



SDJ-4000

Standalone DJ systém
s 2 USB přehrávači a mixpultem



STRUČNÝ NÁVOD K OBSLUZE

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

1. Přečtěte si tyto pokyny.
2. Uschovejte si tyto pokyny.
3. Dbejte všech varování.
4. Dodržujte všechny pokyny.
5. Nepoužívejte toto zařízení v blízkosti vody.
6. Zařízení čistěte pouze suchým hadříkem.
7. Nezakrývejte žádné větrací otvory. Instalujte v souladu s pokyny výrobce.
8. Neinstalujte v blízkosti žádných tepelných zdrojů, jako jsou radiátory, zářiče tepla, kamna nebo jiná zařízení (včetně zesilovačů), které produkují teplo.
9. Nepodceňujte bezpečnostní účel zástrčky s uzemňovací zdířkou. Zemní zástrčka má dva kolíky a zdířku pro uzemnění. Tato úprava zajišťuje vaši bezpečnost.
10. Přetěžováním prodlužovacích kabelů a zásuvek ve zdi se vystavujete riziku požáru nebo úrazu elektrickým proudem!
11. Chraňte napájecí kabel před pošlapáním nebo přiskřípnutím, zejména v místě zástrčky, zásuvky a v místě, kde vychází ze zařízení.
12. Používejte pouze doplňky / příslušenství určené výrobcem.
13. Používejte případně se stativem, držákem, vozíkem nebo stolem k tomu určeným nebo prodávaným spolu se zařízením. Při přepravě na vozíku buďte opatrní, aby během přesouvání vozíku se zařízením nedošlo k převrácení a poškození.
14. Odpojte zařízení z elektriky během bouřky, nebo není-li delší dobu užíváno.
15. Veškeré opravy svěřte kvalifikovaným pracovníkům. Oprava je nutná, bylo-li zařízení poškozeno jakýmkoliv způsobem, jako je poškození přívodního kabelu nebo zástrčky, polití tekutinou nebo zapadnutí cizího předmětu do zařízení, vystavení dešti nebo vlhkosti, pád zařízení, nebo nepracuje-li zařízení správně.
16. Toto zařízení nesmí být vystaveno kapající nebo stříkající vodě, a nesmí být na něj pokládány nádoby s tekutinami (například vázy nebo sklenice).
17. Toto zařízení je elektrickým spotřebičem třídy I. a musí být připojeno k síťové zásuvce s ochranným zemněním (se zemním kolíkem).
18. Zařízení je vybaveno kolébkovým síťovým vypínačem, který je umístěn na zadním panelu a měl by zůstat uživateli snadno přístupný. Připojete-li zařízení ke zdroji elektrické energie, musí být vypnuto.
19. Síťová zástrčka nebo přívodní kabel jsou prostředky pro odpojení zařízení, takže musí být snadno dostupné.
20. Souvislé vystavení nadměrnému hluku může způsobit trvalé poškození sluchu. Dopady na jednotlivce jsou značně individuální. Ize však konstatovat, že k poškození sluchu dojde téměř u každého, kdo je po určitou dobu vystaven dostatečně intenzivnímu hluku. Jakékoli vyšší expozice mohou mít za následek určitou ztrátu sluchu. Jako ochrana proti vysokým hladinám akustického tlaku produkovaným určitými zařízeními se doporučuje, aby všechny osoby v blízkosti zařízení používali chrániče sluchu, je-li zařízení v provozu. Je-li expozice vyšší než hygienické limity, musí se nosit při provozu zařízení špunty do uší nebo chrániče ve zvukovodu nebo přes uši, aby se zabránilo ztrátě sluchu.
21. **Výrobce důrazně doporučuje, aby instalaci přístroje provedli profesionální nebo specializované firmy v oboru, kteří mohou zajistit správnou instalaci v souladu s platnými předpisy. Celý zvukový systém musí odpovídat současným normám a předpisům týkajícím se elektrických systémů.**

INFORMACE O ZÁRUCE: S případnou reklamací se obraťte na svého prodejce nebo autorizovaný servis: PRODANCE s.r.o., Osadní 799/26 (vchod z ulice U Průhonu), Praha 7, 170 00, tel. 283 061 155; servis@prodance.cz

Obsah balení:

(1) SDJ-4000

(1) Napájecí kabel

(1) Kabel Cinch - Cinch

(1) Ethernetový kabel

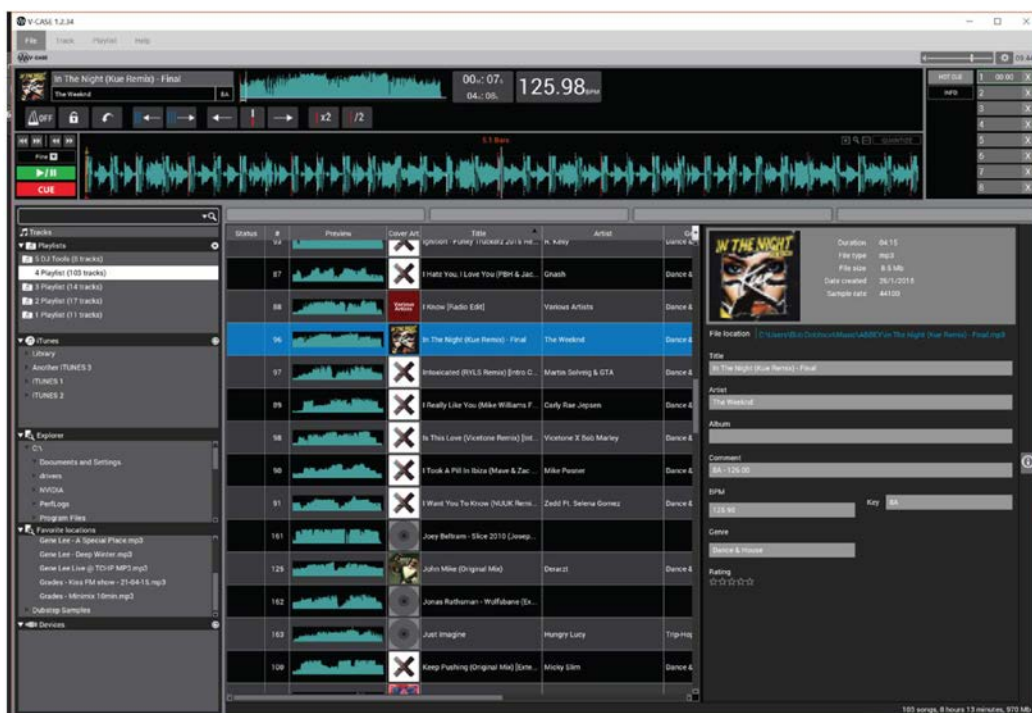
SOFTWARE V-CASE PRO ANALÝZU A SPRÁVU HUDEBNÍCH SOUBORŮ

DŮLEŽITÉ - program lze stáhnout na stránce geminisound.com/v-case.

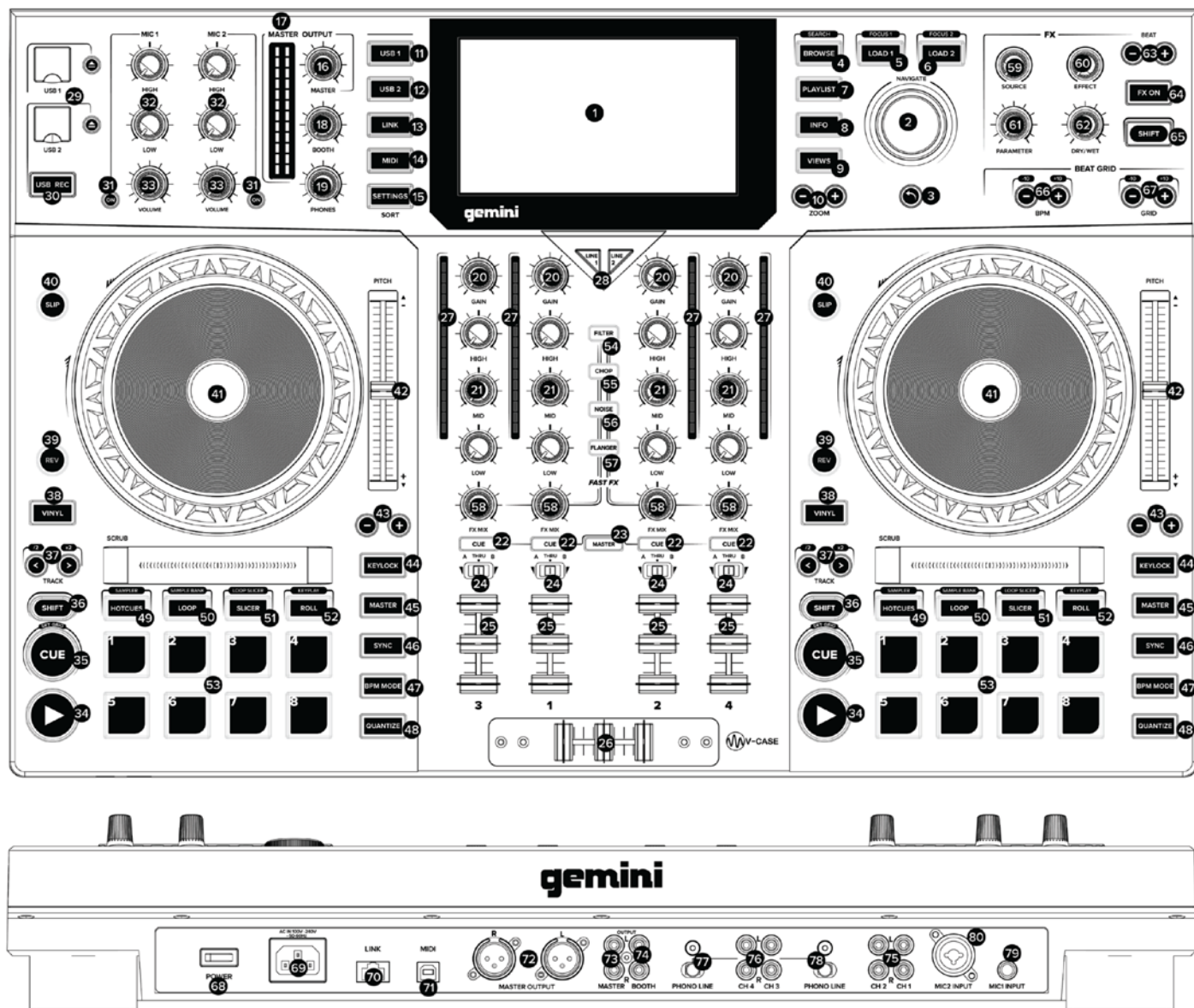
Než začnete používat nový SDJ-4000, je dobré si připravit USB flash disk s nějakou hudbou. Pokud je jednotka USB naformátována na FAT32 a skladby na ní jsou kompatibilní s SDJ-4000, budete je moci přehrávat a dokonce využívat některé z pokročilejších funkcí SDJ-4000. Chcete-li plně využít možnosti SDJ-4000, můžete si pomocí freeware Gemini V-CASE Library Management připravit vlastní knihovnu skladeb. V-CASE zpracuje BPM (tempo) a tóninu vašich skladeb, vypočte dynamickou obálku pro časovou vizualizaci hudby (přesněji tvar vlny neboli waveform, jehož horní ohraničení se v používaných makropohledech na displeji dynamické obálce v zásadě blíží), vytvoří a uloží pomocná data skladeb - spouštěcí body, rytmickou mřížku (Beat Grid) aj. A umožní používat funkce, jako jsou synchronizace skladeb, efekty založené na tempu, a další. V-CASE rovněž umožňuje vytvářet seznamy skladeb s možnostmi hromadných analýz a sofistikovaného vyhledávání ve velkých knihovnách.

První věcí, kterou musíte udělat po instalaci V-CASE, je přidat do vaší knihovny skladeb nějakou hudbu. Hudební soubory můžete například přetáhnout myší ze zdrojové složky. Pokud máte veškerou hudbu uloženou v jednom adresáři, bude jednodušší importovat celou složku (FILE> IMPORT> IMPORT FOLDER).

Jakmile máte v knihovně několik skladeb, je třeba je analyzovat a vypočítat BPM, tóninu aj. Jakmile budou vaše skladby analyzovány, načtete jednu do V-CASE playeru. Ověřte, zda je rytmická mřížka zarovnána s první dobou (beatem) skladby a zda vypočtené tempo skladby (BPM) odpovídá realitě. Pokud je rytmická mřížka špatně zarovnaná, můžete ji pomocí nástrojů pro přesun posunout, kam chcete. K ověření správného umístění je k dispozici také metronom - při každém úderu metronomu by měl Play Marker (značka pozice přehrávání) „míjet“ pozici beatu (rytmické doby), tedy některou ze svislých os rytmické mřížky. Na pozice beatů se zpravidla umísťují spouštěcí body (Cue body), do jedné skladby jich můžete zadat až 8. Jakmile dokončíte nastavování skladeb, můžete vytvářet seznamy skladeb – vyberete skupinu skladeb, klepnete na ni pravým tlačítkem a zvolíte akci „Create playlist from selection“ (vytvořit seznam skladeb z výběru). Nakonec můžete exportovat hudbu z vaší knihovny V-CASE na USB flash disk - buď jako skupinu vybraných skladeb nebo jako Playlist pomocí funkce EXPORT, která je přístupná při kliknutí pravým tlačítkem myši. Je důležité, abyste porozuměli základům programu V-CASE, protože jen tak budete moci plně využít potenciál DJ systému SDJ-4000.



Ovládací a zadní panel



VLASTNOSTI

- 1. HD DISPLEJ** - Plnobarevný displej zobrazuje informace týkající se aktuálního provozu SDJ-4000. Rozhraní SDJ-4000 ovládáte pomocí příslušných ovládacích prvků.
- 2. Enkodér NAVIGATE** - Otáčením enkodéru procházíte položky, jeho stisknutím vybíráte konkrétní položku.
- 3. BACK** - Stisknutím tohoto tlačítka se v menu vrátíte o úroveň zpět.
- 4. BROWSE (SEARCH)** - Stisknutím přepínáte mezi seznamem skladeb a zobrazením dynamické obálky. Stisknutím SHIFT + SEARCH přejdete do režimu vyhledávání skladeb.
- 5. LOAD 1 (FOCUS 1)** - Stisknutím načtete skladbu do přehrávače 1. Stisknutím Load 1 + SHIFT přepnete na přehrávač 1 během úprav rytmické mřížky a BPM.
- 6. LOAD 2 (FOCUS 2)** - Stisknutím načtete stopu do přehrávače 2. Stisknutím Load 2 + SHIFT přepnete na přehrávač 2 během úprav rytmické mřížky a BPM.
- 7. PLAYLIST** - Stisknutím tlačítka vstoupíte do seznamu skladeb. Můžete zobrazit seznamy skladeb vytvořené uživateli, ukázkové seznamy skladeb a seznamy přehraných skladeb (historie).

- 8. INFO** - Stisknutím zobrazíte další informace o skladbě, včetně obrázku alba, hodnocení skladby atd.
- 9. VIEWS** - Stisknutím změníte vodorovné zobrazení dynamické obálky na svislé (vhodné pro Scratching).
- 10. ZOOM +/-** - Stisknutím přiblížíte a oddálíte dynamickou obálku.
- 11. USB 1** - Stisknutím přistupujete k hudebním souborům na USB 1.
- 12. USB 2** - Stisknutím přistupujete k hudebním souborům na USB 2.
- 13. LINK** - Pokud jste připojeni k počítači, stisknutím tlačítka získáte přístup ke všem propojeným knihovnám včetně knihovny programu V-CASE.
- 14. MIDI** - Stisknutím vstoupíte do režimu MIDI, kdy lze SDJ-4000 používat jako MIDI kontrolér.
- 15. SETTINGS (SEARCH)** - Stisknutím přejdete do menu Settings (nastavení) SDJ-4000, kde si můžete přístroj nastavit dle vašich představ. Stisknutím SETTINGS + SHIFT v režimu Browser vstoupíte do menu Search (vyhledávání). Zde můžete zadáním řetězce znaků vyhledávat ve větších knihovnách konkrétní skladby.
- 16. MASTER** - Otáčením enkodéru nastavujete úroveň hlasitosti hlavního výstupu Master.
- 17. Hlavní VU metr** - Tyto LED zobrazují úroveň zvukového signálu hlavního výstupu Master.
- 18. BOOTH** - Otáčením enkodéru nastavujete úroveň hlasitosti výstupu Booth.
- 19. PHONES** - Nastavuje hlasitost sluchátek.
- 20. GAIN** - Otočením enkodéru nastavíte úroveň zvukového signálu daného kanálu (pre-fader, pre-EQ).
- 21. HIGH/MID/LOW** - Otáčením enkodérů zesilujete nebo zeslabujete vysoké, střední a nízké kmitočtové pásmo.
- 22. CUE** - Stisknutím tlačítka odešlete signál kanálu (pre-fader) na sluchátkový výstup.
- 23. MASTER** - Stisknutím tlačítka odešlete signál (pre-fader) hlavního výstupu na sluchátkový výstup.
- 24. A/THRU/B** - Přepíná routing kanálového signálu na příslušné strany crossfaderu (A nebo B). V pozici THRU signál obchází crossfader a pokračuje přímo do hlavního mixu.
- 25. Kanálový fader** - Pomocí tohoto posuvníku můžete upravit úroveň hlasitosti kanálu.
- 26. Crossfader** - Slouží k prolínání signálů kanálů přiřazených jeho levé a pravé straně.
- 27. Kanálový VU metr** - Indikuje úroveň signálu kanálu.
- 28. LINE 1 / LINE 2** - Volič vstupu, přepíná požadovaný zdroj zvuku pro daný kanál: USB nebo Line (zařízení připojené ke vstupům na zadním panelu).
- 29. Porty USB 1/2 s tlačítkem odpojení** - Zde vložte USB flash disk s k vaší hudbou. Po ukončení práce pak zařízení USB bezpečně odpojte stisknutím a podržením tlačítka napravo (EJECT).
- 30. USB REC** - Stisknutím tlačítka spustíte záznam vaší hudební produkce na úložiště zapojené do portu USB 2. Dalším stisknutím nahrávání zastavíte. Můžete současně přistupovat k hudbě uložené na USB 2 i nahrávat.
- 31. ON** - Stisknutím tohoto tlačítka aktivujete / deaktivujete příslušný mikrofon.
- 32. HIGH/LOW** - Potenciometry zesilujete nebo zeslabujete pásmo výšek/basů v signálu příslušného mikrofonu.
- 33. VOLUME** - Potenciometry nastavujete úroveň hlasitosti odpovídajících mikrofonních vstupů.
- 34. PLAY / PAUSE** - Tlačítko pozastaví nebo obnoví přehrávání.
- 35. CUE (SET GRID)** - Stisknutím tohoto tlačítka během přehrávání skočíte ve skladbě na pozici spouštěcího Cue bodu a přehrávání se zastaví. (Chcete-li Cue bod posunout, ujistěte se, že je přehrávání pozastaveno, pohybem talíře umístěte Play marker (značku pozice přehrávání) na požadované místo a poté stiskněte toto tlačítko.) Stisknete-li a přidržíte toto tlačítko v režimu pozastaveného přehrávání, bude skladba dočasně přehrávána od nastaveného Cue bodu. Uvolněním tlačítka se přehrávání vrátí na tuto pozici a pozastaví se. Chcete-li pokračovat v přehrávání bez návratu na počáteční Cue bod, stiskněte a podržte toto tlačítko a poté stiskněte a podržte tlačítko PLAY/PAUSE (34) a poté obě tlačítka uvolněte. Stisknutím SHIFT + CUE nastavíte rytmickou mřížku (Beat Grid).
- 36. SHIFT** - Stisknutím a podržením tohoto tlačítka získáte přístup k sekundárním funkcím některých ovládacích prvků.
- 37. TRACK </> (/2 & x2)** - Stisknutím jedné z těchto šipek přeskočíte na předchozí / následující skladbu. Stisknutím levé šipky při pozici přehrávání uprostřed skladby se vrátíte na její začátek. Stisknutím jedné z šipek při současném přidržení tlačítka SHIFT + TRACK SKIP zvětšujete/zmenšuje velikost smyčky.
- 38. VINYL** - Stisknutím tlačítka aktivujete / deaktivujete režim Vinyl pro talíř. Když je režim aktivován, můžete posuny talíře vytvářet efekt Scratching (škrabání) jako u vinylové desky.
- 39. REV** - Stisknutím tlačítka aktivujete / deaktivujete přehrávání pozpátku.
- 40. SLIP** - Stisknutím tlačítka povolíte nebo zakážete režim SLIP (skluz). Je-li aktivován režim SLIP, skočí přehrávání po skoku na Cue bod, přehrávání smyčky nebo použití efektu SCRATCH do stejného místa, jako by dané akce nebyly vůbec prováděny (jako by po celou dobu byla skladba normálně přehrávána).

41. Jog talíř - Kapacitní dotykový talíř ovládá při dotyku a pohybu pozici přehrávání. Když je zapnuté tlačítko Vinyl, můžete posuny talíře vytvářet efekt Scratching (škrabání) jako u vinylové desky. Je-li vypnuté (nebo pokud se dotýkáte pouze okraje talíře), pohybem talíře dočasně změníte rychlost přehrávání.

42. Posuvník PITCH - Posunutím tohoto faderu upravíte rychlost přehrávání (a zároveň tóninu skladby). Jeho celkový rozsah můžete upravit pomocí tlačítek Pitch Bend (43).

43. Pitch Bend -/+ - Stisknutím a podržením jednoho z těchto tlačítek můžete dočasně snížit nebo zvýšit rychlost přehrávání.

44. KEYLOCK - Stisknutím aktivujete zafixování tóniny (ladění) při změnách rychlosti přehrávání.

45. MASTER - Stisknutím přepnete přehrávač do režimu Master. Jako Master může být nastaven pouze 1 přehrávač.

46. SYNC - Stisknutím aktivujete na daném přehrávači režim SYNC (synchronizace).

47. BPM MODE - Stisknutím přepínáte 3 dostupné režimy nastavení tempa skladby (BPM):

AUTOBPM - BPM se nastavuje v programu V-CASE nebo pomocí interního procesoru.

ID3 - hodnota BPM je převzata z ID3 tagu skladby.

MANUAL - BPM lze nastavit ručně pomocí nástrojů BPM a BEAT GRID v sekci FX vpravo nahoře.

48. QUANTIZE - V tomto režimu jsou významné značky/události ve skladbě (krajní body smyček, Cue body aj.)

kvantizovány ("zarovnané" v čase) dle pozic jednotlivých hudebních dob neboli beatů. Jsou pak spouštěny pouze v rytmu skladby, což působí mnohem "hudebněji".

49. HOT CUES (SAMPLER) - V režimu HOT CUE můžete pomocí jednotlivých Pad tlačítek (53) skočit na Cue bod, který je jím přiřazen. Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim SAMPLER, kdy Pad tlačítka spouští předem vytvořené samplý libovolné délky. Samplý se ukládají na připojené úložiště a jsou pak vyvolávány jako playlist.

50. LOOP (SAMPLE BANK) - V režimu LOOP jsou v Pad tlačítkách uloženy smyčky. V daném okamžiku lze spustit pouze 1 myčku. Pokud stisknete více tlačítek, má přednost poslední stisknuté. Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim SAMPLE BANK, kdy stisknutím kteréhokoli z Pad tlačítek můžete vybrat jednu z 8 bank samplů.

51. SLICER (LOOP SLICER) - V režimu SLICER je přehrávaná skladba rozdělena na 8-dobé (8 beatů) rytmické segmenty a každému z nich je přiřazeno Pad tlačítko. Každý segment skladby se přehrává od začátku do konce v pořadí stisknutí Pad tlačítek (přehrávané vždy svítí). Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim LOOP SLICER, který funguje podobně jako režim SLICE, ovšem je vytvořena smyčka, kdy se po přehrávání 8 segmentů přehrávání vrací na začátek této smyčky (nepokračuje dále).

52. ROLL (KEYPLAY) - V tomto režimu jsou vytvořeny dočasné smyčky, které jsou přehrávány, dokud je dané Pad tlačítko přidrženo. Po jeho uvolnění se přehrávání vrací na začátek dané smyčky (jako v režimu Slip, tedy nepokračuje dál). Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim KEYPLAY, kdy stisknutí každého Pad tlačítka přeladí přehrávanou skladbu v rámci intervalu oktávy. V tomto režimu představuje každé Pad tlačítko jeden stupeň přednastavené stupnice (8 stupňů tvoří oktávu). V režimu KEYPLAY je k dispozici 8 stupnic - Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian a Lydian (durová, molová, pentatonická, bluesová, chromatická, dórská a lydická). Stupnice se přepínají stiskem SHIFT + jednoho z Pad tlačítek.

53. Pad tlačítka - Pad sekce je na obou přehrávačích osazena 8 většími a 4 menšími tlačítky (přímo pod talířem). Funkce 8 větších (Pad) tlačítek je určena aktuálním režimem celé Pad sekce, kdy jednotlivé režimy jsou voleny 4 menšími tlačítky (a tlačítkem SHIFT).

54. FILTER - Efekt FILTER funguje jako dvojitý filtr - je-li potenciometr ve středové pozici (12 hodin) nemá na signál vliv, otáčením doprava ořezáváte basy, otáčením doleva ořezáváte výšky.

55. CHOP - Otáčením potenciometru doprava aktivujete efekt Gate, otáčením doleva efekt Gate s přidaným efektem Reverb.

56. NOISE - Generátor šumu. Je-li potenciometr ve středové pozici (12 hodin) nemá na signál vliv, otáčením doprava postupně přidáváte do signálu kanálu šum a současně zvyšujete jeho střední kmitočet. Otáčením doleva způsobí stejný efekt, ale s přidaným efektem Reverb.

57. FLANGER - Efekt, kdy je ke kanálovému signálu přimíchávána jeho periodicky zpožděná kopie.

Otáčením potenciometru doprava regulujete parametr efektu, otáčením doleva rovněž, ale s přidaným filtrem typu dolní propust.

58. FAST FX - Otáčením jednoho z potenciometrů ovládáte efekt vybraný tlačítky 54 - 57 pro příslušný kanál.

59. SOURCE - Vybírá zdroj signálu, na který chcete aplikovat interní efekt.

60. EFFECT - Vybírá, který interní efekt chcete použít.

61. PARAMETER - Upravuje parametr efektu.

- 62. DRY / WET** - Upravuje poměr čistého a efektovaného signálu.
- 63. BEAT -/+** - Tlačítka snižují/zvyšují tempo efektů založených na čase na příslušném přehrávači.
- 64. FX ON** - Stisknutím povolíte nebo zakážete interní efekt.
- 65. SHIFT** - Stisknutím a podržením tohoto tlačítka získáte přístup k sekundárním funkcím některých ovládacích prvků.
- 66. BPM -/+** - Tlačítka snižují/zvyšují tempo BPM v malých krocích (při stisknutém tlačítku SHIFT ve větších krocích).
- 67. GRID -/+** - Stisknutím těchto tlačítek posouváte rytmickou mřížku Beat Grid v malých krocích (při stisknutém tlačítku SHIFT ve větších krocích).
- 68. POWER** - Hlavní vypínač. Přístroj zapínejte až po připojení všech zdrojů signálu a před zapnutím zesilovačů nebo aktivních reproboxů.
- 69. Napájecí zdířka** - Pomocí dodaného napájecího kabelu připojte tento vstup k elektrické zásuvce 230V.
- 70. LINK** - Pomocí standardního ethernetového kabelu připojte tento port k počítači, routeru nebo dalšímu přehrávači SDJ nebo MDJ v zájmu sdílení hudební knihovny.
- 71. MIDI** - K připojení tohoto USB portu k počítači použijte standardní USB kabel. Připojení odesílá a přijímá zprávy MIDI.
- 72. MASTER OUTPUT (XLR)** - Pro připojení těchto symetrických výstupů k aktivním reproboxům nebo zesilovači použijte standardní XLR kabely. Potenciometrem MASTER na ovládacím panelu můžete ovládat úroveň hlasitosti.
- 73. MASTER OUTPUT (Cinch)** - Pro připojení těchto nesymetrických výstupů k aktivním reproboxům nebo zesilovači použijte standardní kabely Cinch. Potenciometrem MASTER na ovládacím panelu můžete ovládat úroveň hlasitosti.
- 74. BOOTH OUTPUT (Cinch)** - Pro připojení těchto nesymetrických výstupů k aktivním reproboxům nebo zesilovači použijte standardní kabely Cinch. Potenciometrem BOOTH na ovládacím panelu můžete ovládat úroveň hlasitosti.
- 75. CH1 / CH2** - Vstupy pro připojení zdroje signálu linkové úrovně. Použijte standardní kabely Cinch.
- 76. CH3 / CH4** - Vstupy pro připojení zdroje signálu Phono (gramofonní) nebo linkové úrovně (dle nastavení přepínači 77 a 78). Použijte standardní kabely Cinch.
- 77. & 78. Uzemňovací svorky a přepínače PHONO / LINE** - Pomocí svorek uzemníte připojené gramofony v zájmu prevence brumu. Přepínači nastavíte citlivost vstupů (76) pro příjem signálu gramofonní nebo linkové úrovně.
- 79. & 80. MIC1/MIC2 INPUT** - Mikrofonní vstupy pro připojení standardních dynamických mikrofonů. Použijte standardní kabely s konektorem Jack 6,35 mm (nejsou součástí balení). Potenciometry MIC1/MIC2 (31) na ovládacím panelu můžete ovládat úroveň hlasitosti.
- 81. Sluchátkový výstup** (není na obrázcích, nachází se na přední straně přístroje) - Zde připojte vaše sluchátka s konektorem Jack 6,35 mm nebo 3,5 mm pro monitorování Cue kanálu a hlavního mixu. Hlasitost sluchátek se ovládá pomocí ovladače PHONES.

SEKCE PAD TLAČÍTEK PODROBNĚ

Pad sekce je na obou přehrávačích osazena 8 většími a 4 menšími tlačítky (přímo pod talířem). Funkce 8 větších (Pad) tlačítek je určena aktuálním režimem celé Pad sekce.

Jednotlivé režimy jsou voleny 4 menšími tlačítky (a tlačítkem SHIFT):

HOT CUES (SAMPLER) - V režimu HOT CUE můžete pomocí jednotlivých Pad tlačítek (53) skočit na Cue bod, který je jím přiřazen. Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim SAMPLER, kdy Pad tlačítka spouští předem vytvořené samplý libovolné délky. Samplý se ukládají na paměťové zařízení a jsou vyvolávány jako playlist.

Lze nastavit a spouštět přehrávání od až 8 míst (Cue bodů neboli Hot Cue) v jedné skladbě. Najednou lze skočit pouze na jeden Cue bod, při stisknutí více tlačítek současně bude aktivní poslední. Chcete-li vytvořit Cue bod (Hot Cue), přepněte Pad tlačítka do režimu CUE stisknutím tlačítka HOTCUE (49). Tlačítko se rozsvítí ZELENĚ, což indikuje, že režim CUE je aktivní. Tlačítka 1-8 se rozsvítí ŽLUTĚ, což indikuje, že v nich není pro aktuálně načtenou skladbu uložen Cue bod (Cue body jsou uloženy v metadatech skladby a načítají se spolu se skladbou). Chcete-li nastavit Cue bod, umístěte Play Marker (značku aktuální pozice přehrávání) na požadované místo ve skladbě a stiskněte jedno z 8 Pad tlačítek. Barva daného Pad tlačítka se změní na zelenou (což indikuje uložený Cue bod). Každé další stisknutí daného tlačítka způsobí skok přehrávání na pozici uloženého Cue bodu (přehrávání okamžitě pokračuje od daného bodu). Chcete-li odstranit uložený Cue bod, stiskněte a přidržte tlačítko SHIFT a současně stiskněte tlačítko příslušné Cue bodu, který chcete odstranit. Tlačítko změní barvu zpět ze zelené na žlutou, což indikuje, že je připraveno k uložení nového Cue bodu. Pokud má uživatel zapnutou funkci Quantize, neukládá se Cue bod přesně na aktuální pozici přehrávání, ale jeho pozice ve skladbě bude "zaokrouhlena" k nejbližší kvantizované pozici rytmické mřížky (dle nastavení kvantizace).

Například pokud uživatel vytvoří Cue bod mezi dvěma beaty (rytmickými dobami dané skladby) a přitom hodnota kvantizace je nastavena na 1 beat, bude Cue bod automaticky posunut na pozici nejbližšího beatu.

Poznámka: V režimu SLIP je spouštění přehrávání od nastavených Cue bodů mírně odlišné - příslušné Pad tlačítko je nutno pro přehrávání držet stále stisknuté, jakmile je uvolněno, přehrávání se vrátí do stejného místa, jako by výše popsaná akce nebyla provedena (jako by po celou dobu byla skladba normálně přehrávána).

SMYČKY PŘEHRÁVÁNÍ (LOOPS) - V režimu LOOP jsou v Pad tlačítkách uloženy smyčky. V daném okamžiku lze spustit pouze 1 smyčku. Pokud stisknete více tlačítek, má přednost poslední stisknuté.

Chcete-li Pad tlačítka přepnout do režimu LOOPS, stiskněte tlačítko LOOP (50). Tlačítko se rozsvítí ZELENĚ, což indikuje, že režim LOOP je aktivní. Tlačítka 1-8 se rozsvítí ŽLUTĚ, což indikuje, že momentálně není aktivní žádná smyčka.

Každé Pad tlačítko je spojeno se specifickým beatem (od 1/8 po 16 beatů) - stisknutím například padu 7 se vytvoří automatická smyčka o délce 8 beatů začínající na pozici, kde se nacházel Play Marker v době stisknutí. Když je smyčka aktivní, příslušné Pad tlačítko se rozsvítí zeleně. Opětovným stisknutím tlačítka smyčku opustíte a barva tlačítka se změní na žlutou. Pokud je během aktivní smyčky stisknuto jiné tlačítko, velikost smyčky se změní na novou hodnotu, ale zachová se původní počáteční bod. Pokud je nová hodnota vyšší než aktuální hodnota (například při změně z 2 beatů na 16), přesune se koncový bod smyčky a přehrávání bude normálně pokračovat. Pokud je však nová hodnota menší než aktuálně vybraná hodnota, smyčka se znovu spustí od svého počátečního bodu a koncový bod se změní na novou hodnotu. Když je smyčka aktivní, bude v náhledu dynamické obálky modře zvýrazněna.

Pokud je aktivní funkce Quantize, bude manuálně zadaný počáteční bod smyčky automaticky posunut na nejbližší další kvantizační hodnotu.

Poznámka: Chování smyček v režimu SLIP je velmi podobné režimu ROLL, až na to, že se smyčka při stisknutí zablokuje. Uživatel musí znovu stisknout tlačítko LOOP, aby přerušil přehrávání smyčky. Jakmile je však tlačítko uvolněno, přehrávání se vrátí do stejného místa, jako žádná akce nebyla provedena (jako by po celou dobu byla skladba normálně přehrávána).

SAMPLER a BANKA SAMPLŮ

Stisknutím za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim SAMPLE BANK, kdy stisknutím kteréhokoli z Pad tlačítek můžete vybrat jednu z 8 bank samplů.

V režimu SAMPLES se Pad tlačítka promění v sampler, umožňující přehrávat připravené samplý libovolné délky. Samplý se ukládají na připojené úložiště a jsou vyvolávány jako playlist. Chcete-li vytvořit ONE-SHOT sampl (obsahující pouze jeden zvuk), nejprve přepněte pady do režimu ONE SHOT stisknutím tlačítka ONE SHOT v horní části sekce Pad tlačítek (tlačítka ONE-SHOT bude svítit zeleně). Pad tlačítka s uloženými samplý svítí zeleně, prázdná svítí žlutě. Chcete-li zahájit nahrávání, stiskněte libovolné žlutě svítící Pad tlačítka a podržte je po dobu požadované délky nového samplu (až 15 sekund). Během nahrávání samplu bude Pad tlačítka svítit červeně. Samplý se ukládají pod automaticky generovaným názvem ve formátu Wav 44.1 kHz/ 16-bit na místo, které bylo nastaveno v menu SETTINGS > SAMPLER SOURCE FOR DECK X. Dostupné volby jsou USB1, USB2 nebo MEM. Při ukládání souborů na USB 1 nebo 2 se soubor uloží do složky GEMINI > SAMPLES a lze jej vyvolat, když je paměťové úložiště načteno. Pokud jsou soubory uloženy do umístění MEM, načtou se do interní paměti SDJ-4000 a při vypnutí přístroje budou smazány. Pro načtení ONE-SHOT samplů do padů lze také použít playlist. Vyberte v programu V-CASE skladby pro playlist a zvolte možnost CREATE PLAYLIST FROM SELECTION (vytvořit playlist z výběru). Otevře se okno s požadavkem, aby uživatel nový playlist pojmenoval. V tomto okně bude také zaškrťovací políčko "ONE-SHOT" jehož zaškrtnutím se seznam skladeb uloží jako ONE-SHOT playlist. **UPOZORNĚNÍ:** výběrem této možnosti dojde pouze k vybrání prvních 8 souborů a ignorování ostatních položek playlistu. Skladby playlistu jsou očíslovány v pořadí, v jakém byly přidány do playlistu, tedy pouze prvních 8 souborů se načte (jako samplý 1-8) do příslušných padů. V menu BROWSE na přístroji se objeví nová položka s názvem SAMPLE PLAYLIST. Když uživatel přejde do adresáře SAMPLE PLAYLIST, zobrazí se zde všechny ONE-SHOT playlisty. Uživatel může pomocí Jog talíře zvýrazňovat jednotlivé playlisty, aby zjistil, co je v každém z nich, nebo může stisknout tlačítka LOAD 1 nebo LOAD 2 a načíst zvýrazněný playlist do ONE-SHOT padů pro kterýkoli přehrávač. Chcete-li odstranit sampl z ONE-SHOT padu, stiskněte a podržte tlačítka SHIFT a poté stiskněte Pad tlačítka odpovídající samplu, který má být vymazán. Pad tlačítka poté změní barvu ze zelené na žlutou, což znamená, že je nyní prázdné (připravené pro nahrání nového samplu).

REŽIM ROLL - V tomto režimu jsou vytvořeny dočasné smyčky, které jsou přehrávány, dokud je dané Pad tlačítka přidrženo. Po jeho uvolnění se přehrávání vrací na začátek dané smyčky (jako v režimu Slip, tedy nepokračuje dál). Stejně jako v režimu LOOP je každému padu přiřazena určitá hodnota. Stisknutím padu 2 aktivujete smyčku o délce 1/4 beatu, pad 4 vytvoří smyčku o délce 1 beat. Chcete-li vytvořit ROLL smyčku, nejprve nastavte sekci Pad tlačítek do režimu ROLL stisknutím tlačítka ROLL v horní části sekce. Tlačítka se rozsvítí zeleně. Pady 1-8 budou svítit žlutě, což znamená, že momentálně není aktivní žádná ROLL smyčka. Při přehrávání skladby stiskem a podržením jednoho z padů vygenerujete smyčku opakující se dle hodnoty přiřazené danému padu. Akce rovněž aktivuje vyrovnávací paměť (funkce SLIP), kam se začne ukládat neovlivněné přehrávání. Po uvolnění padu se přehrávání vrátí na místo ve vyrovnávací paměti, tedy do stejného místa, jako žádná akce nebyla provedena (jako by po celou dobu byla skladba normálně přehrávána). **UPOZORNĚNÍ:** Je-li aktivní smyčka ROLL, tlačítka SLIP bude blikat, což indikuje použití SLIP bufferu. K tomu dojde, i pokud byla skladba v režimu SLIP již PŘED aktivováním ROLL smyčky.

REŽIM SLICER - V režimu SLICER je přehrávaná skladba rozdělena na 8-dobé (8 beatů) rytmické segmenty a každému z nich je přiřazeno Pad tlačítka. Každý segment skladby se přehrává od začátku do konce v pořadí stisknutí Pad tlačítek (přehrávané vždy svítí).

Segmenty jsou vždy zarovnané s rytmickou mřížkou, takže segment 1 začíná vždy od 1. doby taktu nebo fráze. Pokud uživatel aktivuje režim SLICER na 6 beatu fráze, SLICER začne segmentem pro 6. beat. Stejně jako v režimu SLIP, se počítadlo segmentů pohybuje s Play markerem, nezávisle na akci uživatele. Jakmile SLICER dokončí 8 segment, načte se do SLICERU dalších 8 segmentů, které jsou přiřazeny Pad tlačítkům.

Pokaždé, když uživatel stiskne pad, přehraje se příslušný segment. Po uvolnění tlačítek se však přehrávání se vrátí do normálu - podobně jako u režimů LOOP + SLIP nebo ROLL. Pokud uživatel drží pad stisknutý, opakuje se příslušný segment, dokud není Pad tlačítka uvolněno.

Chcete-li aktivovat režim SLICER, stiskněte tlačítka SLICER. Všechny pady se rozsvítí žlutě kromě padu, do kterého je uložen aktuálně přehrávaný segment (bude svítit zeleně). Pad tlačítka s uloženým segmentem změní po stisknutí barvu na tmavě modrou a počítadlo segmentů změní barvu na světle modrou.

Pomocí tlačítek SHIFT + TRACK </> lze snížit na polovinu nebo zdvojnásobit aktuální hodnotu každého segmentu.

REŽIM LOOP SLICER

Stisknutím tlačítka SLICER (51) za současného přidržení tlačítka SHIFT aktivujete režim LOOP SLICER, který funguje podobně jako režim SLICE, ovšem je vytvořena smyčka, kdy se po přehrání 8 segmentů přehrávání vrací na začátek této smyčky (nepokračuje dále).

Chcete-li vstoupit do režimu LOOP SLICER, stiskněte SHIFT + SLICER (tlačítko SLICER zčervená). Všechny pady se rozsvítí žlutě kromě padu, který představuje aktuální pozici počítadla segmentů (bude svítit červeně).

Pad tlačítka s uloženým segmentem změní po stisknutí barvu na tmavě modrou a počítadlo segmentů změní barvu na světle modrou.

KEYPLAY

Ve většině ostatních režimů ovlivňují Pad tlačítka pozici Play markeru, v režimu KEYPLAY však upravují tóninu přehrávané skladby. Do režimu KEYPLAY vstoupíte stisknutím klávesy SHIFT a tlačítka ROLL (rozsvítí se růžově). Všechny pady se rozsvítí žlutě. V tomto režimu představuje každé Pad tlačítko jeden stupeň přednastavené stupnice (8 stupňů tvoří oktávu). V režimu KEYPLAY je k dispozici 8 stupnic - Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian a Lydian (durová, molová, pentatonická, bluesová, chromatická, dórská a lydická). Stupnice se přepínají stiskem SHIFT + jednoho z Pad tlačítek.

Pracujeme například se skladbou v C dur a režimem KEYPLAY nastaveném na MAJOR (durovou) stupnici.

Příslušný pad změní po stisknutí barvu na tmavě modrou. Noty jsou odvozeny od prvního stupně stupnice (pad 1) až po oktávu (pad 8). Dostupné stupnice lze přepínat stisknutím tlačítka SHIFT a jednoho z padů. Když uživatel změní stupnici, nově vybraná stupnice bude blikat červeně.

MAJOR	PAD 1	MIXOLYDIAN	PAD 5
MINOR	PAD 2	CHROMATIC	PAD 6
MAJOR PENTATONIC*	PAD 3	DORIAN	PAD 7
BLUES*	PAD 4	LYDIAN	PAD 8