einstellung **deaktiviert** ist, wird die vom Benutzer ausgewählte Farbe immer angezeigt, unabhängig von der Position des Kanal-Faders.
Hinweis: Hierfür ist ein X1800 erforderlich, der über Ethernet angeschlossen ist.
- **Lock Playing Deck** (Wiedergabe-Deck sperren): Diese Einstellung legt fest, ob Sie einen Track auf dem wiedergebenden Deck laden können oder nicht. Wählen Sie **On** (Ein) bzw. **Off** (Aus). Wenn diese Einstellung aktiviert ist, muss das Deck angehalten werden, um einen Track darauf zu laden.
- **Needle Lock:** Diese Einstellung legt fest, ob Sie die **Track-Übersicht** auf der Anzeige antippen können, um während der Wiedergabe zu dieser Position im Track zu springen. Wählen Sie **On** (Ein) bzw. **Off** (Aus). Unabhängig von dieser Einstellung können Sie die Track-Übersicht verwenden, während die Wiedergabe angehalten wird. Wenn Needle Lock **aktiviert** ist und der **Motor eingeschaltet** ist, können Sie wahlweise auch durch das Stoppen der Platte mit der Hand oder der Handfläche die Track-Übersicht durchblättern.
- **Pad Lock:** Diese Einstellung bestimmt, ob die Pads und die Pad-Modus-Tasten (**Hot Cue, Loop, Roll, Slicer**) aktiviert oder deaktiviert sind. Wählen Sie **On** (Ein) bzw. **Off** (Aus).
- **Key Notation** (Tonart-Notation): Diese Einstellung bestimmt, wie die Tonart des Tracks auf der Anzeige notiert ist. Sie können die Tonart als **Sharps**, nur **Flats**, **Open Key** oder **Camelot** anzeigen lassen.
- **Key Filter** (Tonart-Filter): Mit dieser Einstellung wird festgelegt, ob der **Tonart**-Filter Tracks mit nur der gleichen Tonart anzeigt (**Match**) oder Tracks mit kompatiblen Tonarten (**Compatible**).
- **BPM Range** (BPM-Bereich): Diese Einstellung bestimmt die niedrigsten und höchstmöglichen BPM-Werte, die bei der Analyse der Tracks verwendet werden: **58–115, 68–135, 75–155, 88–175** oder **98–195** BPM.
- **BPM Filter Tolerance** (BPM-Filtertoleranz): Diese Einstellung bestimmt die „Toleranz“ der BPM-Filter, sodass Sie Tracks mit Tempos einbeziehen können, die sich innerhalb eines kleinen Bereichs des ausgewählten Tempos befinden. Wählen Sie **±0, 1, 2, 3, 5, 10** oder **15**.
- **Show Only File Names** (nur Dateinamen): Diese Einstellung bestimmt, ob Tracks nach den Dateinamen oder nach ihren Metadaten (Tags) angezeigt werden. Sie haben die Auswahl zwischen **Ein** oder **Aus**.
- **Deck Layer Colors** (Plattenteller-Lichtringe): Diese Einstellungen bestimmen die Farben des Lichtringes um den Plattenteller für jede Layer, auf jedem Player. Tippen Sie auf den Pfeil neben **A** oder **B**, um die Layer auszuwählen und tippen Sie dann auf eine Farbe, um diese auszuwählen. Der Lichtring ändert sofort seine Farbe. Tippen Sie auf das **X**, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Utility

Zum Öffnen des Bildschirms „Utility“ drücken und halten Sie die Taste View/Preferences/Utility (Ansicht/ Präferenzen/Utility) gedrückt, und tippen Sie dann auf die Registerkarte **Utility**.

Um den Utility-Bildschirm zu schließen, tippen Sie in der oberen rechten Ecke auf **X**.

Streichen Sie auf dem Utility-Bildschirm durch die Optionen nach oben oder nach unten, und tippen Sie auf eine Option, um diese auszuwählen:

- **Player #: (Player Nr.):** Diese Einstellung legt die Nummer des Players fest. Wenn Sie ein Gerät zum Durchsuchen auswählen, wird diese Nummer in der Anzeige neben dem Gerät eingeblendet.
- **Layer B:** Diese Einstellung legt fest, ob diese SC5000M Prime-Einheit beide Deck-Layers (**Ein**) oder nur eine (**Aus**) verwendet.
- **Screen Brightness** (Helligkeit des Bildschirms): Diese Einstellung bestimmt die Helligkeit der Hauptanzeige: **Low** (Niedrig), **Mid** (Mittel), **High** (Hoch) oder **Max**.
- **Model** (Modell): Dies ist der Produktname.
- **Firmware Version:** Dies ist die aktuelle Version des Betriebssystems von Engine Prime.
- **SC5000M-Controller:** Dies ist die aktuelle Version der Controller-Firmware.
- **SC5000M-Anzeige:** Dies ist die aktuelle Version der Anzeige-Firmware.
- **Update Firmware** (Firmware aktualisieren): Verwenden Sie diese Option zum Neustarten von SC5000M Prime im Update-Modus, der es Ihnen ermöglicht, die Firmware zu aktualisieren. Folgen Sie den Anweisungen für das Firmware-Update, die im heruntergeladenen Firmware-Update-Paket enthalten sind.

Appendix (English)

Technical Specifications

Analog Output	2.0 Vrms (0 dBFS, 1 kHz)	
Signal-to-Noise Ratio	116 dB	
Distortion (THD+N)	< 0.0015%	
Frequency Range	22–22,000 Hz	
Digital Output	Sampling Rate	96 kHz
	Bit Depth	24-bit
Playable Media	Type	SD, SDHC, SDXC card USB mass-storage devices (flash memory, external HDD enclosures)
	File Systems	exFAT FAT32 (recommended) HFS+ (read-only) NTFS (read-only)
	File Formats	AAC/M4A AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit) ALAC FLAC MP3 (32–320 kbps, VBR) MP4 Ogg Vorbis WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)
Platter	7.0" / 178 mm (diameter) Metal construction	
Display	7.0" / 178 mm (diagonal) 6.0" x 3.6" / 152 x 91 mm (width x height) Full-color LED-backlit display with touch interface	

Connections	(2) RCA output pairs (2) coaxial digital outputs (1) 1/8" (3.5 mm) mini TS input (remote start) (3) USB Type-A ports (for USB drives) (Rear-panel ports supply 900 mA for USB 3.0 devices, 500 mA for USB 2.0 devices. Front-panel port supplies 500 mA for USB 2.0 devices only.) (1) USB Type-B port (for computer connection) (1) SD card slot (1) Ethernet link port (1) IEC power input
Power	Connection: IEC Input Voltage: 110–240 VAC, 50/60 Hz Consumption: 75 W
Dimensions (width x depth x height)	12.6" x 16.5" x 5.3" 32.0 x 41.9 x 13.5 cm
Weight	13.9 lb. 6.31 kg

Specifications are subject to change without notice.

Trademarks & Licenses

Denon is a trademark of D&M Holdings Inc., registered in the U.S. and other countries. Denon DJ products are produced by inMusic Brands, Inc., Cumberland, RI 02864, USA.

Engine Prime incorporates élastique Pro V3 and [tONaRT] V2 by zplane.development.

Kensington and the K & Lock logo are registered trademarks of ACCO Brands.

macOS, iTunes, and QuickTime are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

SD, SDHC, and SDXC are registered trademarks of SD-3C, LLC.

Serato, Serato DJ, and the Serato logo are registered trademarks of Serato Audio Research.

Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries.

All other product names, company names, trademarks, or trade names are those of their respective owners.

This product uses software and technology under license. Please visit denondj.com/product-legal for a complete list.

All other product names, company names, trademarks, or trade names are those of their respective owners.

DENONDJ.COM