

# gemin<sup>®</sup>i

## SDJ-4000

### USER GUIDE



[WWW.GEMINISOUND.COM](http://WWW.GEMINISOUND.COM)

ENGLISH - PAGE 2	SPANISH - PAGE 8
FRENCH - PAGE 14	GERMAN - PAGE 20

## INTRODUCTION

Thank you for purchasing our SDJ-4000 Standalone Professional Media Player. We are confident that the Gemini platform of products will not only make your life easier through the use of the latest technological advancements in cross-platform connectivity and sound reproduction but will raise the bar for DJ and pro audio products. With the proper care & maintenance, your unit will likely provide years of reliable, uninterrupted service. All Gemini products are backed by a 1-year limited warranty\*.

## OPERATING CONDITIONS -

For optimum performance, the temperature of the operating environment should be between +5° C to +35° C (+41° F - +95° F). Failure to maintain proper operating temperature may result in difficulty reading the display, thermal overload, or systemwide instability. Avoid exposing the unit to direct sunlight. When placing the unit in an installation, make sure that it is placed on a stable surface, as far away from vibrations as possible. Even though the unit is impervious to vibration, the storage devices (specifically hard drive-based ones) that are designed to be used in conjunction with it may not be. Also, be sure not to place or use the SDJ-4000 on heat generating sources, such as amplifiers or near spotlights.

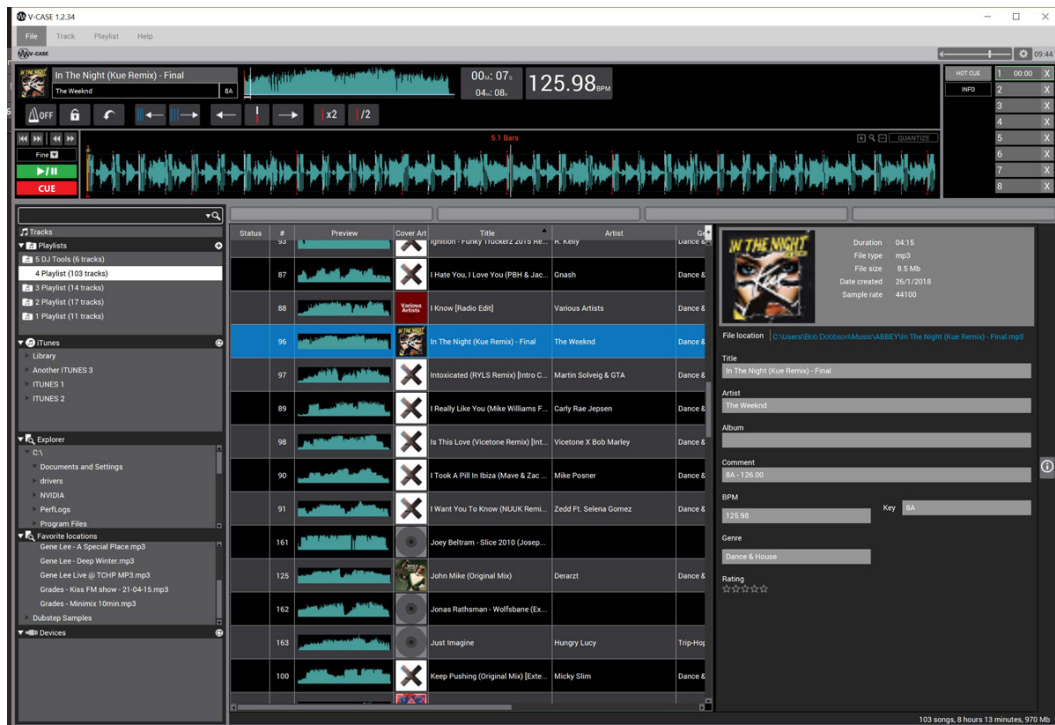
# V-CASE MUSIC ANALYSIS & MANAGEMENT SOFTWARE

**IMPORTANT -** Visit [geminisound.com/v-case](http://geminisound.com/v-case) to download.

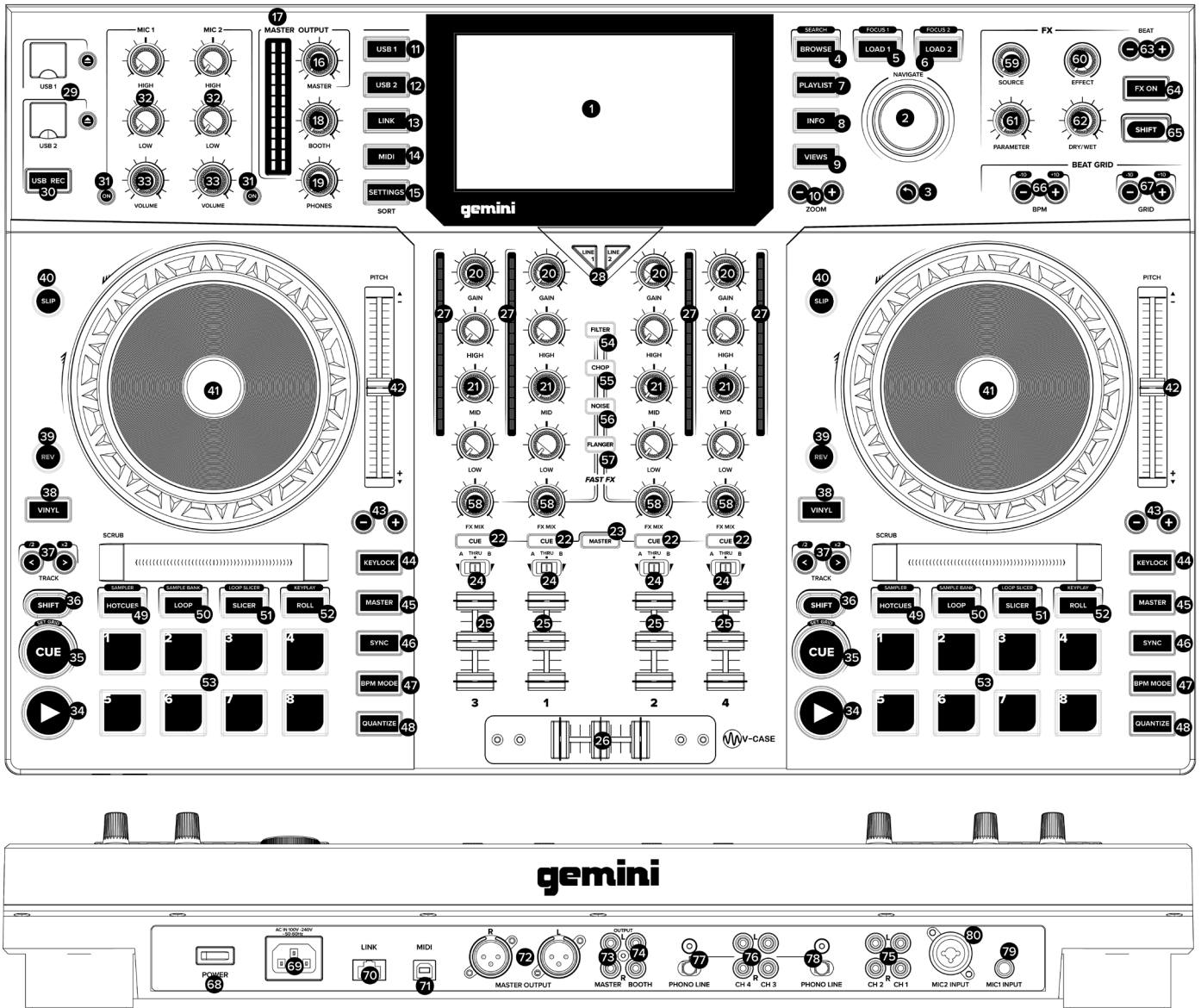
Before you begin using your new SDJ-4000, you're going to want to have a USB flash drive prepared with some music. As long as the USB drive is formatted in FAT32 and the songs on it are compatible with the SDJ-4000, then you'll be able to play them back and even use some of the more advanced features of the SDJ-4000. To truly take advantage of all the power the SDJ-4000 has to offer, you'll want to prepare your library using Gemini's free V-CASE Library Management software. V-CASE will not only process the BPM and key of your music, it will render the waveforms, store track data (like cue points, beat grids, playlists, etc.), and enable features like track sync, tempo-based effects, and more. V-CASE also makes it possible to create playlists and perform bulk analysis on large libraries. So, let's take a minute to talk about V-CASE and how it works.

The first thing you'll need to do after you install V-CASE is to add some music into your track library. You can drag and drop or select the music by navigating to it using the explorer panel. If you keep all your music in a single directory, it may be easier to import the whole folder by going to FILE>IMPORT>Import Folder

Once you have a few songs in your library, you'll need to analyze them to calculate BPM, key, etc. When your tracks are analyzed, load one into the V-CASE player. Now verify that the beat grid is aligned with the first beat of the song, and that the BPM looks correct. If the beat grid is misaligned, you can use the move tools to place the beat grid where you want it. To verify proper placement, a metronome is also available (each "tick" indicates a grid marker crossing the play marker). This would also be a good time to add a few cue points. There are up to 8 available cue points per track. Once you've set up your tracks, you can create playlists by selecting a group of tracks, right-click them, and select "Create playlist from selection". Finally, you can export music from your V-CASE library to a USB flash drive by selecting a group of tracks or a playlist and choosing the EXPORT option from the right-click menu. It's important that you understand the basics of V-CASE, because once your music is processed by V-CASE, you can unlock the full potential of your SDJ-4000.



LAYOUT



FEATURES

- 1. HD DISPLAY** - This full-color display shows information relevant to the SDJ-4000's current operation. Touch the hardware controls to control the SDJ-4000's interface.
- 2. NAVIGATE KNOB** - Turn this knob to navigate through lists. Press the knob to move forward in navigation.
- 3. BACK** - Press this button to move back in navigation.
- 4. BROWSE (SEARCH)** - Press to toggle between track list and waveform display. Press Shift + Browse to enter track search mode.
- 5. LOAD 1 (FOCUS)** - Press to load a track to deck 1. Press Load 1 + Shift to focus on deck 1 during beat grid and BPM adjustments.
- 6. LOAD 2 (FOCUS)** - Press to load a track to deck 2. Press Load 2 + Shift to focus on deck 2 during beat grid and BPM adjustments.
- 7. PLAYLIST** - Press this to access the playlist menu. You can see user created playlists, sample playlists, and history playlists.
- 8. INFO** - Press to see more information about a track, including album art, track rating, etc.
- 9. VIEWS** - Press to change waveform from stacked horizontal waveforms to vertical waveforms ideal for scratching.
- 10. ZOOM** - Press to zoom in and out of waveform.
- 11. USB 1** - Press to access your music on USB 1.
- 12. USB 2** - Press to access your music on USB 2.
- 13. LINK** - Press to access any linked libraries including V-CASE if connected directly to a PC or MAC.
- 14. MIDI** - Press to enter MIDI mode and use the SDJ-4000 as a controller.
- 15. SETTINGS (SEARCH)** - Press to access the SDJ-4000 settings menu. Here you can control a variety of variables to make the SDJ-4000 your own. Press Settings + Shift to ac-

cess the search menu while in browser mode. Here you can type a string to find specific tracks in larger libraries.

16. **MASTER LEVEL** - Turn this knob to adjust the volume level of the Master Outputs.
17. **MASTER VU** - These LEDs display the audio signal level of the master output.
18. **BOOTH LEVEL** - Turn this knob to adjust the volume level of the Booth Outputs.
19. **PHONES LEVEL** - Adjusts the volume of the headphones.
20. **CHANNEL LEVEL** - Turn this knob to adjust the level of the pre-fader, pre-EQ audio signal for the channel.
21. **CHANNEL EQ** - Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range, and low frequencies for the channel.
22. **CHANNEL CUE** - Press this button to send the channel's pre-fader signal to the headphones' cue channel.
23. **MASTER CUE** - Press this button to send the master's pre-fader signal to the headphones' cue channel.
24. **CROSSFADER ASSIGN** - Routes the audio playing on the corresponding channel to either side of the crossfader (A or B), or bypasses the crossfader and sends the audio directly to the program mix (center, Thru)
25. **CHANNEL FADER** - Use this fader to adjust the channel's volume level.
26. **CROSSFADER** - Use this crossfader to mix between channels assigned to the left and right sides of the crossfader.
27. **CHANNEL VU** - These LEDs display the audio signal level of the channel.
28. **INPUT SELECTOR** - Set these buttons to the desired audio source from this channel: USB or Line (a device connected to the inputs on the rear panel).
29. **USB 1/2 PORTS AND EJECT** - Insert a USB thumb drive to access your music. Press and hold EJECT to safely eject the USB device.
30. **USB 2 RECORD** - Press USB REC to record your set to USB 2. Press again to stop recording. You can access music on USB 2 and record at the same time.
31. **MICROPHONE ON** - Press this button to activate/deactivate the microphones.
32. **MICROPHONE EQ** - Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range and low frequencies for the corresponding microphones.
33. **MICROPHONE VOLUME** - Turn these knobs to adjust the volume levels of the corresponding microphone inputs.
34. **PLAY/PAUSE** - This button pauses or resumes playback.
35. **CUE (SET GRID)** - During playback, press this button to return the track to the initial cue point and stop playback. (To move the initial cue point, make sure the track is paused, move the platter to place the audio playhead at the desired location, and then press this button.) If the deck is paused, press and hold this button to temporarily play the track from the initial cue point. Release the button to return the track to the initial cue point and pause it. To continue playback without returning to the initial cue point, press and hold this button and then press and hold the Play button, and then release both buttons. Press and SHIFT + CUE to set the beat grid.
36. **SHIFT** - Press and hold this button to access secondary functions of other controls.
37. **TRACK SKIP (/2 & X2)** - Press either of these buttons to skip to the previous or next track. Press the Previous Track button in the middle of a track to return to the beginning of the track. SHIFT + TRACK SKIP increases and decreases the size of the playing loop.
38. **VINYL** - Press this button to activate/deactivate a "vinyl mode" for the platter. When activated, you can use the platter to "scratch" the track as you would with a vinyl record.
39. **REVERSE** - Press this button to activate/deactivate reverse playback.
40. **SLIP** - Press this button to enable or disable Slip Mode. In Slip Mode, you can jump to cue points, trigger loop rolls, or use the platters, while the track's timeline continues. In other words, when you stop the action, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).
41. **PLATTER** - This capacitive, touch-sensitive platter controls the audio playhead when the wheel is touched and moved. When the Vinyl button is on, move the platter to "scratch" the track as you would with a vinyl record. When the Vinyl button is off (or if you are touching only the side of the platter), move the platter to temporarily adjust the track's speed.
42. **PITCH FADER** - Move this fader to adjust the speed (pitch) of the track. You can adjust its total range with the Pitch Bend buttons.
43. **PITCH BEND** - Press and hold one of these buttons to momentarily reduce or increase (respectively) the speed of the track.
44. **KEYLOCK** - Press to activate keylock. Keylock fixes the pitch of the song while letting you alter the tempo.
45. **MASTER** - Press play on one deck to automatically assign it master. You can use the MASTER buttons to manually change the status of the deck. Only one deck can be assigned MASTER at any time.
46. **SYNC** - Press to activate SYNC mode on a deck. Pressing with SYNC the deck to the MASTER.
47. **BPM MODE** - Press to rotate through 3 possible BPM modes. AUTOBPM - BPM is set in V-CASE or using the on-board processor. ID3 - BPM value is taken from the ID3 tag. MANUAL - BPM can be set using the BPM And BEAT GRID tools in the MAIN FX section.
48. **QUANTIZE** - Press to activate quantize. The QUANTIZE button allows track events (like hotcues, loops, etc.) to be placed in locations that are musically pleasing. Without quantize, it is possible for the user to place (for instance) a hotcue in a position "between beats", which means when they are triggered they sound incorrect. The QUANTIZE feature forces events to snap to the closest beat, creating a more musical result.
49. **HOT CUE (SAMPLER)** - In HOT CUE mode you can use each pad to jump to an assigned hot cue point. Press SHIFT + HOT CUE to enter SAMPLER mode. In SAMPLER mode, the performance pads turn into a sampler, allowing the DJ to play back prepared samples of any length. Samples are stored on the MSD and are recalled as a playlist.
50. **LOOP (SAMPLE BANK)** - In LOOP MODE, each of the 8 performance pads are all associated with a specific value of loop. Pressing one of the pads will generate a loop automatically that is the length specified on the pad. Only 1 loop can be active at any given time. If multiple LOOP buttons are pressed, then the last pressed button takes precedence. Press SHIFT + LOOP to enter SAMPLE BANK mode, in this mode you can select one of 8 Sample Banks by pressing either of the pads.
51. **SLICER (LOOP SLICER)** - SLICER chops up the playing song into 8 beat synchronized segments and assigns each one to a PERFORMANCE PAD. Each slice of the song plays from start to finish in order, lighting each correspond-

ing pad as they play. Press SHIFT + SLICER to enter LOOP SLICER mode. LOOP SLICER mode works almost exactly like SLICE mode, except that instead of the play marker moving forward in the song at the end of 8 slices, it sets a loop when the mode is engaged and returns to the beginning of the loop when the 8th slice is finished playing.

52. **ROLL (KEYPLAY)** - This pad mode creates a momentary loop that repeats as long as the pad is held down, and also engages its own SLIP mode – so that when the loop is released playback returns to the buffered position and not the position of the play marker at the release of the loop. Press SHIFT + ROLL to enter KEYPLAY mode. Press each pad to adjust the playing song by an octave. In this mode, each of the 8 pads represents a note, with 8 notes making an octave. There are also 8 scales available to the user in KEYPLAY mode (through pressing SHIFT + one of the pads) – Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian, and Lydian.
53. **PERFORMANCE PADS** - The PERFORMANCE PAD section is comprised of the 8 large pads and 4 smaller buttons that are positioned directly underneath the PLATTER in each deck section. The function of the 8 large pads is determined by the mode the pad section is in, and the modes are selected by the 4 smaller buttons (and by the SHIFT button).
54. **FAST FX FILTER** - The FILTER effect is a typical dual pole filter effect. When the knob is at the 12 o'clock position, there is no effect at all. Turning the knob to the right engages a high-pass filter, which increases the depth of the filter as well as the cut off frequency as the knob rotates clockwise. Turning the knob left engages a low-pass filter, which increases the depth and cutoff frequency as the knob rotates counter clockwise.
55. **FAST FX CHOP** - When the FX knob moves clockwise, the effect is CHOP only. The knob effects the time it takes for the gate to open and close. Turning the knob counterclockwise produces the exact same gater effect as the clockwise rotation, but also adds a reverb to the gate effect.
56. **FAST FX NOISE** - The NOISE effect is a noise generator. When the knob is at the 12 o'clock position, the effect is not heard. Turning the knob to the right gradually adds noise to the channel audio, while also increasing the pitch of the noise. Turning the knob left does the same, adding noise and increasing the pitch of the noise – but it also adds reverb after the noise and channel audio.
57. **FAST FX FLANGER** - A flanger is a modulation effect where the delayed signal, which is added back to an equal amount of the dry signal, is modulated by using an LFO. Turning the knob to the right regulates flanger parameter. Turning the knob to the left introduces not only a flanger, but also adds a lowpass filter to the mix.
58. **FAST FX** - Turn this knob to control the effect selected by the FAST FX buttons.
59. **MAIN FX SOURCE** - Use this knob to choose the audio source you want to apply an FX to.
60. **FX SELECT** - Use this knob to choose which FX to use.
61. **FX PARAMETER** - Use this knob to adjust the effect parameter.
62. **FX DRY/WET** - Turn this knob to adjust the wet/dry mix of the effects
63. **FX BEAT/TIME** - Press either of these buttons to decrease or increase the rate of time-based effects on that deck.
64. **FX ON** - Press this buttons to enable or disable FX.
65. **SHIFT** - Press and hold this button to access secondary functions of other controls.
66. **BPM ADJUST** - Press these buttons to adjust your BPM in small increments or press SHIFT to adjust in large increments.
67. **GRID ADJUST** - Press these buttons to move our Beat Grid in small increments or press SHIFT to adjust in large increments.
68. **POWER BUTTON** - Press this button to power on. Power on only after you have connected all of your input devices and before you power on your amplifiers and loudspeakers.
69. **POWER INPUT** - Use the included power cable to connect this input to a power outlet.
70. **LINK PORT** - Use a standard Ethernet cable to connect this port to a computer, switch or additional SDJ or MDJ player to share library resources.
71. **MIDI PORT** - Use a standard USB cable to connect this USB port to an available USB port on your computer. This connection sends and receives MIDI messages.
72. **MASTER XLR BALANCED OUTPUT** - Use standard XLR cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. Use the Master knob on the top panel to control the volume level.
73. **MASTER RCA UNBALANCED OUTPUT** - Use standard RCA cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. Use the Master knob on the top panel to control the volume level.
74. **BOOTH RCA UNBALANCED OUTPUT** - Use standard RCA cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. Use the Booth knob on the top panel to control the volume level.
75. **CH1/CH2 LINE INPUT** - Use standard RCA cables to connect these line-level inputs to an external audio source.
76. **CH3/CH4 PHONO/LINE INPUT** - Use standard RCA cables to connect these line-level or phono-level inputs to an external audio source.
77. **CH4 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Flip the switch to the appropriate position depending on what is connected. If using phono-level turntables with a grounding wire, connect the grounding wire to these terminals. If you experience a low “hum” or “buzz”, this could mean that your turntables are not grounded.
78. **CH3 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Flip the switch to the appropriate position depending on what is connected. If using phono-level turntables with a grounding wire, connect the grounding wire to these terminals. If you experience a low “hum” or “buzz”, this could mean that your turntables are not grounded.
79. **MIC 1 INPUT** - Use standard 1/4” (6.35 mm) cables (not included) to connect standard dynamic microphones to these inputs. Use the Mic 1 Level knobs on the top panel to control the volume level.
80. **MIC 2 INPUT** - Use standard XLR or 1/4” (6.35 mm) cables (not included) to connect standard dynamic microphones to these inputs. Use the Mic 2 Level knobs on the top panel to control the volume level.
81. **HEADPHONES (NOT SHOWN)** - Located on front of SDJ. Connect your 1/4” or 1/8” (6.35 mm or 3.5 mm) headphones to this output for cueing and mix monitoring. The headphone volume is controlled using the Phones Level knob.

## PERFORMANCE PAD DETAILS

The PERFORMANCE PAD section is comprised of the 8 large pads and 4 smaller buttons that are positioned directly underneath the PLATTER in each deck section. The function of the 8 large pads is determined by the mode the pad section is in, and the modes are selected by the 4 smaller buttons (and by the SHIFT button).

### HOTCUES

This mode allows the user to record and recall up to 8 locations in any track. Each stored location is called a CUE POINT (or often a “hot cue”). Only one cue can be active at a time. Pressing multiple buttons at the same time will result in the last pressed CUE being active. To create a hotcue, put the pads into CUE mode by pressing the CUE button in the top row. The CUE button will light GREEN to show that CUE mode is active. Buttons 1-8 will light YELLOW to indicate to the user that buttons 1-8 have no cues stored for the currently loaded song (note that cue points are stored in the track metadata, and load when each track loads). To set a CUE, place the play marker at the desired location in the track and press one of the CUE buttons 1-8. That first press will record the cue location and turn the button to green (to indicate that a CUE has been stored at that location). Each subsequent press will jump the play marker to the stored location AND start playback immediately. To delete a stored CUE point, press and hold the SHIFT button while pressing the CUE button corresponding to the CUE point you would like to delete. The button will switch color from green back to yellow, indicating that the button is ready to store a new CUE point. If the user has the QUANTIZE feature turned on, then the behavior of setting a cue point is modified slightly. Instead of the cue point being dropped precisely at the play marker, QUANTIZE will force the cue point to move instead to the closest beat grid marker that corresponds to the QUANTIZE value. For example, if the user drops a cue in the middle of 2 beats, and the QUANTIZE value is set to 1 beat, then the cue will be forced to the closest beat INSTEAD of being put in the middle of 2 beats. In SLIP mode, the behavior of the cues changes. When a CUE is pressed, the play marker jumps to the stored location like normal, but it only plays while the user holds down the pad. When the user lets go of the pad, playback returns to the position set in the SLIP buffer.

### LOOPS

In LOOP MODE, each of the 8 performance pads are all associated with a specific value of loop. Pressing one of the pads will generate a loop automatically that is the length specified on the pad. Only 1 loop can be active at any given time. If multiple LOOP buttons are pressed, then the last pressed button takes precedence. To put the pads into LOOPS mode, press the LOOPS button at the top of the pad array. The button will light green, indicating to the user that the pads are now in LOOPS mode. The 8 pads will light yellow to indicate that no loop is currently active. Each of the pads is associated with a specific beat, ranging from 1/8th of a beat to 16 beats. Pressing a pad – pad 7 for instance – will create an automatic loop starting at the position of the play marker when the button was pressed and out for 8 beats. When a loop is active, the corresponding button will light green. Pressing the button again will exit the loop and turn the button yellow. If a different button is pressed while a loop is active, then the loop size will change to the new value but keep the original starting point. If the new value is higher than the current value (for instance, the user changes from 2 beats to 16) then the loop end point is moved, and play continues as normal. However, if the new value is SMALLER than the currently selected value, then the loop is RETRIGGERED from the same starting point, and the end point will be changed to the new value. When a loop is active, there will be a blue highlight in the moving waveform view like the image below. If the user has the QUANTIZE feature turned on, then the loop starting point may not drop when the user presses the button, but instead when the next closest quantize value is reached. When LOOP is used while the deck is in SLIP mode, the behavior is very much like ROLL mode, except that the loop value latches down when pressed. The user must press the LOOP button again to release the play marker from the loop. However once released, the play marker goes to the position set by the SLIP buffer.

### SAMPLER and SAMPLE BANK

In SAMPLES mode, the performance pads turn into a sampler, allowing the DJ to play back prepared samples of any length. Samples are stored on the MSD and are recalled as a playlist. To create a ONE-SHOT sample, first put the pads into ONE SHOT mode by pressing the ONE SHOT button at the top of the pad array. The ONE-SHOT button will light green to indicate that the mode has been selected. On pads 1-8, a yellow light indicates that there is not a sample stored, and green indicates a stored sample on that pad. To begin recording, press any yellow pad and hold it down for as long as you want the sample to record (up to 15 seconds). While recording, the pad will illuminate red to indicate a recording is taking place. Samples are stored with an automatically generated name in 44.1/16 .wav format in the specified location. Users can select the location in SETTINGS>SAMPLER SOURCE FOR DECK X – where the choices are USB1, USB2, or MEM. Storing the files to USB 1 or 2 results in the file being saved into the GEMINI>SAMPLES folder and being recalled when that MSD is loaded into the SDJ-4000. If the files are stored into the MEM location, they are loaded into device memory and are lost when the SDJ-4000 is power cycled. A playlist can also be used to load samples into the ONE-SHOT pads. In V-CASE, if the user goes through the process of selecting files to create a playlist, then selects the CREATE PLAYLIST FROM SELECTION option, a window will open asking the user to name the new playlist. In that window, there will also be a checkbox with the word ONE-SHOT next to it. Checking that box will save the playlist as a ONE-SHOT playlist. PLEASE NOTE that selecting this option will only take the first 8 files selected and ignore anything else that was added to the playlist. Songs are numbered in the order they were added to the playlist, and samples 1-8 load into their corresponding pads. On the SDJ-4000 BROWSE menu, there will be a new entry called SAMPLE PLAYLIST. When the user navigates into the SAMPLE PLAYLIST directory, any playlist created as a ONE-SHOT playlist will appear here. The user can use the jog to highlight these playlists to see what is in each of them, or they can press the LOAD 1 or LOAD 2 buttons to load that playlist into the ONE-SHOT pads for either deck. To delete a sample from a ONE-SHOT pad, the user must press and hold the SHIFT button and then press the pad corresponding to the sample to be erased. The pad will then turn color from green to yellow, indicating that the pad is now “empty” and ready to record a new sample.

**ROLL**

This pad mode creates a momentary loop that repeats as long as the pad is held down, and also engages its own SLIP mode – so that when the loop is released playback returns to the buffered position and not the position of the play marker at the release of the loop. Like in LOOP mode, the pads all have defined values printed on each of them. This value defines the ROLL value. Pressing pad 2 results in a ¼ beat loop running, where pad 4 creates a 1 beat loop. To create a loop ROLL, first set the pad section into ROLL mode by pressing the ROLL button at the top of the pad array. It will light green to indicate that the pads are now in ROLL mode. Pads 1-8 will light yellow to indicate that no loop ROLL is currently active. With a song playing, pressing and holding one of the pads will generate a loop repeating at the value specified on the pad. This action will also engage the SLIP buffer, keeping an unaltered copy of the song playing in memory. When the pad is released, playback returns at the location of the SLIP buffer. PLEASE NOTE that when loop ROLL is active, the SLIP button will flash, indicating the use of the SLIP buffer. This will happen even if the song was already in SLIP mode BEFORE loop ROLL was engaged.

**SLICER**

SLICER chops up the playing song into 8 beat synchronized segments and assigns each one to a PERFORMANCE PAD. Each slice of the song plays from start to finish in order, lighting each corresponding pad as they play. Slices are always aligned to the beat grid, so slice 1 is always “on the one” of a measure or phrase. If the user enters SLICER mode on beat 6 of a phrase, the SLICER will start with the slice for beat 6. Like in SLIP mode, the slice counter is always running with the play marker independently of user input. Once the SLICER gets finished laying slice 8, the next 8 slices are loaded into the SLICER and mapped to the pads. When the user presses a pad, the slice associated with that pad will play until the end of that slice. Slices are re-triggered on every press of the pad. Any interaction by the user is heard INSTEAD of normal playback, however playback returns to normal once user interaction ends. In this way, the SLICER is a lot like LOOP+SLIP or ROLL modes. If the user holds the pad down, that sample is repeated until the pad is released. To engage the SLICER, press SLICER. All pads will turn yellow except the currently playing slice, which will light green. If the user presses a slice, that slice turns dark blue to show it’s a user triggered event, and the slice counter moves on in light blue. It is also possible to change the value of each slice by using the SHIFT+TRACK </> buttons – which halve or double the current value.

**LOOP SLICER**

LOOP SLICER mode works almost exactly like SLICE mode, except that instead of the play marker moving forward in the song at the end of 8 slices, it sets a loop when the mode is engaged and returns to the beginning of the loop when the 8th slice is finished playing. To enter LOOP SLICER mode, press SHIFT + SLICER. The SLICER button will turn pink, indicating the secondary mode for the SLICER button is active. Pads will light yellow, except the pad that represents the current position of the slice counter – which will be red. If the user presses a slice, that slice turns dark blue to show it’s a user triggered event, and the slice counter moves on in light blue.

**KEYPLAY**

Most of the other pad modes manipulate the play marker, but KEYPLAY is different in that it instead manipulates the key of the playing track. To enter KEYPLAY mode, press SHIFT plus the ROLL button. The ROLL button will light pink, indicating that it has entered its shifted mode. The pads will all light yellow. In this mode, each of the 8 pads represents a note, with 8 notes making an octave. There are also 8 scales available to the user in KEYPLAY mode (through pressing SHIFT + one of the pads) – Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian, and Lydian. In this example, we are working with a song that is in C Major, and KEYPLAY is set to a MAJOR scale. The values in blue would be the resulting note if the user pressed the associated pad. The notes ascend from the root note (pad 1) to an octave above (pad 8). Available scales are selected by the user by pressing SHIFT and one of the pads. When the user changes scale, the new selected scale will flash in red to let the user know of the setting change.

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

\* Please note that these 2 scales do not have 7 steps. In these 2 cases, the pads will represent a little more than an octave.

**INTRODUCCIÓN**

Gracias por comprar nuestro Reproductor de medios profesional independiente SDJ-4000. Confiamos en que la plataforma de productos Gemini no solo le facilitará la vida mediante el uso de los últimos avances tecnológicos en conectividad multiplataforma y reproducción de sonido, sino que elevará el estándar para los productos de DJ y audio profesional. Con el cuidado y mantenimiento adecuados, es probable que su unidad brinde años de servicio confiable e ininterrumpido. Todos los productos Gemini están respaldados por una garantía limitada de 1 año \*.

**CONDICIONES DE OPERACIÓN**

Para un rendimiento óptimo, la temperatura del entorno operativo debe estar entre + 5° C a + 35° C (+ 41° F - + 95° F). Si no se mantiene la temperatura de funcionamiento adecuada, puede resultar difícil leer la pantalla, sobrecargar térmicamente o inestabilidad en todo el sistema. Evite exponer la unidad a la luz solar directa. Al colocar la unidad en una instalación, asegúrese de colocarla en una superficie estable, lo más lejos posible de las vibraciones. A pesar de que la unidad es impermeable a las vibraciones, los dispositivos de almacenamiento (específicamente los basados en el disco duro) que están diseñados para usarse junto con ella pueden no serlo. Además, asegúrese de no colocar ni utilizar el SDJ-4000 en fuentes generadoras de calor, como amplificadores o cerca de focos.

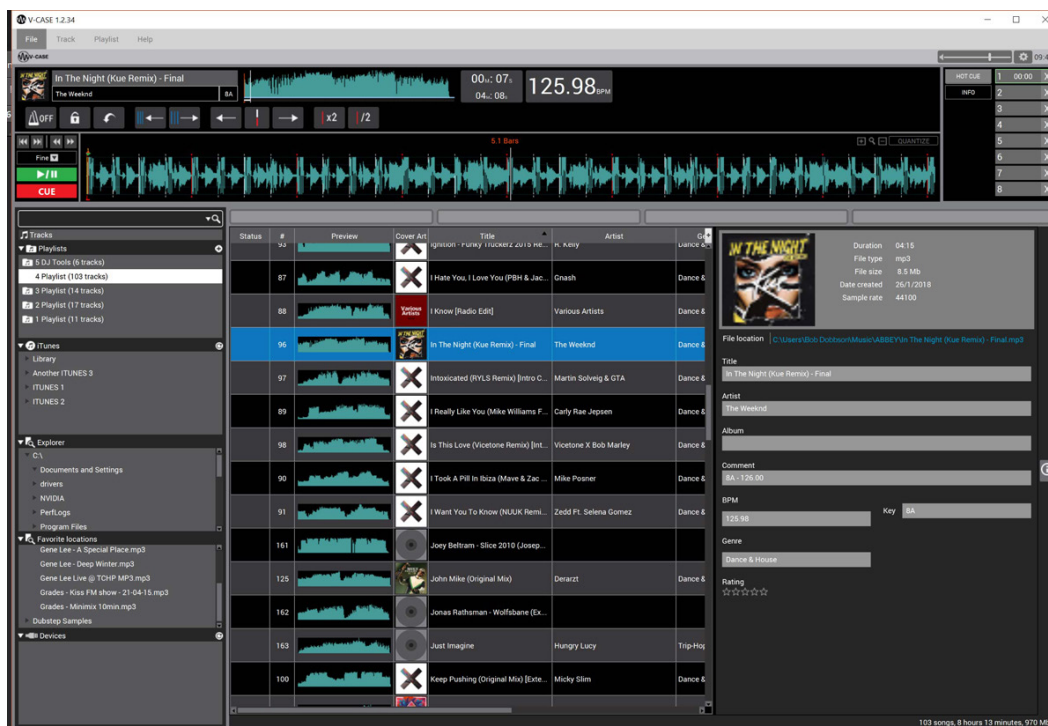
**V-CASE MUSIC ANALYSIS & MANAGEMENT SOFTWARE**

**IMPORTANTE** - Visite [geminisound.com/v-case](http://geminisound.com/v-case) para descargar.

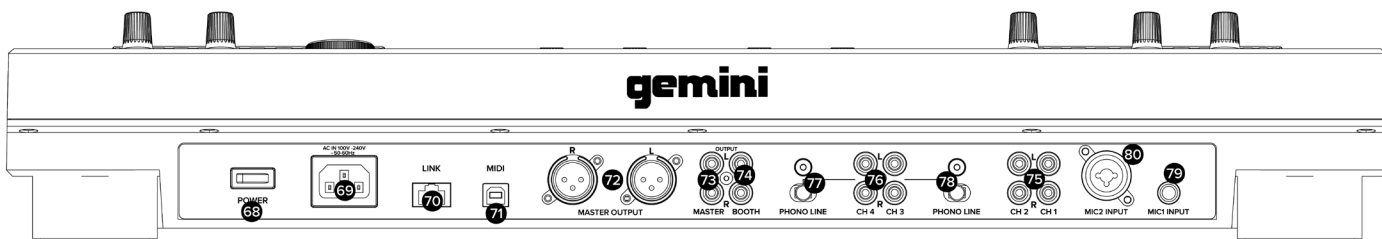
Antes de comenzar a usar su nuevo SDJ-4000, querrá tener una unidad flash USB preparada con algo de música. Siempre que la unidad USB esté formateada en FAT32 y las canciones sean compatibles con el SDJ-4000, podrá reproducirlas e incluso utilizar algunas de las funciones más avanzadas del SDJ-4000. Para aprovechar al máximo toda la potencia que el SDJ-4000 tiene para ofrecer, querrá preparar su biblioteca utilizando el software gratuito de gestión de bibliotecas V-CASE de Gemini. V-CASE no solo procesará el BPM y la clave de su música, sino que también representará las formas de onda, almacenará datos de pista (como puntos de referencia, cuadrículas de ritmo, listas de reproducción, etc.) y habilitará funciones como sincronización de pistas, efectos basados en tempo, y más. V-CASE también hace posible crear listas de reproducción y realizar análisis masivos en grandes bibliotecas. Entonces, tomemos un minuto para hablar sobre V-CASE y cómo funciona.

Lo primero que deberá hacer después de instalar V-CASE es agregar algo de música a su biblioteca de pistas. Puede arrastrar y soltar o seleccionar la música navegando hacia ella utilizando el panel del explorador. Si mantiene toda su música en un solo directorio, puede ser más fácil importar la carpeta completa yendo a ARCHIVO> IMPORTAR> Importar carpeta

Una vez que tenga algunas canciones en su biblioteca, deberá analizarlas para calcular BPM, clave, etc. Cuando se analicen sus pistas, cargue una en el reproductor V-CASE. Ahora verifique que la cuadrícula de tiempo esté alineada con el primer tiempo de la canción y que el BPM se vea correcto. Si la cuadrícula de ritmo está desalineada, puede usar las herramientas de movimiento para colocar la cuadrícula de ritmo donde lo desee. Para verificar la colocación correcta, también hay un metrónomo disponible (cada “marca” indica un marcador de cuadrícula que cruza el marcador de juego). Este también sería un buen momento para agregar algunos puntos de referencia. Hay hasta 8 puntos de referencia disponibles por pista. Una vez que haya configurado sus pistas, puede crear listas de reproducción seleccionando un grupo de pistas, hacer clic con el botón derecho en ellas y seleccionar “Crear lista de reproducción de la selección”. Finalmente, puede exportar música desde su biblioteca V-CASE a una unidad flash USB seleccionando un grupo de pistas o una lista de reproducción y eligiendo la opción EXPORTAR del menú contextual. Es importante que comprenda los conceptos básicos de V-CASE, porque una vez que V-CASE procesa su música, puede desbloquear todo el potencial de su SDJ-4000.







CARACTERÍSTICAS

1. **HD DISPLAY** - Esto a todo color pantalla muestra información relevante para la operación actual del SDJ-4000. Tocar los controles de hardware para controlar la interfaz de SDJ-4000.
2. **NAVIGATE KNOB** - Gire este botón para navegar por las listas. Pulse el mando para avanzar en la navegación.
3. **BACK** - Pulse este botón para volver a la navegación.
4. **BROWSE (SEARCH)** - Pulse para alternar entre la lista de pistas y la visualización de forma de onda. Presione Shift + Examinar para acceder al modo de búsqueda de pistas.
5. **LOAD 1 (FOCUS)** - Presione para cargar una pista a la cubierta 1. Pulse Load 1 + Shift para centrarse en la cubierta 1 durante beatgrid y ajustes BPM.
6. **LOAD 2 (FOCUS)** - Presione para cargar una pista a la cubierta 2. Pulse Load 2 + Shift para centrarse en la cubierta 2 durante beatgrid y ajustes BPM.
7. **PLAYLIST** - Se pulsa para acceder al menú de lista de reproducción. Se puede ver las listas de reproducción creadas por el usuario, listas de reproducción y listas de reproducción de la muestra, historia.
8. **INFO** - Pulsar para ver más información sobre una pista, incluyendo la portada del álbum, la calificación de pista, etc.
9. **VIEWS** - Pulse para cambiar la forma de onda de las ondas horizontales apiladas a las formas de onda vertical, ideal para rascarse.
10. **ZOOM** - Pulse para acercar y alejar de forma de onda.
11. **USB 1** - Pulse para acceder a su música en USB 1.
12. **USB 2** - Pulse para acceder a su música en USB 2.
13. **LINK** - Pulse para acceder a las librerías enlazadas incluyendo V-CASE si se conecta directamente a un PC o MAC.
14. **MIDI** - Pulse para entrar en el modo MIDI y utilizar el SDJ-4000 como un controlador.
15. **SETTINGS (SEARCH)** - Pulse para acceder al menú de configuración SDJ-4000. Aquí puede controlar una variedad de variables para hacer el SDJ-4000 el suyo propio. Presione Ajustes + Shift para acceder al menú de búsqueda, mientras que en el modo de navegador. Aquí puede escribir una cadena de encontrar pistas específicas en las bibliotecas más grandes.

16. **MASTER LEVEL** - Gire este botón para ajustar el nivel de volumen de las salidas principales.
17. **MASTER VU** - Estos LED muestran el nivel de la señal de audio de la salida principal.
18. **BOOTH LEVEL** - Gire este botón para ajustar el nivel de volumen de las salidas Booth.
19. **PHONES LEVEL** - Ajusta el volumen de los auriculares.
20. **CHANNEL LEVEL** - Gire este botón para ajustar el nivel de la pre-fader, señal de audio pre-EQ para el canal.
21. **CHANNEL EQ** - Gire estos mandos para acentuar o reducir la alta, de gama media y baja frecuencia para el canal.
22. **CHANNEL CUE** - Presione este botón para enviar la señal pre-fader del canal a canal de la señal de los auriculares.
23. **MASTER CUE** - Presione este botón para enviar la señal pre-fader del maestro al canal de señal de los auriculares.
24. **CROSSFADER ASSIGN** - la mezcla de programa (centro, Thru)
25. **CHANNEL FADER** - Utilice este fader para ajustar el nivel de volumen del canal.
26. **CROSSFADER** - Utilice esta crossfader para mezclar entre los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
27. **CHANNEL VU** - Estos LED muestran el nivel de la señal de audio del canal.
28. **INPUT SELECTOR** - Establecer estos botones para la fuente de audio deseada de este canal: USB o de línea (un dispositivo conectado a las entradas en el panel posterior).
29. **USB 1/2 PORTS AND EJECT** - Inserte una unidad flash USB para acceder a su música. Presione y expulse espera para extraer de forma segura el dispositivo USB.
30. **USB 2 RECORD** - Pulse USB REC para grabar su conjunto a USB 2. Pulse de nuevo para detener la grabación. Puede acceder a la música en un dispositivo USB 2 y grabar al mismo tiempo.
31. **MICROPHONE ON** - Pulse este botón para activar / desactivar los micrófonos.
32. **MICROPHONE EQ** - Gire estos mandos para acentuar o reducir la alta, de gama media y baja frecuencias de los micrófonos correspondientes.
33. **MICROPHONE VOLUME** - Gire estos mandos para ajustar los niveles de volumen de las entradas de micrófono correspondientes.
34. **PLAY/PAUSE** - Este botón hace una pausa o reanuda la reproducción.
35. **CUE (SET GRID)** - Durante la reproducción, pulse este botón para volver a la pista del punto de referencia inicial y detener la reproducción. (Para mover el punto de referencia inicial, asegúrese de que está en pausa la pista, mover el plato para colocar el cursor de reproducción de audio en el lugar deseado, y luego presione este botón.) Si se pone en pausa la cubierta, pulse y mantenga pulsado este botón para reproducir temporalmente la pista desde el punto de referencia inicial. Suelte el botón para volver a la pista del punto de referencia inicial y hacer una pausa. Para continuar con la reproducción sin volver al punto de referencia inicial, pulse y mantenga pulsado este botón y luego pulse y mantenga pulsado el botón de reproducción, y luego suelte ambos botones. Presione y SHIFT + CUE para establecer el beatgrid.
36. **SHIFT** - Pulse y mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias de otros controles.
37. **TRACK SKIP (/2 & X2)** - Presione cualquiera de estos botones para saltar a la pista anterior o siguiente. Pulse el botón de pista anterior en medio de una pista para volver al comienzo de la pista. SHIFT + PISTA aumenta y disminuye el tamaño del bucle de juego.
38. **VINYL** - Pulse este botón para activar / desactivar un "modo de vinilo" para el plato. Cuando se activa, se puede utilizar la bandeja a "cero" la pista como lo haría con un disco de vinilo.
39. **REVERSE** - Pulse este botón para la reproducción hacia atrás Activar / Desactivar.
40. **SLIP** - Pulsar este botón para activar o desactivar el modo de deslizamiento. En modo Slip, puede saltar a puntos de referencia, rollos de bucle de activación, o utilizar los discos, mientras que la línea de tiempo de la pista continúa. En otras palabras, cuando se detiene la acción, la pista continúa la reproducción normal desde donde habría sido si nunca hubiera hecho nada (es decir, como si la pista se había estado jugando hacia adelante todo el tiempo).
41. **PLATTER** - Este capacitiva, disco sensible al tacto controla el cabezal de reproducción de audio cuando la rueda se toca y se movió. Cuando el botón está en vinilo, mover el plato a "cero" la pista como lo haría con un disco de vinilo. Cuando el botón de vinilo está apagado (o si se está tocando sólo el lado del plato), mover el plato para ajustar temporalmente la velocidad de la pista.
42. **PITCH FADER** - Mover este deslizador para ajustar la velocidad (pitch) de la pista. Puede ajustar su rango total con los botones de inflexión de tono.
43. **PITCH BEND** - Mantenga pulsado uno de estos botones para reducir momentáneamente o aumentar (respectivamente) la velocidad de la pista.
44. **KEYLOCK** - Pulse para activar el bloqueo del teclado. correcciones Keylock el tono de la canción, mientras que le permite alterar el ritmo de juego.
45. **MASTER** - Dale al play en una cubierta a lo maestro automáticamente Asignar. Puede utilizar los botones MASTER para cambiar manualmente el estado de la cubierta. Sólo una unidad se puede asignar maestro en cualquier momento.
46. **SYNC** - Pulse para activar el modo SYNC en una cubierta. Al pulsar con SYNC la cubierta para el maestro.
47. **BPM MODE** - Pulse para girar a través de 3 modos posibles de BPM. AUTOBPM - BPM se establece en V-CASE o utilizando el procesador de a bordo. ID3 - valor de BPM se toma de la etiqueta ID3. MANUAL - BPM se pueden establecer mediante el BPM y herramientas de cuadrícula de compás de la sección MAIN FX.
48. **QUANTIZE** - Pulse para activar la cuantización. El botón QUANTIZE permite pruebas de pista (como hotcues, bucles, etc) para ser colocados en lugares que son agradables musicalmente. Sin cuantización, es posible para el usuario a un lugar (por ejemplo) un hotcue en una posición "entre latidos", que significa cuando se activan suenan incorrecta. Los acontecimientos de las fuerzas de características cuantización encajen al ritmo más cercano, creando un resultado más musical.
49. **HOT CUE (SAMPLER)** - En el modo HOT CUE puede utilizar cada almohadilla para saltar a un punto de localización rápida asignada. Pulse SHIFT + HOT CUE para entrar en el modo sampler. En el modo Sampler, las almohadillas de rendimiento se convierten en un muestreador, permitiendo que el DJ para reproducir muestras preparadas de cualquier longitud. Las muestras se almacenan en el MSD y se recuperan como una lista de reproducción.
50. **LOOP (SAMPLE BANK)** - En modalidad de bucle, cada uno de los 8 pads de rendimiento están todos asociados con un valor específico de bucle. Si se pulsa una de las almohadillas generará un bucle automáticamente que es la longitud especificada en la almohadilla. Sólo 1 de bucle puede estar activo en cualquier momento dado. Si se pulsan varios botones de bucle, a continuación, el botón pulsado en último lugar tiene prioridad. Pulse SHIFT + LOOP para entrar en el modo de banco de ejemplo, en este modo puede seleccionar uno de los 8 Bancos de Muestras pulsando cualquiera de las almohadillas.
51. **SLICER (LOOP SLICER)** - SLICER chuletas de la canción reproducida en 8 segmentos sincronizados con el ritmo y asigna a cada uno a un PAD RENDIMIENTO. Cada trozo de la canción se reproduce desde el principio hasta el final con el fin, encender cada parche correspondiente, ya que jugar. Pulse SHIFT + SLICER para entrar en el modo de BUCLE SLICER. el modo de BUCLE SLICER funciona casi exacta-

mente igual que el modo de corte, excepto que en lugar del marcador de juego avanzar en la canción al final de 8 rebanadas, se establece un bucle cuando el modo se activa y vuelve al principio del bucle cuando el octavo rebanada es terminado de jugar.

52. **ROLL (KEYPLAY)** - Este modo de almohadilla crea un bucle momentánea que se repite mientras la plataforma se mantiene pulsado, y también compromete su propio modo SLIP - de modo que cuando el bucle se libera la reproducción vuelve a la posición amortiguada y no la posición del marcador de juego en el lanzamiento del bucle. Pulse SHIFT + rollo para entrar en el modo KEYPLAY. Presione cada almohadilla para ajustar la canción que suena una octava. En este modo, cada uno de los 8 pads representa una nota, con 8 notas que una octava. También hay 8 escalas disponibles para el usuario en el modo KEYPLAY (a través de pulsar las teclas SHIFT + una de las almohadillas) - mayor, menor, pentatónica mayor, azules, mixolydian, cromáticas, Dorian, y lidios.
53. **PERFORMANCE PADS** - La sección PERFORMANCE PAD se compone de los 8 grandes almohadillas y 4 botones más pequeños que están situados directamente debajo de la bandeja en cada sección de la cubierta. La función de los 8 grandes almohadillas se determina por el modo de la sección de parches es en, y los modos son seleccionados por los 4 botones más pequeños (y por el botón SHIFT).
54. **FAST FX FILTER** - El efecto del filtro es un filtro de polo de doble efecto típico. Cuando el mando está en la posición de las 12 en punto, no hay ningún efecto en absoluto. Al girar el mando a la derecha se acopla a un filtro de paso high, lo que aumenta la profundidad del filtro, así como la frecuencia de corte como el mando gira en sentido horario. Al girar el mando se acopla a la izquierda un filtro de paso-baja, lo que aumenta la frecuencia y la profundidad de corte a medida que gira la perilla en sentido antihorario.
55. **FAST FX CHOP** - Cuando la perilla FX mueve a la derecha, el efecto es sólo CHOP. Los efectos de perilla el tiempo que tarda la puerta para abrir y cerrar. Al girar el mando en sentido antihorario produce el mismo efecto exacto gater como la rotación en sentido horario, pero también añade una reverberación al efecto de puerta.
56. **FAST FX NOISE** - El efecto del ruido es un generador de ruido. Cuando el mando está en la posición de las 12 en punto, el efecto no se escucha. Al girar el mando hacia la derecha añade poco a poco ruido para el audio del canal, mientras que también aumenta el tono del ruido. Al girar el mando izquierda hace lo mismo, la adición de ruido y aumentar el tono del ruido - sino que también añade reverberación después del ruido y de audio de canal.
57. **FAST FX FLANGER** - Un flanger es un efecto de modulación donde la señal retardada, que se añade de nuevo a una cantidad igual de la señal seca, se modula mediante el uso de un LFO. Al girar el mando al parámetro flanger regula correctas. Al girar el mando a la izquierda no sólo introduce un flanger, pero también añade un filtro de paso bajo a la mezcla.
58. **FAST FX** - Gire este mando para controlar el efecto seleccionado con los botones RÁPIDO FX.
59. **MAIN FX SOURCE** - Utilice este mando para seleccionar la fuente de audio que desea aplicar a un FX.
60. **FX SELECT** - Utilice este mando para elegir el FX para su uso.
61. **FX PARAMETER** - Utilice este mando para ajustar el parámetro de efecto.
62. **FX DRY/WET** - Gire este botón para ajustar la mezcla húmedo / seco de los efectos
63. **FX BEAT/TIME** - Presione cualquiera de estos botones para aumentar o disminuir la tasa de efectos basados en el tiempo en dicha cubierta.
64. **FX ON** - Pulse este botón para activar o desactivar FX.
65. **SHIFT** - Pulse y mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias de otros controles.
66. **BPM ADJUST** - Pulse estos botones para ajustar el BPM en pequeños incrementos o presione SHIFT para ajustar en incrementos grandes.
67. **GRID ADJUST** - PrPulse estos botones para mover nuestra Beat Grid en pequeños incrementos o presione SHIFT para ajustar en incrementos grandes.
68. **POWER BUTTON** - Presione este botón para encender. La alimentación sólo después de haber conectado todos los dispositivos de entrada y antes de encender sus amplificadores y altavoces.
69. **POWER INPUT** - Utilice el cable de alimentación incluido para conectar esta entrada a una toma de corriente.
70. **LINK PORT** - Utilice un cable Ethernet estándar para conectar este puerto a un ordenador, conmutador o SDJ adicional o un reproductor de MDJ a resourses biblioteca acción.
71. **MIDI PORT** - Utilice un cable USB estándar para conectar este puerto USB a un puerto USB en su ordenador. Esta conexión envía y recibe mensajes MIDI.
72. **MASTER XLR BALANCED OUTPUT** - Utilice cables XLR estándar para conectar estas salidas para altavoces o un sistema amplificador. Utilice el mando principal en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
73. **MASTER RCA UNBALANCED OUTPUT** - Utilice cables RCA estándar para conectar estas salidas para altavoces o un sistema amplificador. Utilice el mando principal en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
74. **BOOTH RCA UNBALANCED OUTPUT** - Utilice cables RCA estándar para conectar estas salidas para altavoces o un sistema amplificador. Utilice el mando cabina en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
75. **CH1/CH2 LINE INPUT** - Utilice cables RCA estándar para conectar estas entradas de nivel de línea a una fuente de audio externa.
76. **CH3/CH4 PHONO/LINE INPUT** - Utilice cables RCA estándar para conectar estas entradas de nivel de línea o de nivel phono a una fuente de audio externa.
77. **CH4 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST-** Activa el interruptor a la postition apropiada dependiendo de lo que está conectado. Si usar las bandejas de nivel phono con un cable a tierra, conecte el cable a estos terminales. Si experimenta una baja "zumbido" o "zumbido", esto podría significar que sus platos no están conectados a tierra.
78. **CH3 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST-** Activa el interruptor a la postition apropiada dependiendo de lo que está conectado. Si usar las bandejas de nivel phono con un cable a tierra, conecte el cable a estos terminales. Si experimenta una baja "zumbido" o "zumbido", esto podría significar que sus platos no están conectados a tierra.
79. **MIC 1 INPUT** - Utilice cables de 1/4" (6.35 mm) estándar (no incluido) para conectar micrófonos dinámicos estándar a estas entradas. Utilice los mandos MIC 1 LEVEL en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
80. **MIC 2 INPUT** - El uso estándar XLR o 1/4" (6,35 mm) de cables (no incluido) para conectar micrófonos dinámicos estándar a estas entradas. Utilice los mandos MIC 2 LEVEL en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
81. **HEADPHONES (NOT SHOWN)** - Situado en primera línea de SDJ. Conectar sus o 1/8" (6,35 mm o 3,5 mm) 1/4" auriculares a esta salida para pre-escucha y mezclar el seguimiento. El volumen de los auriculares se controla con el mando de teléfonos de nivel.

## DETALLES DEL PAD DE RENDIMIENTO

La sección de ALMOHADILLAS DE RENDIMIENTO se compone de 8 almohadillas grandes y 4 botones más pequeños que se colocan directamente debajo de la PLACA en cada sección de la plataforma. La función de los 8 pads grandes está determinada por el modo en el que se encuentra la sección del pad, y los modos se seleccionan por los 4 botones más pequeños (y por el botón SHIFT).

### HOTCUES

Este modo permite al usuario grabar y recuperar hasta 8 ubicaciones en cualquier pista. Cada ubicación almacenada se denomina PUNTO CUE (o, a menudo, "hot cue"). Solo una señal puede estar activa a la vez. Al presionar varios botones al mismo tiempo, se activará el último CUE presionado. Para crear un hotcue, ponga los pads en modo CUE presionando el botón CUE en la fila superior. El botón CUE se iluminará en VERDE para mostrar que el modo CUE está activo. Los botones 1-8 se iluminarán en AMARILLO para indicar al usuario que los botones 1-8 no tienen pistas almacenadas para la canción cargada actualmente (tenga en cuenta que los puntos de referencia se almacenan en los metadatos de la pista y se cargan cuando se carga cada pista). Para establecer un CUE, coloque el marcador de reproducción en la ubicación deseada en la pista y presione uno de los botones CUE 1-8. Esa primera presión registrará la ubicación de la señal y girará el botón a verde (para indicar que se ha almacenado una CUE en esa ubicación). Cada vez que presione, saltará el marcador de reproducción a la ubicación almacenada Y comenzará la reproducción inmediatamente. Para eliminar un punto CUE almacenado, presione y mantenga presionado el botón SHIFT mientras presiona el botón CUE correspondiente al punto CUE que desea eliminar. El botón cambiará de color de verde a amarillo, lo que indica que el botón está listo para almacenar un nuevo punto CUE. Si el usuario tiene activada la función CUANTIZAR, el comportamiento de establecer un punto de referencia se modifica ligeramente. En lugar de que el punto de referencia se deje caer precisamente en el marcador de reproducción, QUANTIZE obligará al punto de referencia a moverse en su lugar al marcador de cuadrícula de tiempo más cercano que corresponda al valor de QUANTIZE. Por ejemplo, si el usuario suelta una señal en el medio de 2 latidos, y el valor QUANTIZE se establece en 1 tiempo, entonces la señal será forzada al tiempo más cercano EN LUGAR de ser puesto en medio de 2 tiempos. En modo SLIP, el comportamiento de las señales cambia. Cuando se presiona un CUE, el marcador de reproducción salta a la ubicación almacenada de manera normal, pero solo se reproduce mientras el usuario mantiene presionado el pad. Cuando el usuario suelta el pad, la reproducción vuelve a la posición establecida en el búfer SLIP.

### LOOPS

En LOOP MODE, cada uno de los 8 pads de rendimiento están asociados con un valor específico de loop. Al presionar uno de los pads se generará un bucle automáticamente que es la longitud especificada en el pad. Solo 1 bucle puede estar activo en un momento dado. Si se presionan varios botones LOOP, tiene prioridad el último botón presionado. Para poner los pads en modo LOOPS, presione el botón LOOPS en la parte superior de la matriz de pads. El botón se iluminará en verde, indicando al usuario que los pads están ahora en modo LOOPS. Los 8 pads se iluminarán en amarillo para indicar que no hay ningún bucle actualmente activo. Cada uno de los pads está asociado con un latido específico, que va desde 1/8 de un latido a 16 latidos. Al presionar un pad, el pad 7, por ejemplo, creará un bucle automático que comienza en la posición del marcador de reproducción cuando se presiona el botón y se apaga durante 8 latidos. Cuando un bucle está activo, el botón correspondiente se iluminará en verde. Al presionar nuevamente el botón, saldrá del bucle y se volverá amarillo. Si se presiona un botón diferente mientras un bucle está activo, el tamaño del bucle cambiará al nuevo valor pero mantendrá el punto de partida original. Si el nuevo valor es más alto que el valor actual (por ejemplo, el usuario cambia de 2 latidos a 16), entonces el punto final del bucle se mueve y la reproducción continúa de manera normal. Sin embargo, si el nuevo valor es MÁS PEQUEÑO que el valor seleccionado actualmente, entonces el ciclo se RETIRARÁ desde el mismo punto inicial, y el punto final se cambiará al nuevo valor. Cuando un bucle está activo, habrá un resaltado azul en la vista de forma de onda en movimiento como la imagen a continuación. Si el usuario tiene activada la función CUANTIZAR, el punto de inicio del bucle puede no caer cuando el usuario presiona el botón, sino cuando se alcanza el siguiente valor de cuantización más cercano. Cuando se usa LOOP mientras el deck está en modo SLIP, el comportamiento es muy similar al modo ROLL, excepto que el valor del loop se engancha cuando se presiona. El usuario debe presionar el botón LOOP nuevamente para liberar el marcador de reproducción del bucle. Sin embargo, una vez liberado, el marcador de reproducción pasa a la posición establecida por el búfer SLIP.

### SAMPLER and SAMPLE BANK

En el modo SAMPLES, los pads de rendimiento se convierten en una muestra, lo que permite al DJ reproducir muestras preparadas de cualquier longitud. Las muestras se almacenan en el MSD y se recuperan como una lista de reproducción. Para crear una muestra ONE-SHOT, primero ponga los pads en el modo ONE SHOT presionando el botón ONE SHOT en la parte superior de la matriz de pads. El botón ONE-SHOT se iluminará en verde para indicar que se ha seleccionado el modo. En los pads 1-8, una luz amarilla indica que no hay una muestra almacenada, y el verde indica una muestra almacenada en ese pad. Para comenzar a grabar, presione cualquier tecla amarilla y manténgala presionada durante el tiempo que desee que la muestra se grabe (hasta 15 segundos). Mientras graba, el pad se iluminará en rojo para indicar que se está realizando una grabación. Las muestras se almacenan con un nombre generado automáticamente en formato 44.1 / 16 .wav en la ubicación especificada. Los usuarios pueden seleccionar la ubicación en AJUSTES> FUENTE DE MUESTREO PARA DECK X, donde las opciones son USB1, USB2 o MEM. Al almacenar los archivos en USB 1 o 2, el archivo se guarda en la carpeta GEMINI> SAMPLES y se recupera cuando ese MSD se carga en el SDJ-4000. Si los archivos se almacenan en la ubicación MEM, se cargan en la memoria del dispositivo y se pierden cuando se apaga y enciende el SDJ-4000. También se puede usar una lista de reproducción para cargar muestras en los pads ONE-SHOT. En V-CASE, si el usuario pasa por el proceso de seleccionar archivos para crear una lista de reproducción, luego selecciona la opción CREAR LISTA DE REPRODUCCIÓN DESDE LA SELECCIÓN, se abrirá una ventana pidiéndole al usuario que nombre la nueva lista de reproducción. En esa ventana, también habrá una casilla de verificación con la palabra ONE-SHOT al lado. Marcar esa casilla guardará la lista de reproducción como una lista de reproducción ONE-SHOT. TENGA EN CUENTA que al seleccionar esta opción solo tomará los primeros 8 archivos seleccionados e ignorará cualquier otra cosa que se

haya agregado a la lista de reproducción. Las canciones están numeradas en el orden en que se agregaron a la lista de reproducción, y las muestras 1-8 se cargan en sus pads correspondientes. En el menú SDJ-4000 BROWSE, habrá una nueva entrada llamada SAMPLE PLAYLIST. Cuando el usuario navega en el directorio SAMPLE PLAYLIST, cualquier lista de reproducción creada como una lista de reproducción ONE-SHOT aparecerá aquí. El usuario puede usar el jog para resaltar estas listas de reproducción para ver qué hay en cada una de ellas, o puede presionar los botones LOAD 1 o LOAD 2 para cargar esa lista de reproducción en los pads ONE-SHOT para cualquier deck. Para eliminar una muestra de un botón ONE-SHOT, el usuario debe presionar y mantener presionado el botón SHIFT y luego presionar el botón correspondiente a la muestra que se va a borrar. La almohadilla cambiará de color de verde a amarillo, lo que indica que ahora está “vacía” y lista para grabar una nueva muestra.

## ROLL

Este modo de pad crea un bucle momentáneo que se repite mientras se mantenga presionado el pad, y también activa su propio modo SLIP, de modo que cuando se suelta el bucle, la reproducción vuelve a la posición almacenada y no a la posición del marcador de reproducción en el lanzamiento del bucle. Al igual que en el modo LOOP, todos los pads tienen valores definidos impresos en cada uno de ellos. Este valor define el valor de ROLL. Al presionar el pad 2, se ejecuta un bucle de ¼ beat, donde el pad 4 crea un bucle de 1 beat. Para crear un ROLL de bucle, primero configure la sección del pad en modo ROLL presionando el botón ROLL en la parte superior de la matriz de pad. Se iluminará en verde para indicar que los pads están ahora en modo ROLL. Los pads 1-8 se iluminarán en amarillo para indicar que no hay ningún ROLL de bucle actualmente activo. Al reproducir una canción, presionar y mantener presionado uno de los pads generará un bucle que se repetirá al valor especificado en el pad. Esta acción también activará el búfer SLIP, manteniendo una copia inalterada de la canción que se reproduce en la memoria. Cuando se suelta el pad, la reproducción vuelve a la ubicación del búfer SLIP. TENGA EN CUENTA que cuando loop ROLL está activo, el botón SLIP parpadeará, indicando el uso del búfer SLIP. Esto sucederá incluso si la canción ya estaba en modo SLIP ANTES de que se activara el loop ROLL.

## SLICER

SLICER divide la canción que se reproduce en 8 segmentos sincronizados de ritmo y asigna cada uno a un PAD DE DESEMPEÑO. Cada segmento de la canción se reproduce de principio a fin en orden, iluminando cada pad correspondiente mientras se reproducen. Las rebanadas siempre están alineadas con la cuadrícula del compás, por lo que la rebanada 1 siempre está “en el uno” de una medida o frase. Si el usuario ingresa al modo SLICER en el tiempo 6 de una frase, el SLICER comenzará con el corte para el tiempo 6. Al igual que en el modo SLIP, el contador de cortes siempre se ejecuta con el marcador de reproducción independientemente de la entrada del usuario. Una vez que el SLICER termina de colocar el segmento 8, los siguientes 8 sectores se cargan en el SLICER y se asignan a las almohadillas. Cuando el usuario presiona un pad, el segmento asociado con ese pad se reproducirá hasta el final de ese segmento. Los cortes se vuelven a activar cada vez que se presiona el botón. Cualquier interacción por parte del usuario se escucha EN LUGAR de la reproducción normal, sin embargo, la reproducción vuelve a la normalidad una vez que finaliza la interacción del usuario. De esta manera, el SLICER se parece mucho a los modos LOOP + SLIP o ROLL. Si el usuario mantiene presionada la almohadilla, esa muestra se repite hasta que se suelta la almohadilla. Para activar el SLICER, presione SLICER. Todos los pads se volverán amarillos, excepto el segmento que se está reproduciendo actualmente, que se iluminará en verde. Si el usuario presiona un corte, ese corte se vuelve azul oscuro para mostrar que es un evento activado por el usuario, y el contador de corte se mueve en azul claro. También es posible cambiar el valor de cada segmento utilizando los botones SHIFT + TRACK </>, que reducen a la mitad o duplican el valor actual.

## LOOP SLICER

El modo LOIC SLICER funciona casi exactamente como el modo SLICE, excepto que en lugar de que el marcador de reproducción avance en la canción al final de 8 cortes, establece un bucle cuando el modo está activado y regresa al comienzo del bucle cuando el octavo corte ha terminado de jugar. Para ingresar al modo LOIC SLICER, presione SHIFT + SLICER. El botón SLICER se volverá rosa, lo que indica que el modo secundario para el botón SLICER está activo. Las almohadillas se iluminarán en amarillo, excepto la almohadilla que representa la posición actual del contador de corte, que será rojo. Si el usuario presiona un corte, ese corte se vuelve azul oscuro para mostrar que es un evento activado por el usuario, y el contador de corte se mueve en azul claro.

## KEYPLAY

La mayoría de los otros modos de pad manipulan el marcador de reproducción, pero KEYPLAY es diferente, ya que en su lugar manipula la clave de la pista de reproducción. Para ingresar al modo KEYPLAY, presione SHIFT más el botón ROLL. El botón ROLL se iluminará en rosa, lo que indica que ha entrado en su modo cambiado. Las almohadillas serán todas de color amarillo claro. En este modo, cada uno de los 8 pads representa una nota, con 8 notas formando una octava. También hay 8 escalas disponibles para el usuario en modo KEYPLAY (presionando MAYÚS + uno de los pads): Mayor, Menor, Mayor Pentatónico, Azul, Mixolidio, Cromático, Dorian y Lidio. En este ejemplo, estamos trabajando con una canción que está en Do mayor, y KEYPLAY está configurado en una escala MAYOR. Los valores en azul serían la nota resultante si el usuario presionara el pad asociado. Las notas ascienden desde la nota raíz (pad 1) a una octava arriba (pad 8). Las escalas disponibles son seleccionadas por el usuario presionando SHIFT y una de las teclas. Cuando el usuario cambia de escala, la nueva escala seleccionada parpadeará en rojo para informar al usuario del cambio de configuración.

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

\* Tenga en cuenta que estas 2 escalas no tienen 7 pasos. En estos 2 casos, los pads representarán un poco más de una octava.

## INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté notre Professional autonome SDJ-4000 Media Player. Nous sommes convaincus que la plateforme Gemini de produits non seulement rendre votre vie plus facile grâce à l'utilisation des dernières avancées technologiques en matière de connectivité multiplateforme et une reproduction sonore mais soulèvera la barre pour DJ et des produits audio pro. Avec les soins appropriés et l'entretien, votre appareil sera probablement des années de service fiable, sans interruption. Tous les produits Gemini sont couverts par une garantie limitée de 1 an \*.

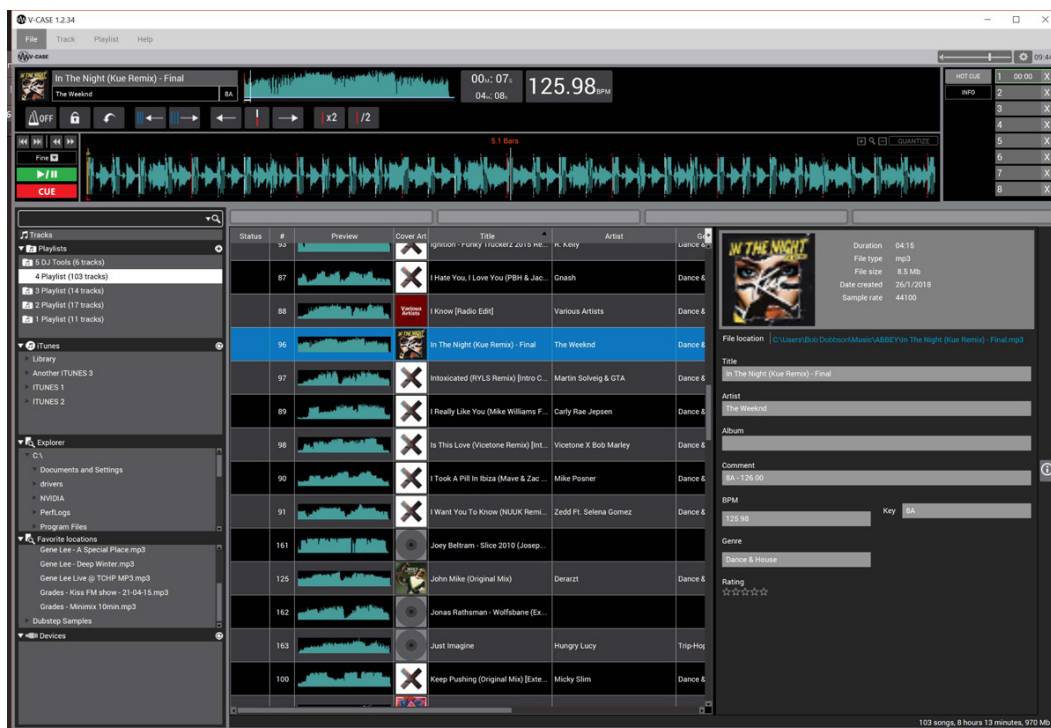
## DES CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Pour une performance optimale, la température de l'environnement de fonctionnement doit être comprise entre + 5 ° C à + 35 ° C (+ 41 ° F - + 95 ° F). Défaut de maintenir une température adéquate peut entraîner des difficultés à lire l'écran, la surcharge thermique ou l'instabilité ensemble du système. Évitez d'exposer l'appareil à la lumière directe. Lorsque vous placez l'appareil dans une installation, assurez-vous qu'il est placé sur une surface stable, aussi loin que possible des vibrations. Même si l'unité est imperméable aux vibrations, les dispositifs de stockage (en particulier les disques de ceux sur lecteur) qui sont conçus pour être utilisés en conjonction avec elle peut ne pas être. Aussi, assurez-vous de ne pas placer ou utiliser des sources de production de chaleur SDJ-4000, tels que des amplificateurs ou des projecteurs à proximité.

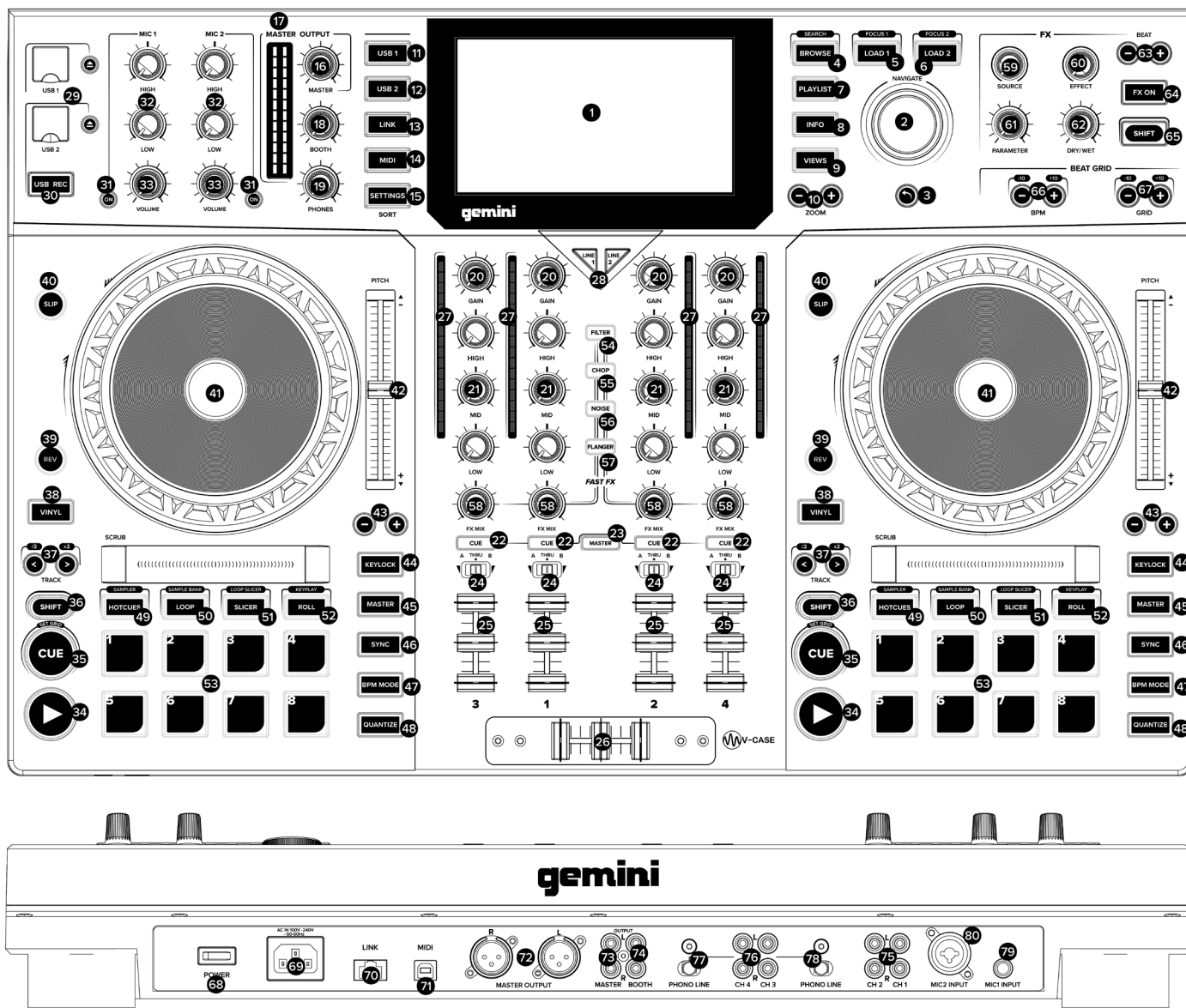
## V-CASE MUSIC ANALYSIS &amp; MANAGEMENT SOFTWARE

**IMPORTANT** - Visitez [geminisound.com/v-case](http://geminisound.com/v-case) à télécharger.

Avant de commencer à utiliser votre nouveau SDJ-4000, vous allez vouloir avoir un lecteur flash USB préparé avec de la musique. Tant que le lecteur USB est formaté en FAT32 et les chansons sur elle sont compatibles avec le SDJ-4000, alors vous serez en mesure de les lire et même utiliser certaines des fonctionnalités les plus avancées du SDJ-4000. Pour vraiment prendre avantage de toute la puissance du SDJ-4000 a à offrir, vous aurez envie de préparer votre bibliothèque gratuitement en utilisant V-CASE logiciel de gestion de bibliothèque de Gemini. V-CASE traitera non seulement le BPM et la clé de votre musique, il va rendre les formes d'onde, les données de piste de magasin (comme points de repère, des grilles de battement, listes de lecture, etc.), et activer des fonctionnalités telles synchronisation de la piste, les effets basés sur le tempo, et plus. V-CASE permet également de créer des listes de lecture et effectuer une analyse en vrac sur de grandes bibliothèques. Donc, nous allons prendre une minute pour parler de V-CASE et comment il fonctionne. La première chose que vous devez faire après avoir installé V-CASE est d'ajouter de la musique dans votre bibliothèque de piste. Vous pouvez glisser-déposer ou sélectionner la musique en naviguant à l'aide du panneau de l'explorateur. Si vous gardez toute votre musique dans un seul répertoire, il peut être plus facile d'importer tout le dossier en allant à Fichier> Importer> Importer un dossier. Une fois que vous avez quelques chansons dans votre bibliothèque, vous aurez besoin de les analyser pour calculer BPM, clés, etc. Lorsque vos pistes sont analysées, charge un dans le lecteur V-CASE. Maintenant, assurez-vous que la grille de battement est aligné avec le premier temps de la chanson, et que le BPM semble correct. Si la grille des temps est mal aligné, vous pouvez utiliser les outils de déplacement pour placer la grille des temps où vous le souhaitez. Pour vérifier le positionnement correct, un métronome est également disponible (chaque « tick » indique un marqueur de grille traversant le marqueur de jeu). Ce serait aussi un bon moment pour ajouter quelques points de repère. Il y a jusqu'à 8 points de repère disponibles par piste. Une fois que vous avez configuré vos pistes, vous pouvez créer des listes de lecture en sélectionnant un groupe de pistes, faites un clic droit et sélectionnez « Créer une sélection de la sélection ». Enfin, vous pouvez exporter la musique de votre bibliothèque V-CASE à un lecteur flash USB en sélectionnant un groupe de pistes ou une liste de lecture et en choisissant l'option d'exportation dans le menu contextuel. Il est important que vous comprenez les bases de V-CASE, car une fois que votre musique est traitée par V-CASE, vous pouvez libérer tout le potentiel de votre SDJ-4000.



# DISPOSITION



# TRAITS

- 1. HD DISPLAY** - Cet écran couleur affiche les informations pertinentes pour le fonctionnement actuel du SDJ-4000. Appuyez sur les commandes de matériel pour contrôler l'interface de SDJ-4000.
- 2. NAVIGATE KNOB** - Tournez ce bouton pour naviguer dans les listes. Appuyez sur le bouton pour aller de l'avant dans la navigation.
- 3. BACK** - Appuyez sur ce bouton pour revenir à la navigation.
- 4. BROWSE (SEARCH)** - Appuyez sur pour basculer entre la liste de la piste et l'affichage de forme d'onde. Appuyez sur Maj + Parcourir pour entrer dans la piste en mode recherche.
- 5. LOAD 1 (FOCUS)** - Appuyez sur pour charger une piste sur le pont 1. Appuyez sur la charge 1 + Maj pour se concentrer sur le pont 1 au cours de la grille des temps et des ajustements BPM.
- 6. LOAD 2 (FOCUS)** - Appuyez sur pour charger une piste sur le pont 2. Appuyez sur Charge 2 + Maj pour se concentrer sur le pont 2 au cours de la grille des temps et des ajustements BPM.
- 7. PLAYLIST** - Appuyez sur ce pour accéder au menu de liste de lecture. Vous pouvez voir des listes de lecture créées par l'utilisateur, listes de lecture, exemples et listes de lecture de l'histoire.
- 8. INFO** - Appuyez sur pour plus d'informations sur une piste, y compris l'art de l'album, note de piste, etc.
- 9. VIEWS** - Appuyez sur pour modifier la forme d'onde de formes d'ondes horizontales empilées à des formes d'ondes verticales idéal pour se gratter.
- 10. ZOOM** - Appuyez sur pour un zoom avant et sur la forme d'onde.
- 11. USB 1** - Appuyez sur pour accéder à votre musique sur USB 1.
- 12. USB 2** - Appuyez sur pour accéder à votre musique sur USB 2.
- 13. LINK** - Appuyez sur pour accéder à toutes les bibliothèques liées notamment V-CASE s'il est connecté directement sur le pont 2 au cours de la grille des temps et des ajustements BPM.

ment à un PC ou MAC.

14. **MIDI** - Appuyez sur pour passer en mode MIDI et utilisez le SDJ-4000 en tant que contrôleur.
15. **SETTINGS (SEARCH)** - Appuyez sur pour accéder au menu des paramètres SDJ-4000. Ici, vous pouvez contrôler une variété de variables pour rendre le SDJ-4000 votre propre. Appuyez sur Paramètres + Maj pour accéder au menu de recherche en mode navigateur. Ici, vous pouvez taper une chaîne pour trouver des pistes spécifiques dans les grandes bibliothèques.
16. **MASTER LEVEL** - Tournez ce bouton pour régler le niveau de volume des sorties maître.
17. **MASTER VU** - Ces voyants affichent le niveau de signal audio de la sortie principale.
18. **BOOTH LEVEL** - Tournez ce bouton pour régler le niveau de volume des sorties Booth.
19. **PHONES LEVEL** - Permet de régler le volume du casque.
20. **CHANNEL LEVEL** - Tournez ce bouton pour régler le niveau de la pré-fader, le signal audio pré-EQ pour le canal.
21. **CHANNEL EQ** - Tournez ces boutons pour augmenter ou de couper le haut, milieu de gamme, et les basses fréquences pour le canal.
22. **CHANNEL CUE** - Appuyez sur ce bouton pour envoyer le signal pré-fader du canal sur le canal de signal du casque.
23. **MASTER CUE** - Appuyez sur ce bouton pour envoyer le signal pré-fader du maître au canal de signal du casque.
24. **CROSSFADER ASSIGN** - Achemine le reproduire de l'audio sur le canal correspondant à chaque côté du crossfader (A ou B), ou contourne le crossfader et envoie directement les données audio à la combinaison de programmes (centre, Thru).
25. **CHANNEL FADER** - Utilisez ce curseur pour régler le niveau de volume du canal.
26. **CROSSFADER** - Utilisez ce crossfader pour mélanger entre les canaux attribués aux côtés gauche et droit du crossfader.
27. **CHANNEL VU** - Ces voyants affichent le niveau du signal audio du canal.
28. **INPUT SELECTOR** - Réglez ces touches à la source audio désirée à partir de ce canal: USB ou ligne (un périphérique connecté aux entrées sur le panneau arrière).
29. **USB 1/2 PORTS AND EJECT** - Insérez un lecteur de clé USB pour accéder à votre musique. Maintenez la touche enfoncée pour éjecter en toute sécurité le périphérique USB.
30. **USB 2 RECORD** - Appuyez sur USB REC pour enregistrer votre jeu vers USB 2. Appuyez de nouveau pour arrêter l'enregistrement. Vous pouvez accéder à la musique sur USB 2 et enregistrer en même temps.
31. **MICROPHONE ON** - Appuyez sur ce bouton pour activer / désactiver les micros.
32. **MICROPHONE EQ** - Tournez ces boutons pour augmenter ou de couper le haut, milieu de gamme et basses fréquences pour les microphones correspondants.
33. **MICROPHONE VOLUME** - Tournez ces boutons pour régler les niveaux de volume des entrées micro correspondantes.
34. **PLAY/PAUSE** - Cette pause de touche ou reprend la lecture.
35. **CUE (SET GRID)** - Pendant la lecture, appuyez sur ce bouton pour revenir à la piste du point de repère initial et la lecture d'un arrêt. (Pour déplacer le point de repère initial, assurez-vous que la piste est en pause, déplacez le plateau pour placer la tête de lecture audio à l'endroit désiré, puis appuyez sur ce bouton.) Si le pont est en pause, appuyez et maintenez ce bouton pour jouer temporairement la le suivi d'un point de repère initial. Relâchez le bouton pour revenir à la piste du point de repère initial et le mettre en pause. Pour continuer la lecture sans revenir au point de repère initial, appuyez sur ce bouton, puis appuyez sur le bouton de lecture, puis relâchez les deux boutons. Appuyez et SHIFT + CUE pour définir la grille de battement.
36. **SHIFT** - Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton pour accéder aux fonctions secondaires d'autres contrôles.
37. **TRACK SKIP (/2 & X2)** - Appuyez sur ces boutons pour passer à la piste précédente ou suivante. Appuyez sur le bouton précédent Titre au milieu d'une piste pour revenir au début de la piste. SHIFT + saut de piste augmente et diminue la taille de la boucle de lecture.
38. **VINYL** - Appuyez sur ce bouton pour activer / désactiver un « mode de vinyle » pour le plateau. Lorsqu'elle est activée, vous pouvez utiliser le plateau de « scratch » la piste comme vous le feriez avec un disque vinyle.
39. **REVERSE** - Appuyez sur ce bouton pour activer / désactiver la lecture inverse.
40. **SLIP** - Appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver le mode glissement. En mode Slip, vous pouvez passer à des points de repère, des rouleaux de boucle déclencheur, ou utiliser les plateaux, alors que continue la chronologie de la voie. En d'autres termes, lorsque vous arrêtez l'action, la piste reprendra la lecture normale où il aurait été si vous aviez jamais fait quoi que ce soit (à savoir, comme si la piste avait joué avant tout le temps).
41. **PLATTER** - Ce capacitif, plateau tactile contrôle la tête de lecture audio lorsque la roue est touché et déplacé. Lorsque le bouton vinyle est, déplacer le plateau de « gratter » la piste comme vous le feriez avec un disque vinyle. Lorsque le bouton vinyle est éteint (ou si vous touchez que le côté du plateau), déplacer le plateau pour ajuster temporairement la vitesse de la piste.
42. **PITCH FADER** - Déplacer ce curseur pour régler la vitesse (pitch) de la piste. Vous pouvez régler la plage totale avec les touches Pitch Bend.
43. **PITCH BEND** - Maintenez enfoncée l'une de ces touches pour réduire momentanément ou augmenter (respectivement) la vitesse de la piste.
44. **KEYLOCK** - Appuyez sur pour activer le verrouillage. fixe la hauteur de Keylock la chanson tout en vous laissant modifier le tempo.
45. **MASTER** - jeu de presse sur une plate-forme pour attribuer automatiquement maître il. Vous pouvez utiliser les touches MASTER pour modifier manuellement l'état du pont. Une seule plate-forme peut être attribué MASTER à tout moment.
46. **SYNC** - Appuyez sur pour activer le mode SYNC sur une plate-forme. En appuyant avec SYNC le pont au maître.
47. **BPM MODE** - Appuyez sur pour tourner à travers 3 modes possibles de BPM. AutoBPM - BPM est situé dans V-CASE ou en utilisant le processeur de bord. ID3 - valeur BPM est prise de l'étiquette ID3. MANUEL - BPM peut être réglé en utilisant le BPM et les outils de GRID BEAT dans la section MAIN FX.
48. **QUANTIZE** - Appuyez sur pour activer Quantification. Le bouton QUANTIZE permet les épreuves de piste (comme Hotcues, boucles, etc.) pour être placés dans des endroits qui sont agréables musicalement. Sans Quantification, il est possible pour l'utilisateur de placer (par exemple) un hotcue dans une position « entre les battements », qui signifie quand ils sont déclenchés, ils sonnent faux. Les forces de fonction de Quantification événements enclenchent au rythme le plus proche, ce qui crée un résultat plus musical.
49. **HOT CUE (SAMPLER)** - En mode HOT CUE vous pouvez utiliser chaque pad pour passer à un point de repère chaud attribué. Appuyez sur SHIFT + HOT CUE pour passer en mode SAMPLER. En mode ÉCHANTILLONNEUR, les plaquettes de performance se transformant en un échantillonneur, ce qui permet au DJ de lire des échantillons préparés de toute longueur. Les échantillons sont stockés sur le MSD et sont rappelés comme une liste de lecture.
50. **LOOP (SAMPLE BANK)** - Dans LOOP MODE, chacun des 8 patins de performance sont tous associés à une valeur spécifique de la boucle. En appuyant sur l'un des plots va générer automatiquement une boucle qui est la longueur spécifiée sur le tampon. Seulement 1 boucle peut être active à un moment donné. Si plusieurs boutons de boucle sont pressés, le dernier bouton emboutie à la priorité. Appuyez sur SHIFT + LOOP pour accéder au mode BANK SAMPLE, dans ce mode, vous pouvez sélectionner l'une des 8 banques d'échantillons en appuyant sur des plaquettes.
51. **SLICER (LOOP SLICER)** - SLICER Côtelettes la chanson de jeu en 8 segments de battement synchronisé et



assigne chacun à un PAD PERFORMANCE. Chaque tranche de la chanson joue du début à la fin dans l'ordre, l'éclairage chaque pad correspondant comme ils jouent. Appuyez sur SHIFT + SLICER pour entrer en mode LOOP SLICER. BOUCLE le mode SLICER fonctionne presque exactement comme le mode TRANCHE, sauf qu'au lieu du marqueur de jeu aller de l'avant dans la chanson à la fin de 8 tranches, il définit une boucle lorsque le mode est activé et retourne au début de la boucle lorsque la 8ème tranche est fini de jouer.

52. **ROLL (KEYPLAY)** - Ce mode pad crée une boucle momentanée qui se répète tant que le pad est maintenu enfoncé, et engage également son propre mode SLIP - de sorte que lorsque la boucle est la lecture retourne à la position en mémoire tampon et non la position du marqueur de jeu à la sortie de la boucle. Appuyez sur SHIFT + ROLL pour passer en mode KEYPLAY. Appuyez sur chaque pad pour régler la chanson de jeu d'une octave. Dans ce mode, chacun des 8 pads représente une note, avec 8 notes faisant une octave. Il y a aussi 8 échelles disponibles à l'utilisateur en mode KEYPLAY (En appuyant sur SHIFT + un des pads) - Major, Minor, Major pentatoniques, Blues, Mixolydian, Chromatique, Dorian et Lydian.
53. **PERFORMANCE PADS** - Le tronçon de coussin de performance est constituée des 8 grands coussinets et 4 boutons de plus petites qui sont positionnées directement au-dessous du plateau dans chaque section de plate-forme. La fonction des 8 grandes plaquettes est déterminée par le mode du tronçon de coussin se trouve dans, et les modes sont sélectionnés par les 4 petits boutons (et par la touche SHIFT).
54. **FAST FX FILTER** - L'effet de filtre est un double effet typique du filtre poteau. Lorsque le bouton est à la position 12 heures, il n'y a pas d'effet du tout. En tournant le bouton vers la droite en prise avec un filtre passe-haut, ce qui augmente la profondeur du filtre ainsi que la fréquence de coupure que le bouton tourne dans le sens horaire. En tournant le bouton vient en prise gauche d'un filtre passe-bas, ce qui augmente la fréquence de coupure profondeur et que le bouton tourne dans le sens antihoraire.
55. **FAST FX CHOP** - Lorsque le bouton FX se déplace dans le sens horaire, l'effet est CHOP seulement. Les effets de bouton le temps qu'il faut pour la porte à ouvrir et fermer. En tournant le sens inverse des aiguilles bouton produit l'effet même gater exact que la rotation des aiguilles d'une montre, mais ajoute également une réverbération à l'effet de porte.
56. **FAST FX NOISE** - L'effet de bruit est un générateur de bruit. Lorsque le bouton est à la position 12 heures, l'effet n'est pas entendu. En tournant le bouton vers la droite ajoute progressivement le bruit au canal audio, tout en augmentant la hauteur du bruit. Tournez le bouton gauche du bouton fait la même chose, en ajoutant le bruit et l'augmentation de la hauteur du bruit - mais il ajoute également la réverbération après le bruit et le canal audio.
57. **FAST FX FLANGER** - Un flanger est un effet de modulation lorsque le signal retardé, que l'on ajoute de nouveau une quantité égale du signal sèche, est modulée en utilisant un oscillateur basse fréquence. Tourner le bouton à droite paramètre flanger régule. En tournant le bouton vers la gauche introduit non seulement un flanger, mais ajoute également un filtre passe-bas au mélange.
58. **FAST FX** - Tournez ce bouton pour contrôler l'effet sélectionné par les boutons FX FAST.
59. **MAIN FX SOURCE** - Utilisez ce bouton pour choisir la source audio que vous voulez appliquer un FX.
60. **FX SELECT** - Utilisez ce bouton pour choisir le FX à utiliser.
61. **FX PARAMETER** - Utilisez ce bouton pour régler le paramètre d'effet.
62. **FX DRY/WET** - Tournez ce bouton pour régler le mélange humide / sec des effets
63. **FX BEAT/TIME** - Appuyez sur ces touches pour diminuer ou augmenter le taux d'effets basés sur le temps sur cette plate-forme.
64. **FX ON** - Appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver FX.
65. **SHIFT** - Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton pour accéder aux fonctions secondaires d'autres contrôles.
66. **BPM ADJUST** - Appuyez sur ces boutons pour régler votre BPM par petits incréments ou appuyez sur SHIFT pour régler dans les grands incréments.
67. **GRID ADJUST** - Appuyez sur ces boutons pour déplacer notre grille des temps par petits incréments ou appuyez sur SHIFT pour régler dans les grands incréments.
68. **POWER BUTTON** - Appuyez sur ce bouton pour allumer. Allumez seulement après avoir connecté tous vos périphériques d'entrée et avant que vous allumez votre amplificateur et haut-parleurs.
69. **POWER INPUT** - Utiliser le câble d'alimentation fourni pour relier cette entrée à une prise de courant.
70. **LINK PORT** - Utilisez un câble Ethernet standard pour connecter ce port à un ordinateur, un commutateur ou supplémentaire ou un lecteur SDJ MDJ à ressources bibliothèque d'actions.
71. **MIDI PORT** - Utilisez un câble USB standard pour connecter ce port USB à un port USB disponible sur votre ordinateur. Cette connexion envoie et reçoit des messages MIDI.
72. **MASTER XLR BALANCED OUTPUT** - Utiliser des câbles standard XLR pour connecter ces sorties aux haut-parleurs ou un système d'amplificateur. Utilisez le bouton principal sur le panneau supérieur pour contrôler le niveau de volume.
73. **MASTER RCA UNBALANCED OUTPUT** - Utiliser des câbles standard RCA pour connecter ces sorties aux haut-parleurs ou un système d'amplificateur. Utilisez le bouton principal sur le panneau supérieur pour contrôler le niveau de volume.
74. **BOOTH RCA UNBALANCED OUTPUT** - Utiliser des câbles standard RCA pour connecter ces sorties aux haut-parleurs ou un système d'amplificateur. Utilisez le bouton Booth sur le panneau supérieur pour contrôler le niveau de volume.
75. **CH1/CH2 LINE INPUT** - Utiliser des câbles standard RCA pour raccorder ces entrées de niveau de ligne à une source audio externe.
76. **CH3/CH4 PHONO/LINE INPUT** - Utiliser des câbles standard RCA pour raccorder ces entrées de niveau de ligne ou au niveau de phono à une source audio externe.
77. **CH4 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Appuyez sur l'interrupteur à la position appropriée en fonction de ce qui est connecté. Si vous utilisez Platines niveau phono avec un fil de mise à la terre, connectez le fil de mise à la terre à ces bornes. Si vous rencontrez un faible « hum » ou « buzz », cela pourrait signifier que vos tables tournantes ne sont pas mis à la terre.
78. **CH3 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Appuyez sur l'interrupteur à la position appropriée en fonction de ce qui est connecté. Si vous utilisez Platines niveau phono avec un fil de mise à la terre, connectez le fil de mise à la terre à ces bornes. Si vous rencontrez un faible « hum » ou « buzz », cela pourrait signifier que vos tables tournantes ne sont pas mis à la terre.
79. **MIC 1 INPUT** - Utiliser des câbles standard 1/4" (6,35 mm) (non inclus) pour connecter des microphones dynamiques standards pour ces entrées. Utilisez les boutons Mic 1 niveau sur le panneau supérieur pour contrôler le niveau de volume.
80. **MIC 2 INPUT** - Utiliser des câbles XLR standard ou 1/4" (6,35 mm) (non inclus) pour connecter des microphones dynamiques standards pour ces entrées. Utilisez les boutons Mic 2 niveau sur le panneau supérieur pour contrôler le niveau de volume.
81. **HEADPHONES (NOT SHOWN)** - Situé sur le devant de la SDJ. Connectez votre 1/4" ou 1/8" (6,35 mm ou 3,5 mm) casque à cette sortie pour cueing et mélanger le suivi. Le volume du casque est contrôlé à l'aide du bouton Phones de niveau.

## TAMPONS DE PERFORMANCE DÉTAILS

La section PERFORMANCE PAD est composée de 8 grands pads et de 4 boutons plus petits qui sont positionnés directement sous le PLATTER dans chaque section de platine. La fonction des 8 grands pads est déterminée par le mode dans lequel se trouve la section des pads, et les modes sont sélectionnés par les 4 petits boutons (et par le bouton SHIFT).

### HOTCUES

Ce mode permet à l'utilisateur d'enregistrer et de rappeler jusqu'à 8 emplacements dans n'importe quelle piste. Chaque emplacement enregistré est appelé un CUE POINT (ou souvent un «repère instantané»). Un seul repère peut être actif à la fois. En appuyant sur plusieurs boutons en même temps, le dernier CUE pressé sera actif. Pour créer un hotcue, mettez les pads en mode CUE en appuyant sur le bouton CUE dans la rangée supérieure. Le bouton CUE s'allume en VERT pour indiquer que le mode CUE est actif. Les boutons 1-8 s'allumeront en JAUNE pour indiquer à l'utilisateur que les boutons 1-8 n'ont aucun repère stocké pour le morceau actuellement chargé (notez que les points de repère sont stockés dans les métadonnées de la piste et se chargent lorsque chaque piste se charge). Pour définir un CUE, placez le marqueur de lecture à l'emplacement souhaité dans la piste et appuyez sur l'un des boutons CUE 1-8. Cette première pression enregistrera l'emplacement du repère et tournera le bouton au vert (pour indiquer qu'un CUE a été stocké à cet emplacement). Chaque pression suivante fait sauter le marqueur de lecture à l'emplacement enregistré ET démarre immédiatement la lecture. Pour supprimer un point CUE enregistré, appuyez sur le bouton SHIFT et maintenez-le enfoncé tout en appuyant sur le bouton CUE correspondant au point CUE que vous souhaitez supprimer. Le bouton passera de la couleur verte au jaune, indiquant que le bouton est prêt à enregistrer un nouveau point CUE. Si l'utilisateur a activé la fonction QUANTIZE, le comportement de définition d'un point de repère est légèrement modifié. Au lieu de laisser tomber le point de repère précisément au marqueur de jeu, QUANTIZE forcera le point de repère à se déplacer au lieu du marqueur de grille rythmique le plus proche qui correspond à la valeur QUANTIZE. Par exemple, si l'utilisateur dépose un cue au milieu de 2 temps et que la valeur QUANTIZE est définie sur 1 temps, le cue sera forcé sur le temps le plus proche AU LIEU d'être placé au milieu de 2 temps. En mode SLIP, le comportement des signaux change. Lorsqu'un CUE est enfoncé, le marqueur de lecture saute à l'emplacement enregistré comme d'habitude, mais il ne joue que pendant que l'utilisateur maintient le pad enfoncé. Lorsque l'utilisateur relâche le pad, la lecture revient à la position définie dans le tampon SLIP.

### LOOPS

En MODE BOUCLE, chacun des 8 pads de performance est tous associés à une valeur spécifique de boucle. Appuyez sur l'un des pads pour générer automatiquement une boucle de la longueur spécifiée sur le pad. Une seule boucle peut être active à un moment donné. Si plusieurs boutons LOOP sont enfoncés, le dernier bouton enfoncé est prioritaire. Pour mettre les pads en mode LOOPS, appuyez sur le bouton LOOPS en haut de la matrice de pads. Le bouton s'allume en vert, indiquant à l'utilisateur que les pads sont maintenant en mode LOOPS. Les 8 pads s'allumeront en jaune pour indiquer qu'aucune boucle n'est actuellement active. Chacun des pads est associé à un battement spécifique, allant du 1/8 de battement à 16 battements. Appuyer sur un pad - le pad 7 par exemple - créera une boucle automatique commençant à la position du marqueur de lecture lorsque le bouton a été enfoncé et sorti pendant 8 temps. Lorsqu'une boucle est active, le bouton correspondant s'allume en vert. Appuyez à nouveau sur le bouton pour quitter la boucle et tourner le bouton en jaune. Si un bouton différent est enfoncé alors qu'une boucle est active, la taille de la boucle changera à la nouvelle valeur mais gardera le point de départ d'origine. Si la nouvelle valeur est supérieure à la valeur actuelle (par exemple, l'utilisateur passe de 2 temps à 16), le point de fin de boucle est déplacé et la lecture se poursuit normalement. Cependant, si la nouvelle valeur est plus petite que la valeur actuellement sélectionnée, la boucle est RETRIGÉRÉE à partir du même point de départ et le point de fin sera modifié à la nouvelle valeur. Lorsqu'une boucle est active, il y aura une surbrillance bleue dans la vue de la forme d'onde en mouvement comme l'image ci-dessous. Si l'utilisateur a activé la fonction QUANTIZE, le point de départ de la boucle peut ne pas chuter lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton, mais plutôt lorsque la prochaine valeur de quantification la plus proche est atteinte. Lorsque LOOP est utilisé alors que la platine est en mode SLIP, le comportement ressemble beaucoup au mode ROLL, sauf que la valeur de la boucle se verrouille lorsqu'elle est enfoncée. L'utilisateur doit appuyer à nouveau sur le bouton LOOP pour libérer le marqueur de lecture de la boucle. Cependant, une fois relâché, le marqueur de lecture passe à la position définie par le tampon SLIP.

### SAMPLER and SAMPLE BANK

En mode SAMPLES, les pads de performance se transforment en échantillonneur, permettant au DJ de lire des échantillons préparés de n'importe quelle longueur. Les échantillons sont stockés sur le MSD et sont rappelés sous forme de liste de lecture. Pour créer un échantillon ONE-SHOT, mettez d'abord les pads en mode ONE SHOT en appuyant sur le bouton ONE SHOT en haut de la matrice de pads. Le bouton ONE-SHOT s'allume en vert pour indiquer que le mode a été sélectionné. Sur les pads 1 à 8, une lumière jaune indique qu'aucun échantillon n'est stocké et le vert indique un échantillon stocké sur ce pad. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur n'importe quel pad jaune et maintenez-le enfoncé aussi longtemps que vous souhaitez que l'échantillon enregistre (jusqu'à 15 secondes). Pendant l'enregistrement, le pad s'allumera en rouge pour indiquer qu'un enregistrement est en cours. Les échantillons sont stockés avec un nom généré automatiquement au format 44.1 / 16 .wav à l'emplacement spécifié. Les utilisateurs peuvent sélectionner l'emplacement dans PARAMÈTRES> SOURCE D'ÉCHANTILLON POUR LE PONT X - où les choix sont USB1, USB2 ou MEM. Le stockage des fichiers sur USB 1 ou 2 entraîne l'enregistrement du fichier dans le dossier GEMINI> SAMPLES et son rappel lorsque ce MSD est chargé dans le SDJ-4000. Si les fichiers sont stockés dans l'emplacement MEM, ils sont chargés dans la mémoire de l'appareil et sont perdus lorsque le SDJ-4000 est redémarré. Une liste de lecture peut également être utilisée pour charger des échantillons dans les pads ONE-SHOT. Dans V-CASE, si l'utilisateur passe par le processus de sélection de fichiers pour créer une liste de lecture, puis sélectionne l'option CREATE PLAYLIST FROM SELECTION, une fenêtre s'ouvrira pour demander à l'utilisateur de nommer la nouvelle liste de lecture. Dans cette fenêtre, il y aura également une case à cocher avec le mot ONE-SHOT à côté. Cochez cette case pour enregistrer la liste de lecture en tant que liste de lecture ONE-SHOT. VEUILLEZ NOTER que la sélection de cette option ne prendra que les 8 premiers fichiers sélectionnés et ignorera

tout ce qui a été ajouté à la liste de lecture. Les morceaux sont numérotés dans l'ordre où ils ont été ajoutés à la liste de lecture, et les échantillons 1 à 8 se chargent dans leurs pads correspondants. Dans le menu SDJ-4000 BROWSE, il y aura une nouvelle entrée appelée SAMPLE PLAYLIST. Lorsque l'utilisateur navigue dans le répertoire SAMPLE PLAYLIST, toute liste de lecture créée en tant que liste de lecture ONE-SHOT apparaît ici. L'utilisateur peut utiliser le jog pour mettre en surbrillance ces listes de lecture pour voir ce qu'il y a dans chacune d'entre elles, ou il peut appuyer sur les boutons LOAD 1 ou LOAD 2 pour charger cette liste de lecture dans les pads ONE-SHOT de chaque platine. Pour supprimer un échantillon d'un pad ONE-SHOT, l'utilisateur doit appuyer sur le bouton SHIFT et le maintenir enfoncé, puis appuyer sur le pad correspondant à l'échantillon à effacer. Le pad passe alors de la couleur du vert au jaune, indiquant que le pad est maintenant «vide» et prêt à enregistrer un nouvel échantillon.

### ROLL

Ce mode de pad crée une boucle momentanée qui se répète tant que le pad est maintenu enfoncé et engage également son propre mode SLIP - de sorte que lorsque la boucle est relâchée, la lecture revient à la position tamponnée et non à la position du marqueur de lecture à la libération de la boucle. Comme en mode LOOP, les pads ont tous des valeurs définies imprimées sur chacun d'eux. Cette valeur définit la valeur ROLL. En appuyant sur le pad 2, vous exécutez une boucle de ¼ de temps, le pad 4 créant une boucle de 1 beat. Pour créer un ROLL en boucle, réglez d'abord la section de pad en mode ROLL en appuyant sur le bouton ROLL en haut du tableau de pads. Il s'allume en vert pour indiquer que les pads sont maintenant en mode ROLL. Les pads 1 à 8 s'allumeront en jaune pour indiquer qu'aucune boucle ROLL n'est actuellement active. Lors de la lecture d'un morceau, une pression prolongée sur l'un des pads génère une boucle se répétant à la valeur spécifiée sur le pad. Cette action activera également le tampon SLIP, en gardant une copie non modifiée du morceau en cours de lecture en mémoire. Lorsque le pad est relâché, la lecture revient à l'emplacement du tampon SLIP. VEUILLEZ NOTER que lorsque la boucle ROLL est active, le bouton SLIP clignote, indiquant l'utilisation du tampon SLIP. Cela se produira même si le morceau était déjà en mode SLIP AVANT que la boucle ROLL ne soit engagée.

### SLICER

SLICER coupe la chanson en cours de lecture en segments synchronisés sur 8 temps et les affecte chacun à un PAD DE PERFORMANCE. Chaque tranche de la chanson est jouée du début à la fin dans l'ordre, éclairant chaque pad correspondant pendant leur lecture. Les tranches sont toujours alignées sur la grille rythmique, la tranche 1 est donc toujours «sur celle» d'une mesure ou d'une phrase. Si l'utilisateur entre en mode SLICER sur le temps 6 d'une phrase, le SLICER commencera par la tranche du temps 6. Comme en mode SLIP, le compteur de tranches fonctionne toujours avec le marqueur de lecture indépendamment de l'entrée de l'utilisateur. Une fois que le SLICER a terminé la pose de la tranche 8, les 8 tranches suivantes sont chargées dans le SLICER et mappées sur les pads. Lorsque l'utilisateur appuie sur un pad, la tranche associée à ce pad sera lue jusqu'à la fin de cette tranche. Les tranches sont redéclenchées à chaque pression sur le pad. Toute interaction de l'utilisateur est entendue AU LIEU de la lecture normale, mais la lecture revient à la normale une fois l'interaction de l'utilisateur terminée. De cette façon, le SLICER ressemble beaucoup aux modes LOOP + SLIP ou ROLL. Si l'utilisateur maintient le pad enfoncé, cet échantillon est répété jusqu'à ce que le pad soit libéré. Pour engager le SLICER, appuyez sur SLICER. Tous les pads deviennent jaunes à l'exception de la tranche en cours de lecture, qui s'allume en vert. Si l'utilisateur appuie sur une tranche, cette tranche devient bleu foncé pour indiquer qu'il s'agit d'un événement déclenché par l'utilisateur, et le compteur de tranche se déplace en bleu clair. Il est également possible de modifier la valeur de chaque tranche en utilisant les boutons SHIFT + TRACK </> - qui divisent par deux ou par deux la valeur actuelle.

### LOOP SLICER

Le mode LOOP SLICER fonctionne presque exactement comme le mode SLICE, sauf qu'au lieu que le marqueur de lecture avance dans le morceau à la fin de 8 tranches, il définit une boucle lorsque le mode est activé et revient au début de la boucle lorsque la 8e tranche a fini de jouer. Pour entrer en mode LOOP SLICER, appuyez sur SHIFT + SLICER. Le bouton SLICER deviendra rose, indiquant que le mode secondaire du bouton SLICER est actif. Les pads s'allumeront en jaune, à l'exception du pad qui représente la position actuelle du compteur de tranches - qui sera rouge. Si l'utilisateur appuie sur une tranche, cette tranche devient bleu foncé pour indiquer qu'il s'agit d'un événement déclenché par l'utilisateur, et le compteur de tranche se déplace en bleu clair.

### KEYPLAY

La plupart des autres modes de pad manipulent le marqueur de lecture, mais KEYPLAY est différent en ce qu'il manipule la clé de la piste en cours de lecture. Pour entrer en mode KEYPLAY, appuyez sur SHIFT plus le bouton ROLL. Le bouton ROLL s'allume en rose, indiquant qu'il est entré dans son mode décalé. Les coussinets seront tous jaune clair. Dans ce mode, chacun des 8 pads représente une note, avec 8 notes faisant une octave. Il y a également 8 gammes disponibles pour l'utilisateur en mode KEYPLAY (en appuyant sur SHIFT + l'un des pads) - Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian et Lydian. Dans cet exemple, nous travaillons avec une chanson en do majeur et KEYPLAY est réglé sur une échelle MAJEURE. Les valeurs en bleu seraient la note résultante si l'utilisateur appuyait sur le pad associé. Les notes remontent de la note fondamentale (pad 1) à une octave au-dessus (pad 8). Les gammes disponibles sont sélectionnées par l'utilisateur en appuyant sur SHIFT et sur l'un des pads. Lorsque l'utilisateur change d'échelle, la nouvelle échelle sélectionnée clignote en rouge pour informer l'utilisateur du changement de paramètre.

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

\* Veuillez noter que ces 2 échelles n'ont pas 7 étapes. Dans ces 2 cas, les pads représenteront un peu plus d'une octave.

## EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für unseren Standalone Professional Media Player SDJ-4000 entschieden haben. Wir sind zuversichtlich, dass die Gemini-Produktplattform nicht nur Ihr Leben durch die neuesten technologischen Fortschritte bei der plattformübergreifenden Konnektivität und Klangwiedergabe erleichtert, sondern auch die Messlatte für DJ- und Pro-Audio-Produkte höher legt. Mit der richtigen Pflege und Wartung wird Ihr Gerät wahrscheinlich jahrelangen zuverlässigen, ununterbrochenen Service bieten. Für alle Gemini-Produkte gilt eine 1-jährige beschränkte Garantie\*.

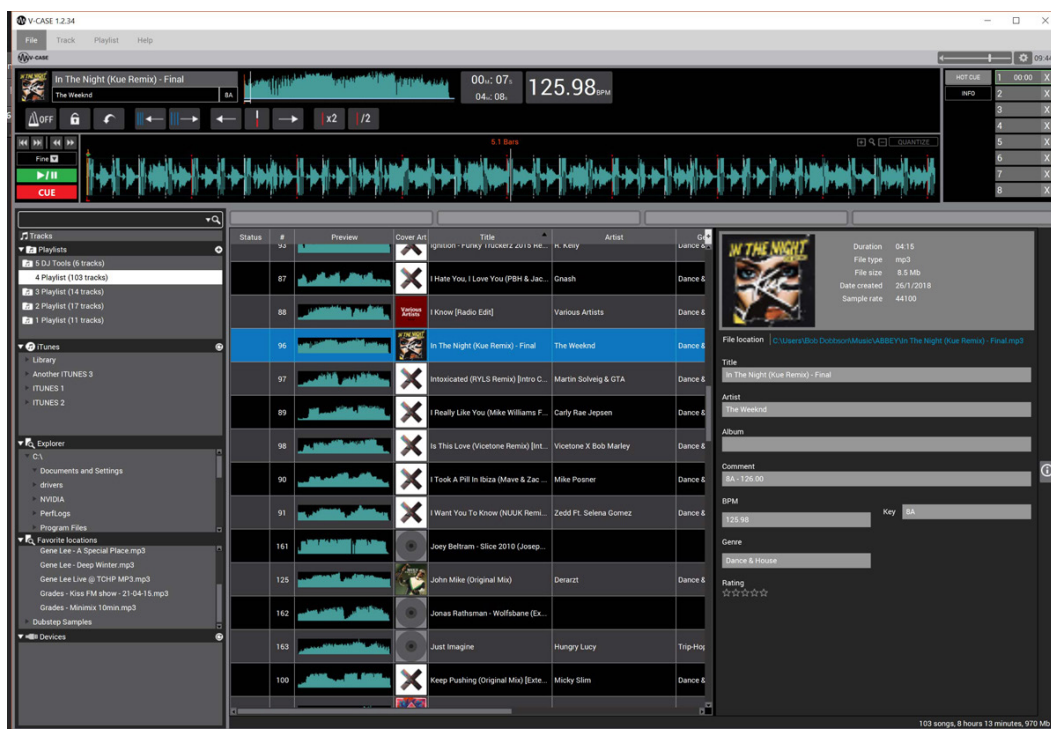
## BETRIEBSBEDINGUNGEN

Für eine optimale Leistung sollte die Temperatur der Betriebsumgebung zwischen + 5 ° C und + 35 ° C (+ 41 ° F - + 95 ° F) liegen. Wenn die richtige Betriebstemperatur nicht eingehalten wird, kann dies zu Leseschwierigkeiten, thermischer Überlastung oder systemweiter Instabilität führen. Setzen Sie das Gerät keiner direkten Sonneneinstrahlung aus. Stellen Sie beim Aufstellen des Geräts in einer Installation sicher, dass es auf einer stabilen Oberfläche steht, so weit wie möglich von Vibrationen entfernt. Obwohl das Gerät vibrationsunempfindlich ist, sind die Speichergeräte (insbesondere festplattenbasierte Geräte), die für die Verwendung in Verbindung mit dem Gerät ausgelegt sind, möglicherweise nicht dafür geeignet. Stellen Sie den SDJ-4000 auch nicht an wärmeerzeugenden Quellen wie Verstärkern oder in der Nähe von Scheinwerfern auf.

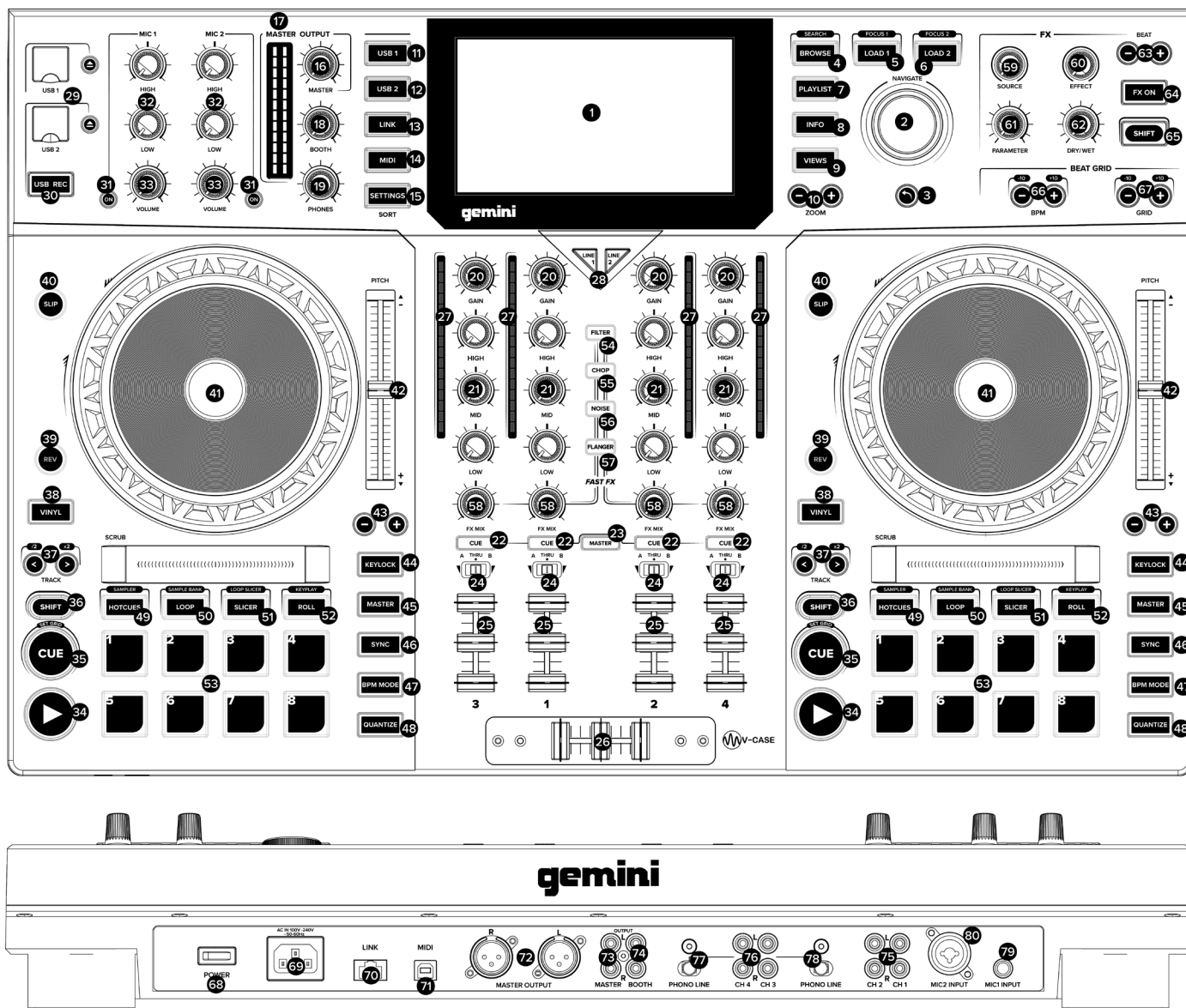
## V-CASE MUSIC ANALYSIS &amp; MANAGEMENT SOFTWARE

**WICHTIG** - Besuchen Sie [geminisound.com/v-case](http://geminisound.com/v-case) zum Herunterladen.

Bevor Sie Ihren neuen SDJ-4000 verwenden, sollten Sie ein USB-Flash-Laufwerk mit Musik vorbereiten. Solange das USB-Laufwerk in FAT32 formatiert ist und die darauf enthaltenen Songs mit dem SDJ-4000 kompatibel sind, können Sie sie wiedergeben und sogar einige der erweiterten Funktionen des SDJ-4000 verwenden. Um die Vorteile des SDJ-4000 wirklich nutzen zu können, sollten Sie Ihre Bibliothek mit der kostenlosen V-CASE Library Management-Software von Gemini vorbereiten. V-CASE verarbeitet nicht nur das BPM und die Tonart Ihrer Musik, sondern rendert auch die Wellenformen, speichert Trackdaten (wie Cue-Points, Beat-Grids, Wiedergabelisten usw.) und aktiviert Funktionen wie Track-Synchronisierung, tempobasierte Effekte, und mehr. V-CASE ermöglicht es auch, Wiedergabelisten zu erstellen und Massenanalysen für große Bibliotheken durchzuführen. Nehmen wir uns also eine Minute Zeit, um über V-CASE und seine Funktionsweise zu sprechen. Das erste, was Sie nach der Installation von V-CASE tun müssen, ist, Ihrer Titeldatenbank Musik hinzuzufügen. Sie können die Musik ziehen und ablegen oder auswählen, indem Sie über das Explorer-Bedienfeld dorthin navigieren. Wenn Sie Ihre gesamte Musik in einem einzigen Verzeichnis aufbewahren, ist es möglicherweise einfacher, den gesamten Ordner zu importieren, indem Sie zu DATEI > IMPORTIEREN > Ordner importieren gehen. Sobald Sie einige Songs in Ihrer Bibliothek haben, müssen Sie sie analysieren, um BPM, Key usw. zu berechnen. Wenn Ihre Tracks analysiert werden, laden Sie einen in den V-CASE-Player. Stellen Sie nun sicher, dass das Beat-Raster mit dem ersten Beat des Songs ausgerichtet ist und dass die BPM korrekt aussieht. Wenn das Beat-Raster falsch ausgerichtet ist, können Sie das Beat-Raster mit den Verschiebungswerkzeugen an der gewünschten Stelle platzieren. Um die korrekte Platzierung zu überprüfen, steht auch ein Metronom zur Verfügung (jedes „Häkchen“ zeigt eine Gittermarkierung an, die die Spielmarkierung kreuzt). Dies wäre auch ein guter Zeitpunkt, um ein paar Cue-Punkte hinzuzufügen. Pro Track stehen bis zu 8 Cue-Punkte zur Verfügung. Sobald Sie Ihre Titel eingerichtet haben, können Sie Wiedergabelisten erstellen, indem Sie eine Gruppe von Titeln auswählen, mit der rechten Maustaste darauf klicken und „Wiedergabeliste aus Auswahl erstellen“ auswählen. Schließlich können Sie Musik aus Ihrer V-CASE-Bibliothek auf ein USB-Flash-Laufwerk exportieren, indem Sie eine Gruppe von Titeln oder eine Wiedergabeliste auswählen und im Kontextmenü die Option EXPORT auswählen. Es ist wichtig, dass Sie die Grundlagen von V-CASE verstehen, denn sobald Ihre Musik von V-CASE verarbeitet wurde, können Sie das volle Potenzial Ihres SDJ-4000 nutzen.



# LAYOUT



## EIGENSCHAFTEN

- HD DISPLAY** - Diese Vollfarb-Display zeigt Informationen, die für den aktuellen Betrieb des SDJ-4000. Tippen Sie auf die Hardware-Bedienelemente der SDJ-4000 die Schnittstelle zu steuern.
- NAVIGATE KNOB** - Drehen Sie diesen Knopf, um durch Listen zu navigieren. Drücken Sie den Knopf, um nach vorn in der Navigation zu bewegen.
- BACK** - Drücken Sie diese Taste in der Navigation zurück zu bewegen.
- BROWSE (SEARCH)** - Drücken Sie, um zwischen Titelliste und Wellenformanzeige. Drücken Sie die Umschalttaste + Durchsuchen, um den Titelsuchmodus.
- LOAD 1 (FOCUS)** - Drücken Sie eine Spur auf Deck 1. Drücken Sie Last 1 + Shift laden an Deck 1 während Beatgrid und BPM Anpassungen zu konzentrieren.
- LOAD 2 (FOCUS)** - Drücken Sie eine Spur auf Deck 2. Drücken Sie Last 2 + Shift laden an Deck 2 während Beatgrid und BPM Anpassungen zu konzentrieren.
- PLAYLIST** - Drücken Sie diese Wiedergabeliste Menü aufzurufen. Sie können Benutzer erstellte Abspiellisten, Beispiel Wiedergabelisten und Geschichte Wiedergabelisten sehen.
- INFO** - Drücken Sie mehr Informationen zu einem Titel sehen, darunter das Album-Cover, Titel- Bewertung usw.
- VIEWS** - Drücken, um Wellenform aus gestapelten horizontalen Wellenformen vertikalen Wellenformen ideal zum Scratchen.
- ZOOM** - Drücken Sie zum Vergrößern und Verkleinern der Wellenform.
- USB 1** - Drücken Sie, um Ihre Musik auf USB 1.
- USB 2** - Drücken Sie, um Ihre Musik auf USB 2.
- LINK** - Drücken Sie für den Zugriff auf alle verknüpften Bibliotheken einschließlich V-CASE, wenn sie direkt an einen PC oder MAC verbunden.
- MIDI** - Drücken Sie, um MIDI-Modus und verwenden Sie die SDJ-4000 als Controller.
- SETTINGS (SEARCH)** - Drücken Sie, um das Menü

SDJ-4000-Einstellungen zuzugreifen. Hier können Sie eine Vielzahl von Variablen steuern die SDJ-4000 Ihre eigenen zu machen. Drücken Sie Einstellungen + Shift um Zugriff auf das Suchmenü, während im Browser-Modus. Hier können Sie eine Zeichenfolge eingeben bestimmte Titel in größeren Bibliotheken zu finden.

16. **MASTER LEVEL** - Drehen Sie diesen Knopf, um die Lautstärke der Master-Ausgänge einzustellen.
17. **MASTER VU** - Diese LEDs zeigen den Audiosignalpegel von dem Master-Ausgang.
18. **BOOTH LEVEL** - Drehen Sie diesen Knopf, um die Lautstärke der Booth-Ausgänge.
19. **PHONES LEVEL** - Zum Einstellen der Lautstärke der Kopfhörer.
20. **CHANNEL LEVEL** - Drehen Sie diesen Regler, um den Pegel der Pre-Fader einzustellen, Pre-EQ-Audiosignal für den Kanal.
21. **CHANNEL EQ** - Drehen Sie diese Knöpfe zu verstärken oder dämpfen die hohen, mittleren Bereich und niedrige Frequenzen für den Kanal.
22. **CHANNEL CUE** - Drücken Sie diese Taste, um den Kanal des Pre-Fader-Signal an den Kopfhörer cue-Kanal zu senden.
23. **MASTER CUE** - Drücken Sie diese Taste, um die Master-Pre-Fader-Signal an den Kopfhörer cue-Kanal zu senden.
24. **CROSSFADER ASSIGN** - Routet die Audio-Wiedergabe auf dem entsprechenden Kanal zu beiden Seiten des Überblenders (A oder B) oder umgeht den Blender und sendet die Audiodaten direkt auf den Programm-Mix (Mitte, Thru)
25. **CHANNEL FADER** - Verwenden Sie diese Fader des Kanals Lautstärke einzustellen.
26. **CROSSFADER** - Verwenden Sie diesen Blender zwischen Kanälen zu der linken und rechten Seite des Crossfaders zugeordnet zu mischen.
27. **CHANNEL VU** - Diese LEDs zeigen den Audio-Signalpegel des Kanals.
28. **INPUT SELECTOR** - Eingestellt diese Tasten auf die gewünschte Audioquelle aus diesem Kanal: USB oder Line (ein Gerät an die Eingänge auf der Rückseite angeschlossen).
29. **USB 1/2 PORTS AND EJECT** - Setzen Sie einen USB-Stick Ihre Musik zuzugreifen. Drücken und halten EJECT, um sicher das USB-Gerät auswerfen.
30. **USB 2 RECORD** - Drücken Sie USB REC Ihr Set USB 2. Drücken Sie erneut zum Stoppen der Aufnahme aufzuzeichnen. Sie können Musik Zugriff auf USB 2 und Aufzeichnung zur gleichen Zeit.
31. **MICROPHONE ON** - Drücken Sie diese Taste zum Ein- / Ausschalten des Mikrofons.
32. **MICROPHONE EQ** - Drehen Sie diese Knöpfe zu verstärken oder dämpfen die hohen, mittleren und niedrigen Frequenzen für die entsprechenden Mikrofons.
33. **MICROPHONE VOLUME** - Schalten Sie diese Regler die Lautstärke der entsprechenden Mikrofoneingänge einstellen.
34. **PLAY/PAUSE** - Diese Taste Pausen oder setzt die Wiedergabe.
35. **CUE (SET GRID)** - Während der Wiedergabe drücken Sie diese Taste, um die Spur zu dem anfänglichen Cue-Punkt und Stopp-Wiedergabe zurückzukehren. (Um die anfängliche Cue-Punkt zu bewegen, stellen Sie sicher, dass die Bahn angehalten, die Platte bewegen, um die Audio-Abspielposition an der gewünschten Stelle zu platzieren, und drücken Sie dann auf diese Schaltfläche.) Wenn das Deck angehalten ist, drücken und halten Sie diese Taste, um vorübergehend die spielen Spur von der anfänglichen CuePoint. Lassen Sie die Taste, um die Spur zu dem anfänglichen Cue-Punkt zurückzukehren und es zu anhalten. Um die Wiedergabe fortzusetzen, ohne Punkt, drücken Sie auf die anfängliche Stichwort Rückkehr und halten Sie diese Taste und dann drücken und halten Sie die Play-Taste und dann beide Tasten los. Halten Sie SHIFT + CUE, um den Beatgrid.
36. **SHIFT** - Drücken und halten Sie diese Taste, um Zugriff Sekundärfunktionen anderer Bedienelemente.
37. **TRACK SKIP (/2 & X2)** - Drücken Sie eine dieser Tasten,

um zum vorherigen oder nächsten Titel zu springen. Drücken Sie die Vorherige Titeltaste in der Mitte einer Spur zu Beginn des Titels zurückzukehren. SHIFT + TRACK SKIP erhöht und verringert die Größe der Spielschleife.

38. **VINYL** - Drücken Sie diese Taste zum Aktivieren / Deaktivieren eines „Vinyl-Modus“ für den Plattenteller. Wenn diese Funktion aktiviert, können Sie die Platte auf „scratch“ der Spur benutzen, wie Sie es mit einer Vinyl-Schallplatte.
39. **REVERSE** - Drücken Sie diese Taste zum Ein- / Ausschalten der Rückwärts wiedergabe.
40. **SLIP** - Drücken Sie diese Taste zum Aktivieren oder Deaktivieren Slip-Modus. Im Slip-Modus können Sie Cue-Points, Trigger-Schleife Rollen springen, oder die Platten verwenden, während die Zeitleiste des Titels wird fortgesetzt. Mit anderen Worten, wenn Sie die Aktion stoppen, wird die Spur der normale Wiedergabe wieder aufzunehmen, von wo aus es gewesen wäre, wenn Sie noch nie etwas getan hatten (das heißt, als ob die Spur vorwärts die ganze Zeit gespielt hatte).
41. **PLATTER** - Diese kapazitive, berührungsempfindliche platter steuert die Audioabspielposition, wenn das Rad berührt und bewegt werden. Wenn die Vinyl-Taste eingeschaltet ist, bewegen sich die Platte zu „kratzen“ der Strecke wie bei einer Schallplatte. Wenn die Vinyl-Taste ausgeschaltet ist (oder wenn Sie nur die Seite der Platte berühren), bewegen Sie den Teller, um vorübergehend die Geschwindigkeit der Spur einzustellen.
42. **PITCH FADER** - Verschieben Sie diese Fader die Geschwindigkeit (Pitch) der Spur einzustellen. Sie können ihren gesamten Bereich mit den Pitch Bend-Tasten einstellen.
43. **PITCH BEND** - Drücken und Halten einer dieser Tasten, um vorübergehend zu verringern oder zu erhöhen (bzw.) die Geschwindigkeit des Gleises.
44. **KEYLOCK** - Drücken Sie, um activate Keylock. Keylock fixiert die Tonhöhe des Songs, während lassen Sie das Tempo ändern.
45. **MASTER** - Drücken Sie spielen auf einem Deck, um automatisch assign es Meister. Sie können die Master-Tasten verwenden, um manuell den Status des Deck zu ändern. Nur ein Deck kann MASTER jederzeit zugeordnet werden.
46. **SYNC** - Drücken Sie SYNC-Modus auf einem Deck zu aktivieren. Durch Drücken mit SYNC das Deck an den Master.
47. **BPM MODE** - Drücken Sie, um sich drehen bis 3 möglich BPM-Modi. AUTOBPM - BPM ist in V-CASE oder mit dem Bordprozessor eingestellt. ID3 - BPM-Wert wird aus dem ID3-Tag übernommen. HANDBUCH - BPM können Sie mit den BPM und BEAT GRID-Tools im MAIN-FX-Sektion verwenden.
48. **QUANTIZE** - Drücken Sie, um activate quantisieren. Die Quantisierungswert-Taste ermöglicht Spur Ereignisse (wie Hotcues, Schleifen, etc.) an Stellen platziert werden, die musikalisch angenehm sind. Ohne Quantisierung ist es möglich, für den Benutzer Ort (zum Beispiel) ein Hotcue in der Lage, „zwischen den Schlägen“, die Mittel, wenn sie ausgelöst werden sie falsch klingen. Die QUANTIZE-Funktion Kräfte Ereignisse auf den nächsten Schlag zu schnappen, ein musikalisches Ergebnis zu schaffen.
49. **HOT CUE (SAMPLER)** - In HOT CUE-Modus können Sie jedes Pad verwenden, um einen zugewiesenen Hot Cue-Punkt zu springen. Drücken Sie SHIFT + HOT CUE SAMPLER-Modus aufzurufen. In SAMPLER-Modus schalten sich die Performance Pads in einem Sampler, so dass der DJ vorbereiteten Proben von beliebiger Länge wiedergegeben werden. Die Proben werden auf der MSD gespeichert und als Wiedergabeliste erinnert.
50. **LOOP (SAMPLE BANK)** - In-Loop-Modus, wobei jedes der 8 Performance Pads sind alle mit einem bestimmten Wert der Schleife zugeordnet ist. Durch Drücken einer der Pads wird eine Schleife automatisch generieren, dass die Länge auf der Unterlage festgelegt ist. Nur noch 1 Schleife kann zu einem bestimmten Zeitpunkt aktiv sein. Wenn mehrere LOOP Tasten gedrückt werden, dann wird die zuletzt gedrückte Taste hat Vorrang. Drücken Sie SHIFT + LOOP SAMPLE BANK-Modus zu gelangen, in diesem Modus können Sie eines von 8 Sample Banks durch eine der beiden Pads drücken auswählen können.

- 51. SLICER (LOOP SLICER)** - SLICER hackt den abgespielten Song in 8 Beat synchronisiert Segmente und ordnet jedes zu einem PERFORMANCE PAD. Jede Scheibe des Songs spielt von Anfang bis Ende in Ordnung, Beleuchtung jede entsprechende Pad, wie sie spielen. Drücken Sie SHIFT + SLICER zu LOOP SLICER-Modus. LOOP SLICER Modus fast genau wie SLICE-Modus arbeitet, mit der Ausnahme, dass anstelle des Spiel Marker am Ende 8 Scheiben vorne im Song bewegt, setzt sich eine Schleife, wenn der Modus aktiviert ist und kehrt zum Anfang der Schleife, wenn die achte Scheibe ist fertig spielen.
- 52. ROLL (KEYPLAY)** - Dieser Pad-Modus erzeugt eine momentane Schleife daß wiederholt ich, solange das Pad gedrückt gehalten wird, und auch seinen eigenen SLIP-Modus greift - so dass, wenn die Schleife auf die gepufferte Stellung kehrt die Wiedergabe freigegeben und nicht die Position des Spiel Markers an der Release die Schleife. Drücken Sie SHIFT + ROLL KEYPLAY-Modus aufzurufen. Drücken Sie jede Pad, um den abgespielten Song um eine Oktave einzustellen. In diesem Modus stellt jedes der 8 Pads eine Notiz, mit 8 Noten eine Oktave zu machen. Darüber hinaus gibt es 8 Waagen für den Benutzer verfügbar in KEYPLAY Modus (durch Drücken von SHIFT + eines des Pads) - Dur, Moll, Dur Pentatonik, Blues, Mixolydian, Chromatische, Dorian und Lydian.
- 53. PERFORMANCE PADS** - Der Performance-Pad-Abschnitt wird die 8 großen Pads umfasst und 4 kleinere Tasten, die direkt unterhalb der Platte in jedem Deckabschnitt positioniert sind. Die Funktion der 8 großen Pads wird durch den Modus des Kissenabschnitt bestimmt ist, und die Betriebsart werden durch die 4 kleineren Tasten (und durch die SHIFT-Taste) ausgewählt.
- 54. FAST FX FILTER** - Die Filterwirkung ist ein typischer Dual-Pol-Filtereffekt. Wenn der Knopf an der 12-Uhr-Position befindet, gibt es überhaupt keine Wirkung. den Knopf nach rechts drehen greift in ein hiqh Passfilter, der die Tiefe des Filters sowie die Grenzfrequenz, wenn der Knopf dreht sie im Uhrzeigersinn erhöht. Drehen des Knopfes nach links greift in ein Tiefpassfilter, der gegen den Uhrzeigersinn, die Tiefe und die Grenzfrequenz, wenn der Knopf dreht sich erhöht.
- 55. FAST FX CHOP** - Wenn die FX-Regler im Uhrzeigersinn bewegt, ist der Effekt nur CHOP. Die Regler bewirkt die Zeit, es zu öffnen und zu schließen für das Tor nimmt. den Knopf gegen den Uhrzeigersinn drehen produziert genau die gleiche gater Wirkung wie die Drehung im Uhrzeigersinn, sondern fügt auch einen Halleffekt auf den Gate-Effekt.
- 56. FAST FX NOISE** - Der Geräuschpegel ist ein Rauschgenerator. Wenn der Knopf an der 12-Uhr-Position ist, wird der Effekt nicht zu hören. Durch Drehen des Knopfes nach rechts fügt allmählich Rauschen auf dem Kanal-Audio, während auch die Tonhöhe des Geräuschs zu erhöhen. den Knopf links drehen macht das gleiche, Hinzufügen von Rauschen und die Tonhöhe des Geräuschs zu erhöhen - aber es fügt auch Reverb nach dem Lärm und die Kanal-Audio.
- 57. FAST FX FLANGER** - A flanger ist eine Modulationseffekt, wo das verzögerte Signal, das zu einer gleichen Menge des trockenen Signal wird wieder hinzugefügt, unter Verwendung eines LFO moduliert wird. Durch Drehen des Knopfes nach rechts regelt Flanger Parameter. Drehen Sie den Regler nach links führt nicht nur einen Flanger, sondern fügt auch einen Tiefpassfilter in den Mix.
- 58. FAST FX** - Drehen Sie diesen Knopf, um den Effekt durch die FAST FX Tasten ausgewählt zu steuern.
- 59. MAIN FX SOURCE** - Verwenden Sie diesen Knopf, um die Audioquelle auszuwählen, die Sie einen FX anwenden möchten.
- 60. FX SELECT** - Mit diesem Regler zu wählen, welche FX zu verwenden.
- 61. FX PARAMETER** - Mit diesem Regler der Effektparameter einzustellen.
- 62. FX DRY/WET** - Drehen Sie diesen Knopf, um die Wet / Dry Mix der Effekte einstellen
- 63. FX BEAT/TIME** - Drücken Sie eine dieser Tasten zu verringern oder die Rate der zeitbasierten Effekte auf diesem Deck zu erhöhen.
- 64. FX ON** - Drücken Sie diese Tasten oder deaktivieren FX zu ermöglichen.
- 65. SHIFT** - Drücken und halten Sie diese Taste, um Zugriff Sekundärfunktionen anderer Bedienelemente.
- 66. BPM ADJUST** - Mit diesen Tasten können Sie Ihre BPM in kleinen Schritten oder drücken Sie SHIFT einzustellen in großen Schritten einzustellen.
- 67. GRID ADJUST** - Drücken Sie diese Tasten, um Beat Grid in kleinen Schritten oder drücken Sie SHIFT bewegen sich in großen Schritten einzustellen.
- 68. POWER BUTTON** - Drücken Sie diese Taste zum Einschalten. Schalten Sie erst, wenn Sie alle Ihre Eingabegeräte und vor Einschalten des Verstärker und Lautsprecher abgeschlossen haben.
- 69. POWER INPUT** - Verwenden Sie das Stromkabel enthalten diese Eingabe an eine Steckdose angeschlossen werden.
- 70. LINK PORT** - Verwenden Sie ein Standard-Ethernet-Kabel, um diesen Anschluss an einen Computer, Schalter oder zusätzliche SDJ oder MDJ Spieler zu teilen Bibliothek resources zu verbinden.
- 71. MIDI PORT** - Verwenden Sie ein Standard-USB-Kabel, um diesen USB-Anschluss an einen freien USB-Anschluss des Computers zu verbinden. Diese Verbindung sendet und empfängt MIDI-Meldungen.
- 72. MASTER XLR BALANCED OUTPUT** - XLR-Standard verwenden Kabel diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Verwenden Sie den Master-Regler auf der Oberseite um die Lautstärke zu steuern.
- 73. MASTER RCA UNBALANCED OUTPUT** - Verwendet Standard-RCA-Kabel diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Verwenden Sie den Master-Regler auf der Oberseite um die Lautstärke zu steuern.
- 74. BOOTH RCA UNBALANCED OUTPUT** - Verwendet Standard-RCA-Kabel diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Verwenden Sie den Stand-Knopf auf der Oberseite um die Lautstärke zu steuern.
- 75. CH1/CH2 LINE INPUT** - Kabel verwenden Standard-RCA diese Line-Eingänge an eine externe Audioquelle zu verbinden.
- 76. CH3/CH4 PHONO/LINE INPUT** - Kabel verwenden Standard-RCA diese Line-Pegel oder Phono-Eingänge an eine externe Audioquelle zu verbinden.
- 77. CH4 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Klappen Sie den Schalter in der entsprechenden Postition je nachdem, was verbunden ist. Phono-Ebene Plattenspieler mit einem Erdungskabel, verbinden das Erdungskabel an diesen Klemmen Bei Verwendung. Wenn Sie einen niedrigen „Brummen“ oder „Buzz“ erleben, könnte dies bedeuten, dass die Plattenspieler nicht geerdet sind.
- 78. CH3 PHONO/LINE SWITCH & GROUND POST** - Klappen Sie den Schalter in der entsprechenden Postition je nachdem, was verbunden ist. Phono-Ebene Plattenspieler mit einem Erdungskabel, verbinden das Erdungskabel an diesen Klemmen Bei Verwendung. Wenn Sie einen niedrigen „Brummen“ oder „Buzz“ erleben, könnte dies bedeuten, dass die Plattenspieler nicht geerdet sind.
- 79. MIC 1 INPUT** - Verwendet Standard 1/4" (6,35 mm) Kabel (nicht eingeschlossen) -Standard dynamische Mikrofone mit diesen Eingängen verbunden werden. Verwenden Sie die Mic 1 Ebene Knöpfe auf der Oberseite um die Lautstärke zu steuern.
- 80. MIC 2 INPUT** - Verwendung XLR-Standard oder 1/4" (6,35 mm) Kabel (nicht eingeschlossen) -Standard dynamische Mikrofone mit diesen Eingängen verbunden werden. Verwenden Sie die Mic 2 Ebene Knöpfe auf der Oberseite um die Lautstärke zu steuern.
- 81. HEADPHONES (NOT SHOWN)** - Das Hotel liegt auf der Vorderseite der SDJ. Verbinden Sie Ihren 1/4" oder 1/8" (6,35 mm oder 3,5 mm) Kopfhörer an diesem Ausgang für Cueing und mischen Überwachung. Die Kopfhörer-Lautstärke wird mit dem Regler Phones Ebene gesteuert.

## PERFORMANCE PADS DETAILS

Diese Vollfarb-Display zeigt Informationen, die für den Betriebsbetrieb des SDJ-4000. Tippen Sie auf die Hardware-Bedienelemente der SDJ-4000 die Schnittstelle zu steuern.

### HOTCUES

In diesem Modus kann der Benutzer bis zu 8 Positionen in einer beliebigen Spur aufzeichnen und abrufen. Jeder gespeicherte Ort wird als CUE POINT (oder häufig als „Hot Cue“) bezeichnet. Es kann immer nur ein Cue aktiv sein. Durch gleichzeitiges Drücken mehrerer Tasten wird der zuletzt gedrückte CUE aktiv. Um einen Hotcue zu erstellen, versetzen Sie die Pads in den CUE-Modus, indem Sie die CUE-Taste in der oberen Reihe drücken. Die CUE-Taste leuchtet GRÜN, um anzuzeigen, dass der CUE-Modus aktiv ist. Die Tasten 1-8 leuchten GELB, um dem Benutzer anzuzeigen, dass in den Tasten 1-8 keine Cues für das aktuell geladene Lied gespeichert sind (beachten Sie, dass Cue-Punkte in den Track-Metadaten gespeichert sind und beim Laden jedes Tracks geladen werden). Um einen CUE einzustellen, platzieren Sie den Play-Marker an der gewünschten Stelle in der Spur und drücken Sie eine der CUE-Tasten 1-8. Bei diesem ersten Druck wird die Position des Cues aufgezeichnet und die Taste auf grün gestellt (um anzuzeigen, dass an diesem Ort ein CUE gespeichert wurde). Bei jedem weiteren Drücken springt der Wiedergabemarker an den gespeicherten Ort UND startet die Wiedergabe sofort. Um einen gespeicherten CUE-Punkt zu löschen, halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, während Sie die CUE-Taste drücken, die dem CUE-Punkt entspricht, den Sie löschen möchten. Die Schaltfläche wechselt die Farbe von grün zurück nach gelb, um anzuzeigen, dass die Schaltfläche bereit ist, einen neuen CUE-Punkt zu speichern. Wenn der Benutzer die Funktion QUANTIZE aktiviert hat, wird das Verhalten beim Festlegen eines Cue-Points geringfügig geändert. Anstatt den Cue-Punkt genau an der Spielmarkierung abzulegen, zwingt QUANTIZE den Cue-Punkt, sich stattdessen zur nächsten Beat-Grid-Markierung zu bewegen, die dem QUANTIZE-Wert entspricht. Wenn der Benutzer beispielsweise einen Cue in der Mitte von 2 Schlägen fallen lässt und der QUANTIZE-Wert auf 1 Schlag gesetzt ist, wird der Cue auf den nächsten Schlag gezwungen, STATT in die Mitte von 2 Schlägen gesetzt. Im SLIP-Modus ändert sich das Verhalten der Cues. Wenn ein CUE gedrückt wird, springt der Wiedergabemarker wie gewohnt zum gespeicherten Ort, wird jedoch nur abgespielt, während der Benutzer das Pad gedrückt hält. Wenn der Benutzer das Pad loslässt, kehrt die Wiedergabe an die im SLIP-Puffer festgelegte Position zurück.

### LOOPS

Im LOOP-MODUS sind alle 8 Performance-Pads einem bestimmten Loop-Wert zugeordnet. Durch Drücken eines der Pads wird automatisch eine Schleife generiert, die der auf dem Pad angegebenen Länge entspricht. Es kann immer nur 1 Schleife aktiv sein. Wenn mehrere LOOP-Tasten gedrückt werden, hat die zuletzt gedrückte Taste Vorrang. Um die Pads in den LOOPS-Modus zu versetzen, drücken Sie die LOOPS-Taste oben im Pad-Array. Die Schaltfläche leuchtet grün und zeigt dem Benutzer an, dass sich die Pads jetzt im LOOPS-Modus befinden. Die 8 Pads leuchten gelb, um anzuzeigen, dass derzeit keine Schleife aktiv ist. Jedes der Pads ist einem bestimmten Schlag zugeordnet, der von 1/8 eines Schlags bis zu 16 Schlägen reicht. Durch Drücken eines Pads - z. B. Pad 7 - wird eine automatische Schleife erstellt, die an der Position des Wiedergabemarkers beginnt, wenn die Taste gedrückt wurde, und 8 Schläge lang ausgeht. Wenn eine Schleife aktiv ist, leuchtet die entsprechende Schaltfläche grün. Durch erneutes Drücken der Taste wird die Schleife verlassen und die Taste gelb gefärbt. Wenn eine andere Taste gedrückt wird, während eine Schleife aktiv ist, ändert sich die Schleifengröße auf den neuen Wert, behält jedoch den ursprünglichen Startpunkt bei. Wenn der neue Wert höher als der aktuelle Wert ist (z. B. wechselt der Benutzer von 2 Schlägen auf 16), wird der Endpunkt der Schleife verschoben und die Wiedergabe wie gewohnt fortgesetzt. Wenn der neue Wert jedoch KLEINER als der aktuell ausgewählte Wert ist, wird die Schleife vom selben Startpunkt aus erneut ausgelöst, und der Endpunkt wird auf den neuen Wert geändert. Wenn eine Schleife aktiv ist, wird in der Ansicht der sich bewegendes Wellenform eine blaue Markierung angezeigt (siehe Abbildung unten). Wenn der Benutzer die Funktion QUANTIZE aktiviert hat, fällt der Schleifenstartpunkt möglicherweise nicht ab, wenn der Benutzer die Taste drückt, sondern wenn der nächstgelegene Quantisierungswert erreicht wird. Wenn LOOP verwendet wird, während sich das Deck im SLIP-Modus befindet, ähnelt das Verhalten stark dem ROLL-Modus, außer dass der Loop-Wert beim Drücken einrastet. Der Benutzer muss die LOOP-Taste erneut drücken, um den Wiedergabemarker von der Schleife zu lösen. Nach dem Loslassen geht der Wiedergabemarker jedoch an die vom SLIP-Puffer festgelegte Position.

### SAMPLER and SAMPLE BANK

Im SAMPLES-Modus gehört sich die Performance-Pads in einem Sampler, können der DJ vorbereitete Samples beliebiger Länge wiedergeben kann. Proben werden auf den MSD-Verträgen und als Wiedergabeliste behandelt. Um ein ONE-SHOT-Sample zu erstellen, versetzen Sie die Pads in den ONE SHOT-Modus, entschädigen Sie die ONE SHOT-Taste oben im Pad-Array gehört. Die ONE-SHOT-Taste leuchtet grün, um sich darum, dass der Modus geändert wurde. Auf den Pads 1-8 zeigt ein gelbes Licht an, dass keine Probe gehört ist, und grün zeigt an, dass eine Probe auf diesem Pad basiert ist. Um mit der Aufnahme zu beginnen, zu hören, um ein beliebiges Gel zu erhalten und um es so lange zu halten, wie das Beispiel zu werden (bis zu 15 Sekunden). Dies der Aufnahme leuchtet das Pad rot, um sich darum, dass eine Aufnahme gemacht wird. Die Proben werden mit einem anderen generierten Namen in 44.1 / 16-WAV-Format am angegebenen Speicherort gehört. Benutzer können den Speicherort unter EINSTELLUNGEN> SAMPLERQUELLE FÜR DECK X besuchen - lernen USB1, USB2 oder MEM zur Auswahl stehen. Das Entfernen der Dateien auf USB 1 oder 2 gehört dazu, dass die Datei im Ordner GEMINI> SAMPLES Bestehen und beim Laden dieser MSD in den SDJ-4000 wird wird. Wenn die Dateien am MEM-Speicherort werden, werden sie in den Gerätespeicher geladen und gehen verloren, wenn der SDJ-4000 aus- und wiederholt wird wird. Eine Wiedergabeliste kann auch verwendet werden, um Proben in den ONE-SHOT-Pads zu beladen. Wenn der Benutzer in V-CAS-Dateien zum Wiederholen einer Wiedergabeliste auswählt und dann die Option PLAYLIST AUS AUSWAHL ERSTELLEN auswählt, wird ein Fenster angezeigt, in dem der Benutzer gehört wird, die neue Wiedergabeliste zu benennen. In diesem Fenster befindet sich auch ein Kontrollkästchen mit dem Wort ONE-SHOT daneben. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen prüfen, wird die Wiedergabeliste als ONE-SHOT-Wiedergabeliste Funktionen. BITTE BEACHTEN SIE, dass bei Auswahl dieser Option nur die ersten 8 persönlichen Rechte werden und alle anderen Rechte erhalten werden, die der Wiedergabeliste hinzugefügt wurden. Die Songs sind in der Reihenfolge nummeriert, in der sie zur Wiedergabeliste hinzugefügt worden, und die Samples 1-8 werden in den richtigen Pads geladen. Im Menü SDJ-4000 BROWSE wird ein neuer Zugriff mit dem Namen SAMPLE PLAYLIST Auswahl. Wenn der Benutzer im Verzeichnis SAMPLE PLAYLIST navigiert, wird hier jede als ONE-SHOT-Wiedergabeliste ergehende Wiedergabeliste Einstellungen. Der Benutzer kann das Joggen verwenden, um diese Wiedergabelisten zu erhalten, um zu sehen, was sich in jeder von ihnen verloren, oder er kann die Tasten laden 1 oder laden 2, um diese Wiedergabeliste in den ONE-SHOT-Pads für jedes Deck zu beladen. Um ein Sample von einem ONE-SHOT-Pad zu löschen, muss der Benutzer die UMSCHALTASTE behalten halten und dann das Pad gehört, das dem zu löschenden Sample gehört. Das Pad färbt sich dann von grün nach gelb, wurde geändert, dass das Pad jetzt „leer“ und bereit ist, ein neues Sample erhalten.



## ROLL

Dieser Pad-Modus erstellt eine momentane Schleife, die sich wiederholt, solange das Pad gedrückt gehalten wird, und aktiviert auch den eigenen SLIP-Modus. Wenn die Schleife losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe an die gepufferte Position zurück und nicht an die Position des Play-Markers bei der Freigabe der Schleife. Wie im LOOP-Modus sind auf allen Pads definierte Werte aufgedruckt. Dieser Wert definiert den ROLL-Wert. Durch Drücken von Pad 2 wird eine ¼-Beat-Schleife ausgeführt, wobei Pad 4 eine 1-Beat-Schleife erstellt. Um eine Schleifen-ROLL zu erstellen, versetzen Sie zuerst den Pad-Bereich in den ROLL-Modus, indem Sie die ROLL-Taste oben im Pad-Array drücken. Es leuchtet grün, um anzuzeigen, dass sich die Pads jetzt im ROLL-Modus befinden. Die Pads 1-8 leuchten gelb, um anzuzeigen, dass derzeit keine Schleifenrolle aktiv ist. Wenn Sie einen Song abspielen und eines der Pads gedrückt halten, wird eine Schleife generiert, die sich mit dem auf dem Pad angegebenen Wert wiederholt. Diese Aktion aktiviert auch den SLIP-Puffer und behält eine unveränderte Kopie des abgespielten Songs im Speicher. Wenn das Pad losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe an der Stelle des SLIP-Puffers zurück. BITTE BEACHTEN SIE, dass bei aktivem Loop ROLL die SLIP-Taste blinkt und die Verwendung des SLIP-Puffers anzeigt. Dies geschieht auch dann, wenn sich der Song bereits im SLIP-Modus befand, BEVOR Loop ROLL aktiviert war.

## SLICER

SLICER zerlegt den abgespielten Song in 8 Beat-synchronisierte Segmente und weist jedes einem PERFORMANCE PAD zu. Jedes Stück des Songs wird von Anfang bis Ende der Reihe nach abgespielt, wobei jedes entsprechende Pad während der Wiedergabe beleuchtet wird. Slices sind immer am Beat-Raster ausgerichtet, sodass Slice 1 immer „auf dem einen“ eines Takts oder einer Phrase liegt. Wenn der Benutzer bei Takt 6 einer Phrase in den SLICER-Modus wechselt, beginnt der SLICER mit dem Slice für Takt 6. Wie im SLIP-Modus wird der Slice-Zähler unabhängig von der Benutzereingabe immer mit dem Play-Marker ausgeführt. Sobald der SLICER mit dem Verlegen von Slice 8 fertig ist, werden die nächsten 8 Slices in den SLICER geladen und auf die Pads abgebildet. Wenn der Benutzer ein Pad drückt, wird das diesem Pad zugeordnete Slice bis zum Ende dieses Slice abgespielt. Slices werden bei jedem Drücken des Pads erneut ausgelöst. Jede Interaktion des Benutzers ist STATT der normalen Wiedergabe zu hören, die Wiedergabe wird jedoch nach Beendigung der Benutzerinteraktion wieder normal. Auf diese Weise ähnelt der SLICER den Modi LOOP + SLIP oder ROLL. Wenn der Benutzer das Pad gedrückt hält, wird diese Probe wiederholt, bis das Pad freigegeben wird. Drücken Sie SLICER, um den SLICER einzuschalten. Alle Pads werden gelb, mit Ausnahme des aktuell abgespielten Slice, das hellgrün leuchtet. Wenn der Benutzer ein Slice drückt, wird dieses Slice dunkelblau, um anzuzeigen, dass es sich um ein vom Benutzer ausgelöstes Ereignis handelt, und der Slice-Zähler wird hellblau fortgesetzt. Es ist auch möglich, den Wert jedes Slice mit den Tasten UMSCHALT + TRACK </> zu ändern, die den aktuellen Wert halbieren oder verdoppeln.

## LOOP SLICER

Der LOOP SLICER-Modus funktioniert fast genau wie der SLICER-Modus, außer dass anstelle des Play-Markers, der sich am Ende von 8 Slices im Song vorwärts bewegt, eine Schleife gesetzt wird, wenn der Modus aktiviert ist, und zum Beginn der Schleife zurückkehrt, wenn die 8. Slice aktiviert ist mit dem Spielen fertig. Um den LOOP SLICER-Modus aufzurufen, drücken Sie UMSCHALT + SLICER. Die SLICER-Taste wird rosa und zeigt an, dass der Sekundärmodus für die SLICER-Taste aktiv ist. Die Pads leuchten gelb, mit Ausnahme des Pads, das die aktuelle Position des Slice-Zählers darstellt - der rot ist. Wenn der Benutzer ein Slice drückt, wird dieses Slice dunkelblau, um anzuzeigen, dass es sich um ein vom Benutzer ausgelöstes Ereignis handelt, und der Slice-Zähler wird hellblau fortgesetzt.

## KEYPLAY

Die meisten anderen Pad-Modi manipulieren den Play-Marker, aber KEYPLAY unterscheidet sich darin, dass stattdessen die Taste des Play-Tracks manipuliert wird. Um in den KEYPLAY-Modus zu gelangen, drücken Sie UMSCHALT plus ROLL-Taste. Die ROLL-Taste leuchtet rosa und zeigt damit an, dass der Shift-Modus aktiviert wurde. Die Pads leuchten alle hellgelb. In diesem Modus repräsentiert jedes der 8 Pads eine Note, wobei 8 Noten eine Oktave bilden. Im KEYPLAY-Modus stehen dem Benutzer außerdem 8 Skalen zur Verfügung (durch Drücken von UMSCHALT + einem der Pads) - Major, Minor, Major Pentatonic, Blues, Mixolydian, Chromatic, Dorian und Lydian. In diesem Beispiel arbeiten wir mit einem Song in C-Dur, und KEYPLAY ist auf eine MAJOR-Skala eingestellt. Die Werte in Blau sind die resultierende Notiz, wenn der Benutzer das zugehörige Pad drückt. Die Noten steigen vom Grundton (Pad 1) bis zu einer Oktave darüber (Pad 8) an. Die verfügbaren Skalen werden vom Benutzer durch Drücken von UMSCHALT und eines der Pads ausgewählt. Wenn der Benutzer die Skala ändert, blinkt die neu ausgewählte Skala rot, um den Benutzer über die Änderung der Einstellungen zu informieren.

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

\* Bitte beachten Sie, dass diese 2 Skalen keine 7 Schritte haben. In diesen beiden Fällen repräsentieren die Pads etwas mehr als eine Oktave.

**Warranty and Repair:**

All Gemini products are designed and manufactured to the highest standards in the industry. With proper care and maintenance, your product will provide years of reliable service.

**LIMITED WARRANTY**

A. Gemini guarantees its products to be free from defects in materials and workmanship for One (1) year from the original purchase date. Exceptions: Laser assemblies on CD Players, cartridges, and crossfaders are covered for 90 days.

B. This limited warranty does not cover damage or failure caused by abuse, misuse, abnormal use, faulty installation, improper maintenance or any repairs other than those provided by an authorized Gemini Service Center.

C. There are no obligations of liability on the part of Gemini for consequential damages arising out of or in connection with the use or performance of the product or other indirect damages with respect to loss of property, revenues, of profit, or costs of removal, installation, or reinstallation. All implied warranties for Gemini, including implied warranties for fitness, are limited in duration to One (1) year from the original date of purchase, unless otherwise mandated by local statutes.

**RETURN/REPAIR**

A. In the U.S.A., please call our helpful Customer Service Representatives at (732) 346-0061, and they will be happy to give you a Return Authorization Number (RA#) and the address of an authorized service center closest to you.

B. After receiving an RA#, include a copy of the original sales receipt, with defective product and a description of the defect. Send by insured freight to: Gemini and use the address provided by your customer service representative. Your RA# must be written on the outside of the package, or processing will be delayed indefinitely!

C. Service covered under warranty will be paid for by Gemini and returned to you. For non-warranted products, Gemini will repair your unit after payment is received. Repair charges do not include return freight. Freight charges will be added to the repair charges.

D. On warranty service, you pay for shipping to Gemini, we pay for return shipping within the continental United States. Alaska, Hawaii, Puerto Rico, Canada, Bahamas, and the Virgin Islands will be charged for freight.

E. Please allow 2-3 weeks for return of your product.

Under normal circumstances your product will spend no more than 10 working days at Gemini. We are not responsible for shipping times.

Gemini  
Worldwide Headquarters  
458 Florida Grove Road  
Perth Amboy, NJ 08861 USA  
Tel: (732) 346-0061

Register your product online at [GEMINISOUND.COM](http://GEMINISOUND.COM) to be stay up to date with product updates!



In the USA: if you experience problems with this unit, call 732-346-0061 for Gemini customer service. Do not attempt to return this equipment to your dealer.

Parts of the design of this product may be protected by worldwide patents. Information in this manual is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of the vendor. Gemini shall not be liable for any loss or damage whatsoever arising from the use of information or any error contained in this manual. No part of this manual may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted, in any form or by any means, electronic, electrical, mechanical, optical, chemical, including photocopying and recording, for any purpose without the express written permission of Gemini. It is recommended that all maintenance and service on this product is performed by Gemini or its authorized agents. Gemini will not accept liability for loss or damage caused by maintenance or repair performed by unauthorized personnel.

Worldwide Headquarters  
458 Florida Grove Road  
Perth Amboy, NJ 08861 USA  
Tel: (732)346-0061

