

Numark

NDX500

User Guide

English (3 – 8)

Guía del usuario

Español (9 – 14)

Guide d'utilisation

Français (15 – 20)

Guida per l'uso

Italiano (21 – 26)

Benutzerhandbuch

Deutsch (27 – 32)

Appendix

English (33)

User Guide (English)

Introduction

Box Contents

NDX500	Power Cable
USB Cable	User Guide
RCA Audio Cable	Safety & Warranty Manual

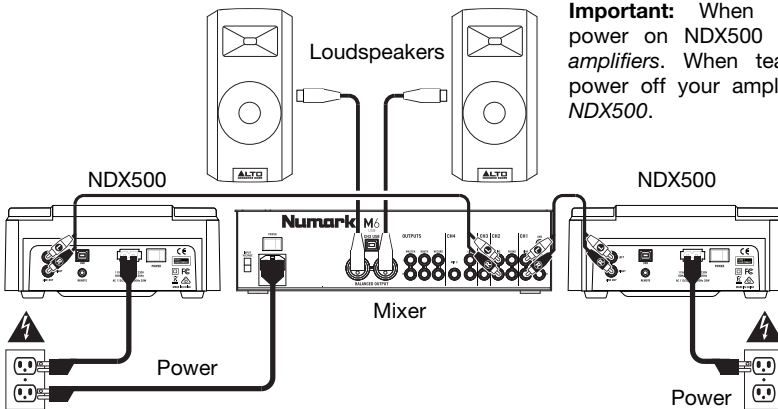
Support

For the latest information about this product (system requirements, compatibility information, etc.) and product registration, visit numark.com/ndx500.

For additional product support, visit numark.com/support.

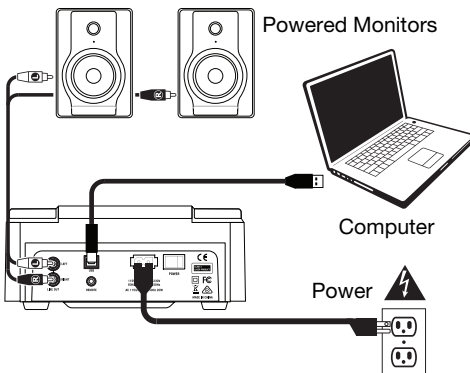
Quick Start / Connection Diagrams

NDX500 as a Media Player



Important: When setting up, power on NDX500 *before* your amplifiers. When tearing down, power off your amplifiers *before* NDX500.

NDX500 as a USB MIDI Controller



Important: Remember to select **NDX500** as your playback or audio output device in your computer's **Sound** Control Panel or Preferences.

Features

Top Panel

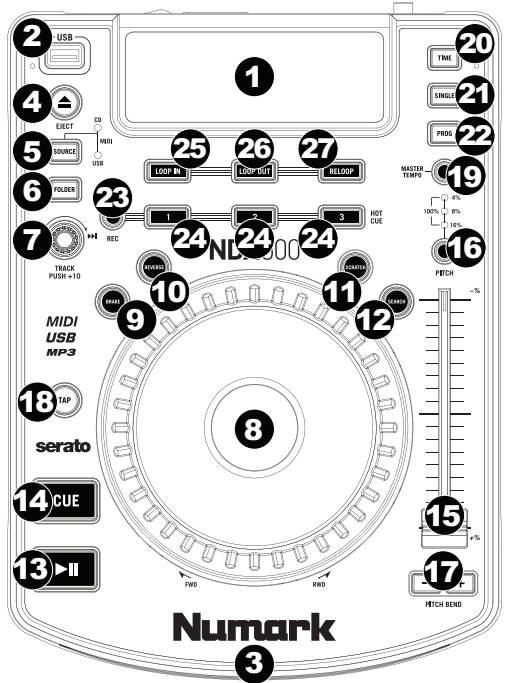
1. **Display:** This screen shows information relevant to NDX500's current operation. See the **Display** section to learn more.
2. **USB Host Port:** Connect a standard USB thumb drive (with a FAT16 or FAT32 file system) to this port to allow NDX500 to browse and play MP3 files stored on it. Use the **Folder** button and **Track Knob** to navigate the contents.
3. **CD Slot:** Insert an audio CD or MP3 CD into this slot.

Important: This unit is designed to play commercially available CDs, properly burned and finalized CD-Rs, and MP3 CDs. Due to variances on the specification of certain CD burners and CDs, some homemade CDs may not play properly. We recommend burning CDs at the minimum speed possible for the best performance.

4. **Eject:** Press this button to eject a CD from the **CD Slot**.
5. **Source:** Press this button to cycle between NDX500's different modes:
 - **CD:** NDX500 will play music from an audio CD or MP3 CD inserted into its **CD Slot**. The **CD** LED next to the button will light up.
 - **USB:** NDX500 will play music from a USB thumb drive connected to its **USB Host Port**. The **USB** LED next to the button will light up.
 - **MIDI:** NDX500 will act as a USB MIDI controller, letting you control software on a computer connected to NDX500's **USB Port** (on the rear panel). Both the **CD** and **USB** LEDs next to the button will light up.
6. **Folder:** When browsing the contents of a connected USB thumb drive, press this button to switch between Folder View and File View.
 - In Folder View, turn the **Track Knob** to scroll through the available folders. When you have selected a folder, press the **Folder** button to enter File View.
 - In File View, turn the Track Knob to scroll through the available files. The first file shown will be the first MP3 available in that folder.

Note: In both views, you are not restricted to viewing only folders or files on a single "directory level." Each view is simply a list of all available folder or files. This function provides a faster way of navigating your files, allowing you to jump to different groups of files within a folder but without requiring you to enter/exit multiple directory levels.

7. **Track Knob:** Turn this knob to move to the next or previous track. Press and hold the knob down while turning it to skip 10 tracks at a time.



8. **Platter:** The platter serves many functions depending on its current mode:
- If a track is not playing, turn the **platter** to search slowly through a track's frames. To set a new cue point, rotate the **platter** and begin playback when you have determined the proper position. Press **Cue** to return to that cue point.
 - If a track is playing, turn the **platter** to temporarily bend the pitch of the track. Turning it clockwise speeds it up while turning it counterclockwise slows it down. This is a useful tool for beat-matching.
 - When the **Search** button is active (Search Mode), turn the **platter** to scan rapidly through the track.
 - When the **Scratch** button is active (Scratch Mode), turn the **platter** to "scratch" over the audio of the track, like a needle on a record.

Tip: When a track is paused, turn the **platter** clockwise *while touching only its sides* to activate "stutter cue," allowing you to hear the current frame repeatedly. This is useful when trying to cue up a precise point in a track like a downbeat. To deactivate stutter cue, touch the top of the **platter**.

9. **Brake:** Press this button to activate or deactivate Brake Mode. In this mode, pausing the track will cause playback to slow down before stopping, simulating the effect of stopping a turntable's motor.
- To adjust the braking time, press and hold this button and then turn the **platter**.
10. **Reverse:** Press this button to activate or deactivate Reverse Mode. In this mode, music will play in reverse, and its time will count backwards in the **display**. The **platter** will also work in reverse.
11. **Scratch:** Press this button to activate or deactivate Scratch Mode. In this mode, you can touch the center part of the jog wheel will scratch like a turntable when you spin it. If scratch mode is off, the center part of the jog wheel will pitch bend when you spin it.
- To change the Scratch Mode or style, press and hold down **Scratch**, and then turn the **Track Knob**.
12. **Search:** Press this button to activate or deactivate Search Mode. In this mode, you can scan quickly through the track. If you do not touch the platter for 10 seconds, you will automatically deactivate Search Mode.
- To adjust how quickly Search Mode scans through your tracks, press and hold down **Search**, and then turn the **Track Knob**.
13. **Play/Pause:** Press this button to start/resume or pause playback. Pausing a track will automatically create a cue point at that location. See the **Cue** button description below to learn how to edit a cue point.
14. **Cue:** Press this button to return to the last set cue point and pause playback. The cue point is the location in that track where you last started playback.
- Press and hold this button a second time to start playback from this point. Release it to return to the last set cue point and pause playback.
- To edit the cue point, pause the track, then turn the **platter** to locate where you want the new cue point to be (you will hear the track's audio as you do this), and then stop moving the platter.
15. **Pitch Fader:** Move this fader to adjust the overall pitch of the music when one or all of the **Pitch Range** LEDs are lit. If all of the Pitch Range LEDs are off, the Pitch Fader has no effect.
16. **Pitch Range:** Press this button to cycle through the available ranges of the **Pitch Fader**: **4%**, **8%**, **16%**, or **100%**. The corresponding LED will light up. When all three LEDs are lit, the range is $\pm 100\%$. When no LEDs are lit, the **Pitch Fader** has no effect. The current range will also be shown in the display.

17. **Pitch Bend +/-:** Press either of these buttons to temporarily raise (+) or lower (-) the pitch and tempo of the music up to 4% from the current pitch setting.
18. **Tap:** Tap this button to the beat of the music to enter a BPM manually. Press and hold this button for 2 seconds to prompt NDX500 to detect a BPM automatically.
19. **Master Tempo:** Press this to activate or deactivate Master Tempo, which locks the musical key of the track to its original key (as if it were playing with 0% pitch adjustment). You can then adjust the tempo of the track without affecting its key or pitch.
20. **Time:** Press this button to cycle through the available Time Modes, which determine how time is shown in the display: elapsed time (**Elapsed**), remaining time on the track (**Remain**), and total remaining time on an entire CD (**Remaining**).

Press and hold this button and turn the **Track Knob** to scroll through the ID3 tags of a selected file with available ID3 information. You can choose to view the **Title**, **Album**, **Artist**, or no ID3 tags.

21. **Single:** Press this button to switch between the available Play Modes: **Auto-Cue** (playback will stop at the end of each track) or **Continuous (Continue)** (tracks will play one after another without interruption).

Press and hold this button and turn the **Track Knob** to adjust the remote start settings (as long as the NDX500's **Remote Start Connector** is connected to the appropriate input of a remote-start-compatible mixer). See the **Remote Start Connector** description to learn about the available settings.

22. **Prog:** This button helps you create a program, a sequence of tracks to play continuously:
 - **To add a track to the program**, turn the **Track Knob** to select it, and then press and hold **Prog** and then press **Rec. P-##** will flash on the LCD (## indicates what number that track occupies in the program: **P-01**, **P-02**, etc.). Repeat this process to add more songs to the program. If a program is stored, **Prog** will be shown in the display.
 - **To play the program**, press **Prog** once. The currently selected track in the program will be shown in the display, and the program's total number of tracks will be shown in the upper-left corner as **P##**. Turn the **Track Knob** to select the current track, press the **Track Knob** to load the track, and then press **Play** to start playing the Program from that track.
 - **To exit the program**, press and hold **Prog**, and then press **Folder**. (If a track is currently playing, it will continue playing.)
 - **To delete the program**, press and hold **Prog**, and then press **Eject**. When asked if you want to delete the program, turn the **Track Knob** to select **Yes** or **No**, and then press the **Track Knob** to confirm your choice. (If a track is currently playing, it will continue playing.)

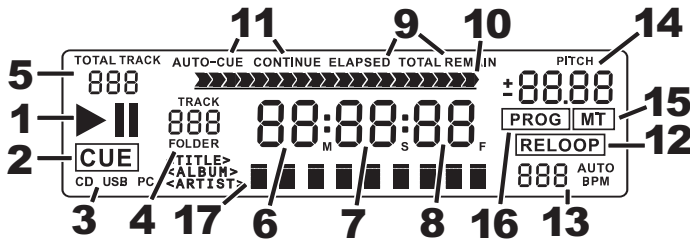
23. **Rec:** Press this button, and then press one of the **Hot Cue** buttons to record a hot cue point at the desired location in the track.

24. **Hot Cue:** Press one of these buttons to return its corresponding hot cue point and continue playback. Only lit Hot Cue buttons have a recorded hot cue point.

To record a hot cue point, press **Rec**, and then press one of the **Hot Cue** buttons at the desired location in the track. You can also overwrite these hot cue points in the same way. *Hot cue points will not be deleted when you load a new track.*

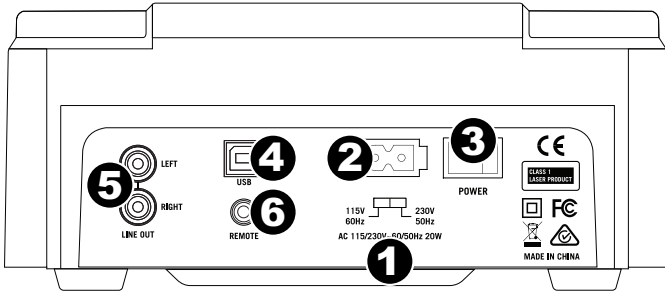
25. **Loop In:** Press this button during playback to set a Loop In point, the start point of a loop. *The cue point becomes this Loop In point.*
26. **Loop Out:** Press this button to set a Loop Out point, the end point of a loop. The loop will begin playing immediately. To deactivate a loop, press **Loop Out** again.
27. **Reloop:** Press this button to jump immediately to the Loop In point and start playing the loop at that point.

Display



1. **Play/Pause:** This indicates whether the track is playing or paused.
2. **Cue:** This appears when the unit is paused at a cue point.
3. **CD/USB:** This indicates whether you are playing tracks from a connected USB thumb drive or an inserted CD.
4. **Track/Folder Number:** This indicates the current track or folder number. When viewing or playing a program, the number will have a **P** in front of it (**P01**, **P02**, etc.), indicating the number of that track in the program.
5. **Total Track:** This is the total number of tracks available on a connected USB thumb drive or inserted CD. (When in Folder View, it will display the total number of folders available on the USB thumb drive.)
6. **Minutes:** This is the number of minutes elapsed or remaining, depending on the Time Mode (see the **Time** button description).
7. **Seconds:** This is the number of seconds elapsed or remaining, depending on the Time Mode (see the **Time** button description).
8. **Frames:** NDX500's CD player divides one second into 75 frames for accurate cueing. This is the number of frames elapsed or remaining, depending on the Time Mode (see the **Time** button description).
9. **Time Mode:** This indicates the current Time Mode, which determines how time is shown in the display: elapsed time (**Elapsed**), remaining time on the track (**Remain**), and total remaining time on an entire CD (**Remaining**).
10. **Time Bar:** This is a visual indicator of time elapsed or remaining, depending on the Time Mode (see the **Time** button description).
11. **Play Mode:** This indicates the current Play Modes: **Auto-Cue** (playback will stop at the end of each track) or **Continuous** (**Continue**) (tracks will play one after another without interruption).
12. **Reloop:** This indicates when a loop is programmed.
13. **BPM:** This is the tempo in BPM (beats per minute) of the current track. When **Auto BPM** appears next to it, it means the tempo has been automatically detected.
14. **Pitch:** This is the current change in pitch as a percentage.
15. **MT (Master Tempo):** This indicates that Master Tempo is active.
16. **Prog:** This indicates that a program is stored.
17. **Text Display:** When navigating a connected USB thumb drive, the folder name or file name appears here.

Rear Panel



1. **Voltage Selector:** Set this switch to the voltage for your location.
2. **Power Connector:** Use the included power cable to connect this jack to a power outlet.
3. **Power Switch:** Use this switch to power NDX500 on or off. Remember to power off NDX500 before disconnecting its power.

Important: When setting up, power on NDX500 *before* your amplifiers. When tearing down, power off your amplifiers *before* NDX500.

4. **USB Port:** Use a standard USB cable to connect this USB port to your computer. This lets you use NDX500 as a USB MIDI software controller or as a USB audio device. Use the **Source** button to select **MIDI** as NDX500's operating mode.

Important: Remember to select **NDX500** as your playback or audio output device in your computer's **Sound Control Panel** or **Preferences**.

5. **RCA Audio Connectors:** Use standard RCA audio cables to connect these line-level outputs to your mixer.
6. **Remote Start Connector:** Use a standard remote start cable (sold separately) to connect this jack to a remote-start-compatible mixer.

To adjust the remote start setting, press and hold the **Single** button and turn the **Track Knob**:

- **Cue/Play:** When you move your mixer's crossfader towards this NDX500, the loaded track will play from its cue point. When you move your mixer's crossfader away from this NDX500, the track will return to the cue point and remain paused.
- **Tact:** When you connect a momentary switch/pedal to the NDX500's **Remote Start Connector**, you can start or pause playback by pressing it once.
- **Lock:** When you connect a momentary switch/pedal to the NDX500's **Remote Start Connector**, you can pause playback by holding the switch down and resume playback by releasing it.

Guía del usuario (Español)

Introducción

Contenido de la caja

NDX500	Cable de alimentación
Cable USB	Guía del usuario
Cable de audio RCA	Manual sobre la seguridad y garantía

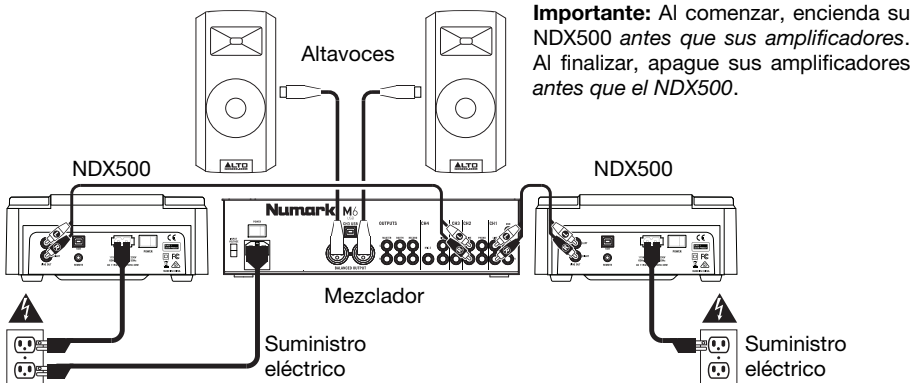
Soporte

Para obtener la información más reciente acerca de este producto (requisitos de sistema, información de compatibilidad, etc.) y registrar el producto, visite numark.com/ndx500.

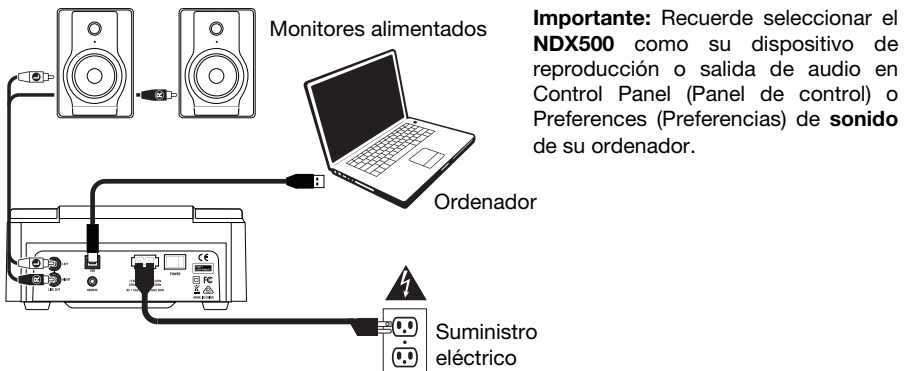
Para soporte adicional del producto, visite numark.com/support.

Diagrama de inicio / conexión rápida

El NDX500 como reproductor de medios



El NDX500 como controlador USB MIDI



Características

Panel superior

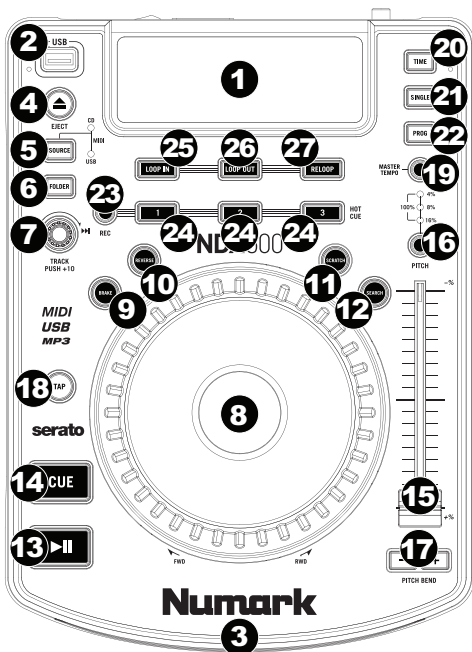
1. **Pantalla:** Esta pantalla muestra información relacionada con la operación actual del NDX500. Consulte la sección **Pantalla** para aprender más.
2. **Puerto USB host:** Conecte una unidad de memoria USB (con sistema de archivos FAT16 o FAT32) a este puerto para permitir al NDX500 explorar y reproducir los archivos MP3 almacenados en ella. Utilice el botón **Folder** (Carpeta) y la **perilla Track** (Pista) para explorar el contenido.
3. **Ranura para CD:** Inserte un CD de audio o MP3 en esta ranura.

Importante: Esta unidad está diseñada para reproducir CD que están disponibles comercialmente y CD-R y CD de MP3 que hayan sido grabados y finalizados correctamente. Debido a las variaciones en las especificaciones de ciertas grabadoras de CD y CD, algunos discos hechos en casa podrían no escucharse bien. Para obtener los mejores resultados, recomendamos quemar los CD a la mínima velocidad posible.

4. **Expulsar:** Pulse este botón para eyectar un CD de la **ranura de CD**.
5. **Fuente:** Pulse este botón para alternar entre los distintos modos del NDX500:
 - **CD:** El NDX500 reproducirá música de un CD de audio o MP3 insertado en su **ranura de CD**. El LED **CD** junto al botón se iluminará.
 - **USB:** El NDX500 reproducirá música de la unidad de memoria USB conectada a su **puerto USB host**. El LED **USB** junto al botón se iluminará.
 - **MIDI:** El NDX500 se comportará como un controlador USB MIDI, permitiendo controlar el software en un ordenador conectado al **puerto USB** del NDX500 (en el panel trasero). Tanto el LED **CD** como el LED **USB** junto al botón se iluminarán.
6. **Carpeta:** Al explorar el contenido de una unidad de memoria USB conectada, pulse este botón para alternar entre la vista de carpetas y la vista de archivos.
 - En la vista de carpetas, puede usar la **perilla Track** para desplazarse por todas las carpetas disponibles. Una vez seleccionada una carpeta, pulse el botón **Folder** para entrar en la vista de archivos.
 - En la vista de archivos, puede usar la perilla Track para desplazarse por los archivos disponibles. El primer archivo que se muestre será el primer MP3 disponible en esa carpeta.

Nota: En ambas vistas, no está restringido a ver sólo carpetas o archivos de un solo "nivel de directorio". Cada vista es simplemente una lista de todas las carpetas o archivos disponibles. Esta función proporciona una manera más rápida de navegar por los archivos, permitiéndole saltar a distintos grupos de archivos dentro de una carpeta pero sin requerirle entrar y salir de varios niveles de directorio.

7. **Perilla de pistas:** Gire esta perilla para moverse a la pista siguiente o anterior. Mantenga pulsada la perilla mientras la gira para saltar de a 10 pistas por vez.



8. **Plato:** El plato cumple muchas funciones dependiendo de su modo actual:
- Si no se está reproduciendo una pista, gire el **plato** para buscar lentamente a lo largo de los cuadros de la pista. Para determinar un nuevo punto de cue, gire el **plato** y comience a reproducir una vez que haya determinado la posición adecuada. Pulse **Cue** para volver a ese punto de cue.
 - Si se está reproduciendo una pista, gire el **plato** para flexionar temporalmente el pitch de la misma. Si la gira en el sentido horario se acelera y si la gira en sentido antihorario se desacelera. Esta es una herramienta útil para sincronizar beats.
 - Cuando el botón **Search** (Búsqueda) está activado (modo Búsqueda), gire el **plato** para recorrer la pista rápidamente.
 - Cuando el botón **Scratch** (Rayado) está activado (modo Rayado), gire el **plato** para "rayar" sobre el audio de la pista, como una púa en un disco.

Consejo: Cuando se pone una pista en pausa, gire el **plato** en sentido horario *tocando solamente los costados del mismo* para activar el "cue tartamudeado", que le permite oír el cuadro actual repetidamente. Esto resulta útil cuando se trata de señalar un punto preciso de la pista como un downbeat. Para detener el cue tartamudeado, toque la parte superior del **plato**.

9. **Freno:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo Freno. En este modo, poner la pista en pausa produce un enlentecimiento de la reproducción antes de detenerse, simulando el efecto de parar el motor de un giradiscos.
Para ajustar el tiempo de frenado, mantenga pulsado el botón y después gire el **plato**.
10. **Reversa:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo Reversa. En este modo, la música se reproducirá en reversa y su tiempo se contará hacia atrás en la **pantalla**. El **plato** también funcionará en reversa.
11. **Rayado:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo Rayado. En este modo, puede tocar la parte central del plato para rayar el audio como cuando mueve un giradiscos. Si el modo está desactivado, la parte central del plato produce inflexión de pitch (pitch bend) cuando se hace girar.
Para cambiar el modo o estilo de rayado, mantenga pulsado **Scratch** y gire la **perilla Track**.
12. **Búsqueda:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo Búsqueda. En este modo, puede recorrer la pista rápidamente. Si no toca el plato durante 10 segundos, el modo Búsqueda se desactiva automáticamente.
Para ajustar la velocidad de recorrido del modo Búsqueda por sus pistas, mantenga pulsado **Search** y después gire la **perilla Track**.
13. **Reproducir/Pausa:** Pulse este botón para iniciar/poner en pausa la reproducción. Al poner una pista en pausa, se creará automáticamente un punto de cue en esa posición. Consulte la descripción del botón **Cue** más adelante para aprender a editar un punto de cue.
14. **Cue:** Pulse este botón para volver al último punto de cue establecido y poner la reproducción en pausa. El punto de cue es la posición de la pista en donde comenzó la última reproducción.
Mantenga pulsado este botón una segunda vez para comenzar la reproducción desde este punto. Suéltelo para volver al último punto de cue establecido y hacer una pausa en la reproducción.
Para editar el punto de cue, haga pausa en la pista, después gire el **plato** para localizar el lugar en donde desea colocar el nuevo punto de cue (escuchará el audio de la pista mientras hace esto) y después deje de mover el plato.
15. **Fader de pitch:** Mueva este fader para ajustar el pitch general de la música cuando uno o todos los LED del **rango de pitch** estén encendidos. Si todos los LED del rango de pitch están apagados, el fader de pitch no hace efecto.
16. **Rango de pitch:** Pulse este botón para alternar los rangos disponibles del **fader de pitch: 4, 8, 16 o 100%**. Se encenderá el LED correspondiente. Cuando los tres LED están encendidos, el rango es $\pm 100\%$. Cuando ningún LED está encendido, el **fader de pitch** no hace efecto. El rango actual también aparecerá en la pantalla.
17. **Inflexión de pitch (tono) -/+:** Pulse cualquiera de estos botones para elevar (+) o reducir (-) temporalmente el pitch y tempo de la música hasta 4% a partir del ajuste de pitch actual.

- Toque ligero:** Dé golpecitos a este botón siguiendo el beat de la música para introducir los BPM manualmente. Mantenga pulsado este botón por 2 segundos para indicarle al NDX500 que detecte los BPM automáticamente.
- Tempo maestro:** Púlselo para activar o desactivar el tempo maestro, que fija la tonalidad musical de la pista en su tonalidad original (como si estuviera tocando con 0% de ajuste de pitch). Es posible ajustar entonces el tempo de la pista sin afectar a su tonalidad o pitch.
- Tiempo:** Pulse este botón para alternar entre los modos de tiempo disponibles, que determinan como se muestra el tiempo en la pantalla: tiempo transcurrido (**Elapsed**), tiempo restante en la pista (**Remain**) y tiempo total restante en un CD entero (**Remaining**).

Mantenga pulsado este botón y gire la **perilla Track** para desplazarse por las etiquetas ID3 de un archivo seleccionado con información ID3 disponible. Puede elegir ver el **título**, **álbum**, **artista** o ninguna etiqueta ID3.

- Single:** Pulse este botón para alternar entre los modos de reproducción disponibles: **Auto-Cue** (la reproducción se detendrá al final de cada pista) o continuo (**Continue**) (las pistas se reproducirán una después de la otra sin interrupciones).

Mantenga pulsado este botón y gire la **perilla Track** para ajustar la configuración de inicio remoto (siempre que el **conector de inicio remoto** del NDX500 esté conectado con la entrada correspondiente de un mezclador compatible con inicio remoto). Consulte la descripción del **conector de inicio remoto** para aprender sobre los ajustes disponibles.

- Prog:** Este botón le ayuda a crear un programa, una secuencia de pistas a reproducir continuamente:

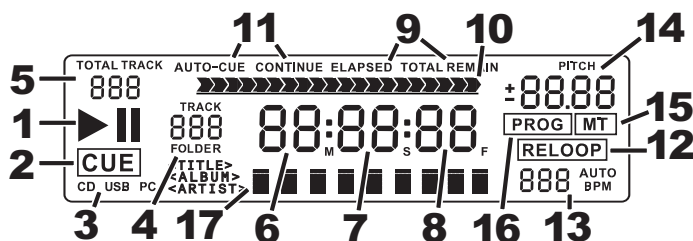
- **Para añadir una pista al programa**, gire la **perilla Track** para seleccionarla y después mantenga pulsado **Prog** y finalmente pulse **Rec. P-##** parpadeará en el LCD (## indica el número que ocupa la pista en el programa: **P-01**, **P-02**, etc.). Repita este proceso para agregar más temas al programa. Si se almacenó el programa, aparecerá **Prog** en la pantalla.
- **Para reproducir el programa**, pulse **Prog** una vez. La pista actualmente seleccionada en el programa se mostrará en la pantalla y el número total de pistas del programa se mostrará en la esquina superior derecha como **P##**. Gire la **perilla Track** para seleccionar la pista actual, pulse la **perilla Track** para cargar la pista y finalmente pulse **Play** para comenzar a reproducir el programa desde esa pista.
- **Para salir del programa**, mantenga pulsado **Prog** y después pulse **Folder**. (Si se está reproduciendo una pista en ese momento, continuará su reproducción).
- **Para eliminar el programa**, mantenga pulsado **Prog** y después pulse **Eject** (Eyectar). Cuando se le pregunte si desea eliminar el programa, gire la **perilla Track** para seleccionar **Sí** o **No** y después pulse la **perilla Track** para confirmar su selección. (Si se está reproduciendo una pista en ese momento, continuará su reproducción).

- Grabación:** Pulse este botón y luego uno de los botones **Hot Cue** para grabar un punto de cue rápido en la posición deseada en la pista.
- Cue rápido:** Pulse uno de estos botones para regresar su punto de cue caliente correspondiente y continuar la reproducción. Solo los botones de cue caliente encendidos tienen un punto de cue caliente grabado.

Para grabar un punto de cue caliente, pulse **Rec** y luego uno de los botones **Hot Cue** en la posición deseada en la pista. También se puede sobrescribir estos puntos de cue rápido de la misma manera. *Los puntos de cue calientes no se eliminarán cuando cargue una nueva pista.*

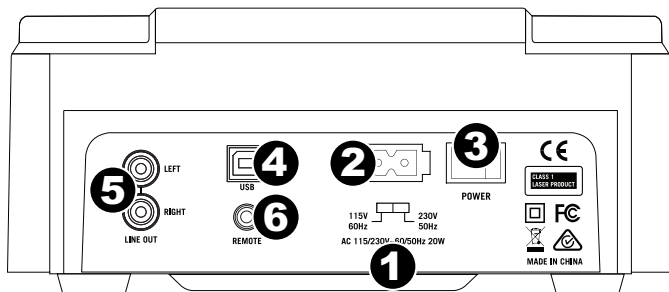
- Entrada de loop:** Pulse este botón durante la reproducción para establecer un punto de entrada de loop, el punto de comienzo de un loop. *El punto de cue se transforma en este punto de entrada de loop.*
- Salida de loop:** Pulse este botón para establecer un punto de salida de loop, el punto de finalización de un loop. El loop comenzará a reproducirse inmediatamente. Para desactivar un loop, pulse **Loop Out** nuevamente.
- Repetición de loop:** Pulse este botón para saltar inmediatamente al punto de entrada de loop y comenzar a reproducir el loop en ese punto.

Pantalla



1. **Reproducir/Pausa:** Indica si la pista se está reproduciendo o está en pausa.
2. **Cue:** Aparece si la unidad está detenida en un punto de cue.
3. **CD/USB:** Indica si está reproduciendo pistas de una unidad de memoria USB conectada o de un CD insertado.
4. **Track/Folder Number (Número de pista/carpeta):** Indica el número de pista o carpeta actual. Cuando se está viendo o reproduciendo un programa, el número aparece con una **P** adelante (**P01**, **P02**, etc.), que indica el número de esa pista en el programa.
5. **Total Track (Total de pistas):** Indica el número total de pistas disponibles en una unidad de memoria USB conectada o un CD insertado. (En la vista de carpeta, muestra el número total de carpetas disponibles en la unidad de memoria USB).
6. **Minutos:** Es el número de minutos transcurridos o restantes, dependiendo del modo de tiempo (consulte la descripción del botón **Time**).
7. **Segundos:** Es el número de segundos transcurridos o restantes, dependiendo del modo de tiempo (consulte la descripción del botón **Time**).
8. **Cuadros:** El reproductor de CD del NDX500 divide un segundo en 75 cuadros para obtener cues precisos. Es el número de cuadros transcurridos o restantes, dependiendo del modo de tiempo (consulte la descripción del botón **Time**).
9. **Modo de tiempo:** Esto indica el modo de tiempo actual, que determina cómo se muestra el tiempo en la pantalla: tiempo transcurrido (**Elapsed**), tiempo restante en la pista (**Remain**) y tiempo total restante en un CD entero (**Remaining**).
10. **Barra de tiempo:** Es un indicador visual del tiempo transcurrido o restante, dependiendo del modo de tiempo (consulte la descripción del botón **Time**).
11. **Modo de reproducción:** Indica los modos de reproducción actuales: **Auto-Cue** (la reproducción se detendrá al final de cada pista) o **continuo (Continue)** (las pistas se reproducirán una después de la otra sin interrupciones).
12. **Reloop (Repetición de loop):** Indica cuando hay un loop programado.
13. **BPM:** Muestra el tempo en BPM (beats por minuto) de la pista actual. Cuando aparece **Auto BPM** junto a él, significa que el tempo se detectó automáticamente.
14. **Pitch:** Es el cambio en el pitch actual como porcentaje.
15. **MT (Tempo maestro):** Indica si el tempo maestro está activado.
16. **Prog:** Indica si hay un programa guardado.
17. **Pantalla de texto:** Al explorar una unidad de memoria USB conectada, el nombre de la carpeta o archivo aparece aquí.

Panel trasero



- Selector de voltaje:** Ajuste este interruptor al voltaje de su ubicación.
- Conector de corriente:** Utilice el cable de corriente incluido para conectar el mezclador a una toma de corriente.
- Interruptor de encendido:** Utilice este interruptor para encender y apagar el NDX500. Recuerde apagar el NDX500 antes de desconectarlo de la corriente.

Importante: Al comenzar, encienda su NDX500 *antes que sus amplificadores*. Al finalizar, apague sus amplificadores *antes que el NDX500*.

- Puerto USB:** Utilice un cable USB estándar para conectar este puerto USB a su ordenador. Esto le permite utilizar el NDX500 como un controlador de software de MIDI USB o como un dispositivo de audio USB. Utilice el botón **Source** (Fuente) para seleccionar **MIDI** como el modo de funcionamiento del NDX500.

Importante: Recuerde seleccionar el **NDX500** como su dispositivo de reproducción o salida de audio en Control Panel (Panel de control) o Preferencias (Preferencias) de **sonido** de su ordenador.

- Conectores de audio RCA:** Utilice cables de audio RCA estándar para conectar estas salidas de nivel de línea a su mezclador.
- Conector de inicio remoto:** Utilice un cable de inicio remoto estándar (que se vende por separado) para conectar este conector a un mezclador compatible con inicio remoto.

Para ajustar la configuración de inicio remoto, mantenga pulsado el botón **Single** y gire la **perilla Track**:

- Cue/Play (Cue/Reproducir):** Cuando mueve el crossfader de su mezclador hacia este NDX500, la pista cargada se reproducirá desde su punto de cue. Cuando mueve el crossfader de su mezclador hacia el lado opuesto, la pista regresará a su punto de cue y permanecerá en pausa.
- Tact (Tacto):** Cuando conecte un pedal/interruptor momentáneo al **conector de inicio remoto** del NDX500, puede comenzar o hacer una pausa en la reproducción pulsándolo una vez.
- Lock (Bloqueo):** Cuando conecte un pedal/interruptor momentáneo al **conector de inicio remoto** del NDX500, puede comenzar o hacer una pausa en la reproducción pulsándolo una vez.

Guide d'utilisation (Français)

Présentation

Contenu de la boîte

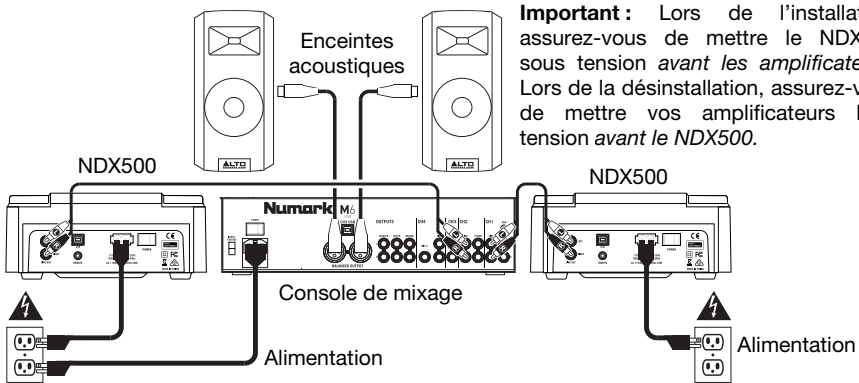
NDX500	Câble d'alimentation
Câble USB	Guide d'utilisation
Câble RCA audio	Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

Assistance technique

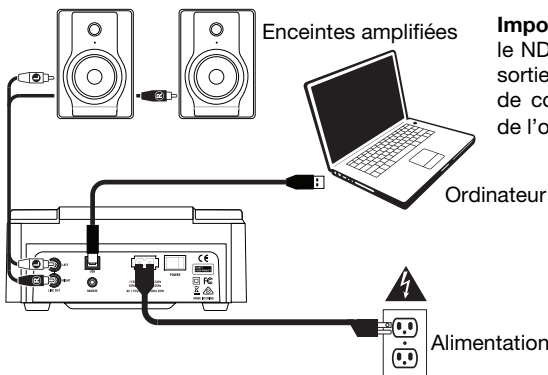
Pour les toutes dernières informations concernant la configuration système requise, la compatibilité, etc., et l'enregistrement du produit, veuillez visiter numark.com/ndx500.
 Pour de l'assistance supplémentaire, veuillez visiter le site numark.com/support.

Démarrage rapide/Schéma de connexion

Utilisation du NDX500 comme lecteur multimédia



Utilisation du NDX500 comme contrôleur MIDI USB

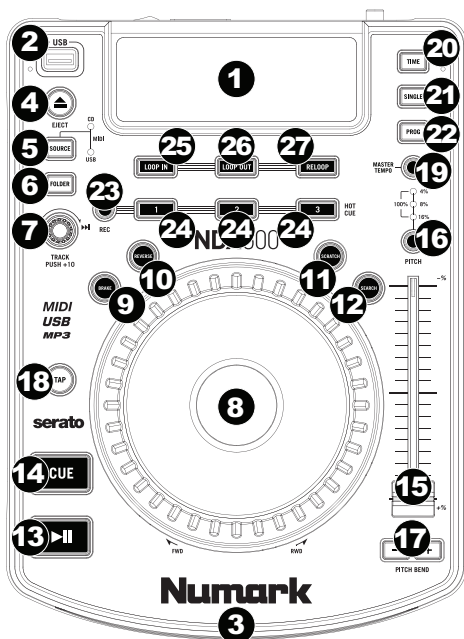


Caractéristiques

Panneau supérieur

- Écran :** Cet écran affiche les informations pertinentes aux opérations du NDX500 en cours. Reportez-vous à la section **Écran** pour en savoir plus.
- Port USB hôte :** Branchez une clé USB (avec système de fichiers FAT16 ou FAT32) à ce port afin de permettre au NDX500 de parcourir et de jouer ses fichiers MP3. Utilisez la touche **Folder** et le bouton **Track** afin de parcourir son contenu.
- Fente pour disque compact :** Insérez un disque compact audio ou MP3 dans cette fente.

Important : Cet appareil est conçu pour faire la lecture de disques compacts vendus commercialement et des formats CD-R et MP3 correctement gravés et finalisés. En raison des différences sur les spécifications de certains graveurs de disques compacts et des disques compacts, il se peut que certains disques ne jouent pas correctement. Nous vous recommandons d'utiliser la vitesse la plus lente lors de la gravure de CD afin d'obtenir la meilleure qualité possible.



- Eject :** Enfoncez cette touche pour éjecter le disque compact de la fente.
- Source :** Cette touche permet de commuter entre les différents modes du NDX500 :
 - CD :** le NDX500 joue la musique du disque compact audio ou MP3 inséré dans la fente. La DEL **CD** à côté de la touche s'allume.
 - USB :** le NDX500 joue la musique d'une clé USB branchée au **port USB hôte**. La DEL **USB** à côté de la touche s'allume.
 - MIDI :** le NDX500 agira en tant que contrôleur USB MIDI, vous permettant de commander le logiciel d'un ordinateur branché au **port USB** du panneau arrière du NDX500. Les DEL **CD** et **USB** à côté de la touche s'allument.
- Folder :** Cette touche permet de commuter entre l'affichage dossier (folder) ou fichier (file) lors de la navigation du contenu de la clé USB branchée.
 - En mode Folder, vous pouvez utiliser le bouton **Track** pour parcourir tous les dossiers disponibles. Une fois le dossier sélectionné, appuyez sur la touche **Folder** afin d'afficher le mode File.
 - En mode File, vous pouvez utiliser le bouton Track pour parcourir tous les fichiers disponibles. Le premier fichier affiché sera le premier MP3 de ce dossier.

Remarque : Peu importe le mode d'affichage, vous n'êtes pas limité qu'aux dossiers ou aux fichiers d'un seul niveau de répertoire. Chaque mode d'affichage est une liste de tous les dossiers ou les fichiers disponibles. Cette fonction permet une navigation plus rapide de vos fichiers, vous permettant de sauter à différents groupes de fichiers à l'intérieur d'un dossier sans devoir accéder à différents niveaux de répertoire.

- Track :** Tournez ce bouton afin d'accéder à la piste suivante ou précédente. Maintenez le bouton enfoncé tout en le tournant afin de sauter de 10 pistes à la fois.

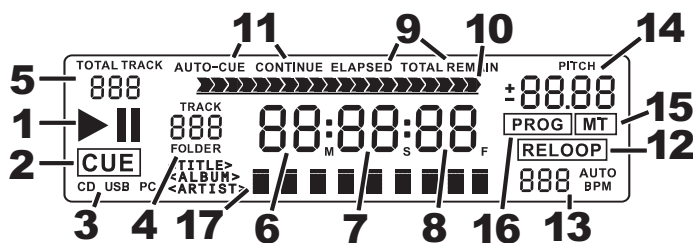
8. **Plateau** : Le plateau permet de commander plusieurs fonctions, selon le mode en cours :
- Si aucune piste n'est en cours de lecture, le **plateau** permet de parcourir lentement toutes les trames de la piste. Pour régler un nouveau point de repère, faites tourner le **plateau**, puis lancez la lecture lorsque vous avez trouvé le bon point. Appuyez sur la touche **Cue** pour retourner à ce point de repérage.
 - Si une piste est en cours de lecture, le **plateau** permet de modifier temporairement la vitesse de la piste. Tourner le plateau dans le sens horaire permet d'augmenter la vitesse, alors que tourner dans le sens antihoraire permet de la diminuer. Ceci est utile lors de la synchronisation du tempo.
 - Lorsque la touche **Search** est enfoncée (mode recherche), tourner le **plateau** permet de parcourir rapidement la piste.
 - Lorsque la touche **Scratch** est enfoncée (mode Scratch), tourner le plateau permet d'ajouter un effet de « scratch » sur la piste, comme une pointe de lecture sur un vinyle.

Conseil : Lorsqu'une piste est interrompue, tourner le **plateau** dans le sens horaire *tout en touchant seulement les rebords du plateau* permet d'activer la fonction de bégaiement du point de repère (stutter cue) et de faire jouer le segment en cours en boucles. Ceci est très utile lors de la programmation d'un point de repère précis dans une piste, tel le premier battement. Pour désactiver la fonction de bégaiement, touchez le dessus du **plateau**.

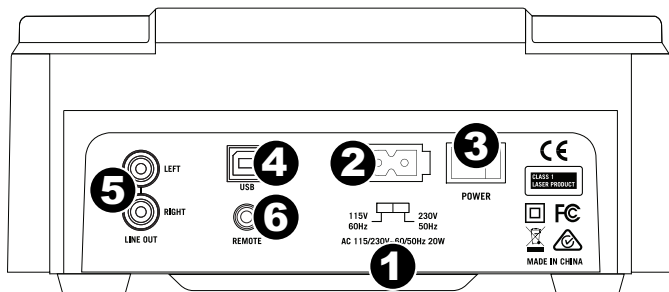
9. **Brake** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le mode Brake (freiner). Lorsque ce mode est activé, la lecture de la piste ralentie avant de s'arrêter, simulant le moteur d'une platine disque qui s'arrête.
Pour ajuster le temps de freinage, maintenez cette touche enfoncée puis tournez le **plateau**.
10. **Reverse** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le mode Reverse (inverser). Lorsque ce mode est activé, la lecture de la piste est inversée, et sa durée décroissante s'affiche à l'écran. Le **plateau** fonctionnera également à l'envers.
11. **Scratch** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le mode Scratch. Lorsque le mode scratch est activé, la partie au centre du plateau vous permet de faire du scratch comme une platine disque que vous tournez. Si le mode scratch est désactivé, la partie au centre du plateau permet de varier la vitesse de la lecture.
Pour modifier le mode ou le style Scratch, maintenez la touche **Scratch** enfoncée et tournez le bouton **Track**.
12. **Search** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le mode Search. Lorsque ce mode est activé, vous pouvez parcourir rapidement la piste. Lorsque vous ne touchez pas au plateau pendant plus de 10 secondes, le mode Search se désactive automatiquement.
Afin de régler la vitesse de recherche parmi les pistes, maintenez la touche **Search** enfoncée et tournez le bouton **Track**.
13. **Lecture/Pause** : Cette touche permet de lancer/repandre ou d'interrompre la lecture. Un point de repère est automatiquement créé à l'endroit où la lecture est interrompue. Veuillez vous reporter à la description de la touche **Cue** ci-dessous pour apprendre comment modifier un point de repère.
14. **Cue** : Appuyer sur cette touche permet de retourner au dernier point de repère mémorisé et de faire un arrêt de lecture. Le point de repère est le dernier endroit où vous avez lancé la lecture de la piste.
Maintenez cette touche enfoncée afin de relancer la lecture de la piste à partir de ce point de repère. Relâchez la touche afin de retourner au point de repère et faire un arrêt de lecture.
Pour modifier le point de repère, interrompez la lecture, tournez le **plateau** pour choisir l'endroit du nouveau point de repère (vous entendrez l'audio alors que vous parcourez la piste), puis lâchez le plateau.
15. **curseur de hauteur tonale** : Ce curseur permet de régler la tonalité générale de la musique lorsqu'une ou toutes les DEL **Pitch** sont allumées. Si toutes les DEL Pitch sont éteintes, le curseur n'a aucun effet sur la piste.
16. **Pitch** : Cette touche permet de faire défiler les plages de tonalité possibles du curseur : **4 %**, **8 %**, **16 %** ou **100 %**. La DEL correspondante s'allume. Lorsque les trois DEL sont allumées, la plage du curseur est de $\pm 100\%$.) Si aucune des DEL n'est allumée, le curseur n'a aucun effet sur la piste. La plage de variation s'affiche également à l'écran.

17. **Pitch Bend +/-** : Ces deux touches permettent d'augmenter (+) ou de diminuer (-) temporairement la tonalité et le tempo de la musique jusqu'à 4 %.
18. **Tap** : Tapez cette touche au tempo de la musique afin d'entrer le BPM manuellement. Si vous désirez que le NDX500 détecte le BPM automatiquement, maintenez cette touche enfoncée pendant 2 secondes.
19. **Master Tempo** : Cette touche permet d'activer la fonction Master Tempo, qui verrouille la tonalité de la piste avec la tonalité originale (comme s'il y avait un ajustement de 0 % de la tonalité). Vous pouvez ensuite régler le tempo de la piste sans modifier la tonalité ou la vitesse de lecture.
20. **Time** : Cette touche permet de parcourir tous les modes d'affichage de la durée disponibles, qui déterminent comment la durée est affichée : temps de lecture écoulé (**Elapsed**), temps restant de la piste (**Remain**) et le temps restant sur le disque (**Remaining**).
Maintenez le bouton **Track** enfoncé tout en tournant afin de parcourir les balises ID3 d'un fichier sélectionné contenant des informations ID3. Vous pouvez choisir d'afficher par titre (**Title**), album (**Album**), artiste (**Artist**), ou de n'afficher aucune balise ID3.
21. **Single** : Cette touche permet de commuter entre les modes de lecture : **Auto-Cue** (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) et le mode **Continue** (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption).
Maintenez cette touche enfoncée tout en tournant le bouton **Track** afin de régler les paramètres de la commande à distance (pourvu que le connecteur à distance du NDX500 est branché à l'entrée appropriée d'une console de mixage compatible). Veuillez consulter la description du **Connecteur à distance** afin d'en savoir plus sur les réglages disponibles.
22. **Prog** : Cette touche permet de créer un programme, une séquence de pistes qui jouent en continu :
 - **Pour ajouter une piste au programme**, tournez le bouton **Track** afin de la sélectionner, puis enfonchez la touche **Prog** tout en enfonçant la touche **Rec**. Le symbole **P-##** devrait clignoter à l'écran (**##** indique le numéro de la piste dans le programme : **P-01**, **P-02**, etc. Répétez ces étapes afin d'ajouter d'autres pistes au programme. Si le programme est sauvegardé, **Prog** s'affiche.
 - **Pour visionner le programme**, appuyez une fois sur la touche **Prog**. La piste sélectionnée dans le programme s'affiche, et le nombre total de pistes du programme s'affiche dans le coin supérieur gauche en tant que **P##**. Tournez le bouton **Track** pour sélectionner la piste en cours, appuyez ensuite sur le bouton **Track** pour charger la piste, puis appuyez sur la **touche de lecture** afin de lancer le programme pour cette piste.
 - **Pour quitter le programme**, enfonchez la touche **Prog** tout en enfonçant la touche **Folder**. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
 - **Pour supprimer le programme**, enfonchez la touche **Prog** tout en enfonçant la touche **Eject**. Lorsque l'on vous demande si vous désirez supprimer le programme, tournez le bouton **Track** pour sélectionner « **YES** » ou « **NO** », puis appuyez sur le bouton **Track** pour confirmer votre choix. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
23. **Rec** : Appuyez sur cette touche, puis sur une des touches **Hot Cue** afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement souhaité de la piste.
24. **Hot Cue** : Pour retourner sur un point de repère rapide et continuer la lecture, appuyez simplement sur la touche Hot Cue correspondante. Seules les touches Hot Cue qui ont un point de repère de programme s'allument.
Appuyez sur la touche **Rec**, puis sur une des touches **Hot Cue** afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement souhaité de la piste. Vous pouvez également écraser ces points de repère rapides de la même manière. *Les points de repère rapides ne seront pas supprimés lorsque vous chargez une nouvelle piste.*
25. **Loop In** : Appuyez sur cette touche durant la lecture afin de programmer le point de départ d'une boucle. *Le point de repère devient le point de départ de la boucle.*
26. **Loop Out** : Appuyez sur cette touche afin de programmer le point de fin de la boucle. La boucle commencera à jouer immédiatement. Pour désactiver la boucle, appuyez sur la touche **Loop Out** à nouveau.
27. **Reloop** : Appuyez sur cette touche afin de sauter immédiatement au point de départ de la boucle et de lancer la lecture à partir de ce point.

Écran



- Lecture/Pause** : Ceci indique si la piste est en cours de lecture ou arrêtée.
- Cue** : Ceci s'allume lorsque le lecteur est en mode pause sur un point de repère.
- CD/USB** : Ceci indique la source de l'audio en cours de lecture, soit une clé USB ou un disque compact inséré.
- Indicateur de numéro de piste/dossier** : Ceci indique le numéro de la piste en cours ou le numéro du dossier. Lors du visionnement ou de la lecture d'un programme, le numéro sera précédé d'un **P** (**P01**, **P02**, etc.), indiquant le numéro de la piste dans ce programme.
- Total Track (total de pistes)** : Ceci indique le nombre total de pistes sur la clé USB ou le disque compact inséré. (En mode dossier (Folder), le nombre total de dossiers disponibles sur la clé USB sera affiché.)
- Minutes** : Ceci indique le nombre de minutes qui s'est écoulé ou qui est restant, selon le mode Time (veuillez consulter la description de la touche **Time**).
- Seconds (secondes)** : Ceci indique le nombre de secondes qui s'est écoulé ou qui est restant, selon le mode Time (veuillez consulter la description de la touche **Time**).
- Frames (trames)** : Le lecteur de disques compacts du NDX500 divise une seconde en 75 trames pour une recherche plus précise. Ceci indique le nombre de trames qui s'est écoulé ou qui est restant, selon le mode Time (veuillez consulter la description de la touche **Time**).
- Mode de durée (Time mode)** : Ceci indique le mode d'affichage de la durée, qui détermine comment la durée est affichée : temps de lecture écoulé (**Elapsed**), temps restant de la piste (**Remain**) et le temps restant sur le disque (**Remaining**).
- Barre de durée (Time bar)** : Ceci indique la quantité de temps écoulé ou restant, selon le mode Time (veuillez consulter la description de la touche **Time**).
- Mode de lecture** : Indique le mode de lecture en cours : **Auto-Cue** (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) et le mode **Continue** (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption).
- Reloop** : Ceci indique lorsqu'une boucle est programmée.
- BPM** : Ceci indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours. Lorsque **Auto BPM** est affiché, le tempo a été détecté automatiquement.
- Pitch** : Ceci indique le pourcentage de la variation de la hauteur tonale.
- MT (Master Tempo)** : Ceci indique que la fonction Master Tempo est activée.
- Prog** : Ceci indique qu'un programme a été sauvegardé.
- Affichage texte** : En parcourant le contenu d'une clé USB, le nom de dossier ou de fichier s'affiche ici.



1. **Sélecteur de tension** : Régler la tension adéquatement pour votre région.
2. **Connecteur d'alimentation** : Utilisez le câble d'alimentation inclus pour brancher l'appareil à une prise secteur.
3. **Interrupteur d'alimentation** : Cet interrupteur permet de mettre le NDX500 sous et hors tension. N'oubliez pas de mettre le NDX500 hors tension avant de le débrancher d'une prise secteur.

Important : Lors de l'installation, assurez-vous de mettre le NDX500 sous tension *avant les amplificateurs*. Lors de la désinstallation, assurez-vous de mettre vos amplificateurs hors tension *avant le NDX500*.

4. **Port USB** : Utilisez un câble USB afin de relier ce port USB au port USB d'un ordinateur. Ceci vous permet d'utiliser le NDX500 comme contrôleur logiciel MIDI USB ou comme lecteur audio USB. Utilisez la touche **Source** afin de sélectionner **MIDI** comme le mode d'opération du NDX500.

Important : Assurez-vous de sélectionner le **NDX500** comme lecteur ou appareil de sortie audio par défaut dans le panneau de configuration ou les préférences **Son** de l'ordinateur.

5. **Connecteurs audio RCA** : Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher ces sorties à niveau ligne à votre console de mixage.
6. **Connecteur de commande à distance** : Utilisez un câble de commande à distance standard (vendu séparément) afin de brancher ce connecteur à une console de mixage compatible.

Pour régler la commande à distance, maintenez la touche **Single** enfoncée et tournez le bouton **Track** :

- **Cue/Play** : Lorsque vous déplacez le crossfader de votre console de mixage dans la direction du NDX500, la piste chargée jouera à partir de son point de repère. Lorsque vous déplacez le crossfader de votre console de mixage dans la direction opposée du NDX500, la piste retourne à son point de repère et s'arrête.
- **Tact** : Lorsque vous branchez une pédale momentanée au **connecteur de commande à distance** du NDX500, vous pouvez lancer ou interrompre la lecture en l'enfonçant une fois.
- **Lock** : Lorsque vous branchez une pédale momentanée au **connecteur de commande à distance** du NDX500, vous pouvez interrompre la lecture en la maintenant enfoncée et la relâcher pour relancer la lecture.

Guida per l'uso (Italiano)

Introduzione

Contenuti della confezione

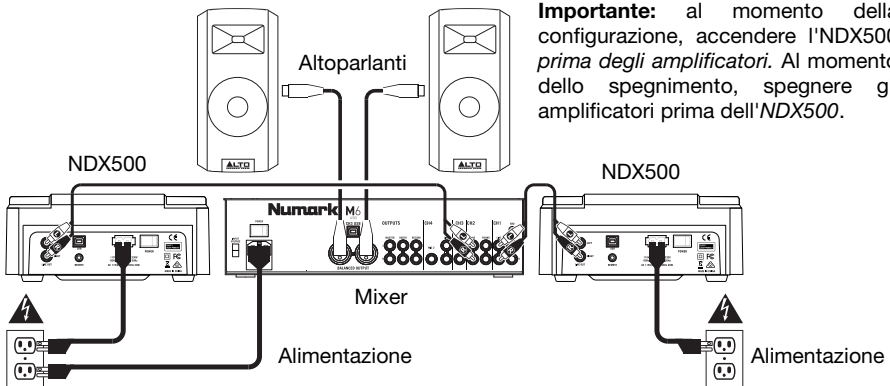
NDX500	Cavo di alimentazione
Cavo USB	Guida rapida
Cavo audio RCA	Manuale di sicurezza e garanzia

Assistenza

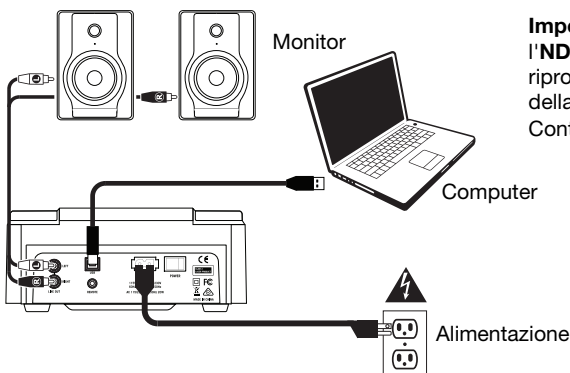
Per le ultime informazioni in merito a questo prodotto (requisiti di sistema, informazioni sulla compatibilità, ecc.) e per effettuarne la registrazione, recarsi alla pagina numark.com/ndx500. Per ulteriore assistenza sul prodotto, recarsi alla pagina numark.com/support.

Guida rapida / Schema dei collegamenti

NDX500 come Media Player



NDX500 come controller USB MIDI



Caratteristiche

Pannello superiore

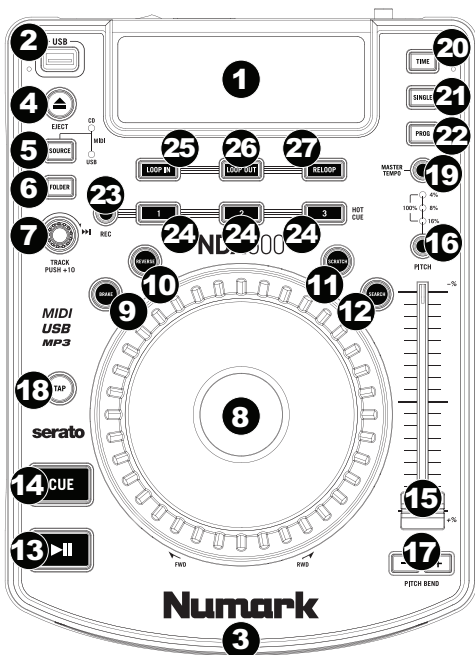
1. **Display:** questo schermo mostra le informazioni relative all'operazione corrente dell'NDX500. Per saperne di più, si veda il paragrafo **Display**.
2. **Porta USB Host:** collegare un drive USB standard (con file system FAT16 o FAT32) a questa porta per consentire all'NDX di navigare tra i file MP3 ivi memorizzati e di riprodurli. Servirsi del tasto **Folder** e della **manopola Track** per navigare tra i contenuti.
3. **Slot CD:** inserire un CD audio o MP3 in questo slot.

Importante: l'apparecchio è stato concepito per riprodurre i CD disponibili in commercio, CD-R masterizzati e finalizzati adeguatamente e CD MP3. Per via delle varianti delle specifiche relative a determinati masterizzatori CD e dei CD stessi, alcuni CD creati a casa potrebbero non suonare correttamente. Per ottenere le migliori prestazioni, si raccomanda di masterizzare il CD alla minima velocità possibile.

4. **Eject (espelli):** premere questo tasto per espellere un CD dall'apposita slot.
5. **Fonte:** premere questo tasto per commutare tra le diverse modalità dell'NDX500.
 - **CD:** l'NDX500 riprodurrà musica da un CD audio o da un CD MP3 inserito nel relativo slot CD. Il LED CD accanto al pulsante si accende.
 - **USB:** l'NDX500 riprodurrà musica da un drive USB collegato alla sua **porta USB Host**. Il LED USB accanto al pulsante si accende.
 - **MIDI:** l'NDX500 agirà da controller USB MIDI, consentendo di controllare software su un computer collegato alla **porta USB** dell'NDX500 stesso (posta a livello del pannello posteriore). Entrambi i LED, **CD** e **USB** accanto al pulsante si accendono.
6. **Cartella:** quando si naviga all'interno dei contenuti di un drive USB collegato, premere questo tasto per commutare tra la modalità di visualizzazione cartella (folder) e la modalità di visualizzazione file (file).
 - In modalità di visualizzazione cartella, si può utilizzare la **manopola Track** per scorrere attraverso tutte le cartelle disponibili. Una volta selezionata una cartella, premere il tasto **Folder** (cartella) per entrare in modalità di visualizzazione file.
 - In modalità di visualizzazione file, utilizzare la **manopola Track** per scorrere tra i file disponibili. Il primo file illustrato sarà il primo file MP3 disponibile in quella cartella.

Nota bene: in entrambe le modalità di visualizzazione, non siete costretti a visualizzare solo cartelle o file in un unico livello di cartella. Ciascuna visuale è un semplice elenco di tutte le cartelle o i file disponibili. Questa funzione offre una modalità più rapida di navigare tra i file, permettendo di passare a diversi gruppi di file nell'ambito di una determinata cartella, ma senza richiedere di entrare/uscire a più livelli di directory.

7. **Manopola Track:** girare questa manopola per passare alla traccia successiva o precedente. Tenere premuta la manopola mentre la si gira per saltare 10 tracce alla volta.



8. **Piatto:** il piatto ha diverse funzioni, a seconda della loro modalità corrente:
- Se la traccia non è in corso di riproduzione, girare il **piatto** per effettuare una ricerca lenta tra i frame della traccia stessa. Per impostare un nuovo punto cue, far ruotare il **piatto**, quindi avviare la riproduzione quando è stata determinata la posizione desiderata. Premere **Cue** per tornare a quel punto cue.
 - Se la traccia è in corso di riproduzione, girare il **piatto** per effettuare temporaneamente il bend del pitch della traccia. Una rotazione in senso orario lo accelera, mentre una rotazione in senso antiorario lo rallenta. Questo è uno strumento utile per abbinare i beat.
 - Quando il tasto **Search** (ricerca) è attivo (modalità di ricerca), girare il **piatto** per effettuare una scansione rapida tra le tracce.
 - Quando il tasto **Scratch** è stato attivato (modalità scratch), girare il **piatto** per effettuare lo "scratch" sull'audio della traccia, come una puntina sul disco.

Suggerimento: quando una traccia è in pausa, girare il **piatto** in senso orario *toccadone solo i lati* per attivare "stutter cue", che consente di sentire il brano corrente ripetutamente. Questo è utile quando si cerca di effettuare il cueing di un punto preciso di una traccia, come un attacco. Per disattivare lo stutter cue, toccare la parte superiore del **piatto**.

9. **Brake:** premere questo tasto per attivare o disattivare la modalità Brake (freno). Quando è attivata la frenata, mettendo in pausa la traccia la riproduzione rallenterà per poi arrestarsi completamente, simulando l'effetto di spegnimento del motore di un giradischi.

Per regolare il tempo di frenata, tenere premuto questo tasto e girare il **piatto**.

10. **Reverse (inverso):** premere questo tasto per attivare o disattivare la modalità Reverse (inverso). In questa modalità la musica viene riprodotta in modalità inversa e il tempo scorre all'indietro a **display**. Il **piatto** lavora a sua volta in modalità inversa.

11. **Scratch:** premere questo tasto per attivare o disattivare la modalità Scratch. In questa modalità, toccando la parte centrale della jog wheel, si farà lo scratch come con un giradischi quando la si fa ruotare. Se la modalità scratch è spenta, la parte centrale della rotella jog wheel effettuerà il bend del pitch quando viene fatta girare.

Per modificare la modalità o lo stile di scratch, tenere premuto **Scratch** e girare la **manopola Track**.

12. **Search (cerca):** premere questo tasto per attivare o disattivare la modalità di ricerca Search. In questa modalità è possibile effettuare una scansione veloce lungo la traccia. Se non si tocca il piatto per 10 secondi si disattiva automaticamente la modalità di ricerca.

Per regolare la rapidità con cui la modalità di ricerca Search effettua la scansione lungo le tracce, tenere premuto **Search** e girare la **manopola Track**.

13. **Play / Pause:** premere questo tasto per avviare/riprendere o interrompere momentaneamente la riproduzione. Mettendo in pausa una traccia, si crea automaticamente un punto cue a quel livello. Si veda la descrizione del tasto **Cue** per maggiori informazioni su come modificare un punto cue.

14. **Cue:** Premere questo tasto per tornare all'ultimo punto cue impostato e interrompere momentaneamente la riproduzione. Il punto cue è quel punto della traccia in cui è stata avviata la riproduzione l'ultima volta.

Tenere premuto questo tasto una seconda volta per avviare la riproduzione da questo punto. Lasciare la pressione per tornare all'ultimo punto cue impostato e interrompere momentaneamente la riproduzione.

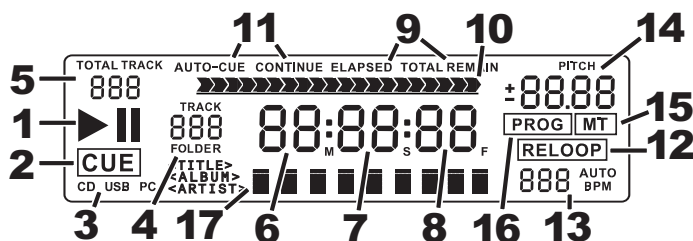
Per modificare il punto cue, mettere in pausa la traccia, quindi girare il piatto per individuare il punto dove si desidera avere il nuovo punto cue (facendo questo si sente l'audio della traccia), quindi smettere di muovere il piatto.

15. **Fader del pitch:** spostare questo fader per regolare l'altezza generale della musica quando uno o tutti i LED del **Pitch Range** (gamma del pitch) sono accesi. Se tutti i LED della gamma del pitch sono spenti, il fader del pitch non ha effetto.

16. **Gamma del pitch:** premere questo tasto per commutare tra gli intervalli disponibili del fader del pitch. **4%**, **8%**, **16%**, o **100%**. Il LED di stato corrispondente si accenderà. Quando tutti e tre i LED sono accesi, la gamma è di $\pm 100\%$. Quando non vi sono LED accesi, il **fader del pitch** non ha effetto. L'intervallo corrente sarà a sua volta illustrato a display.

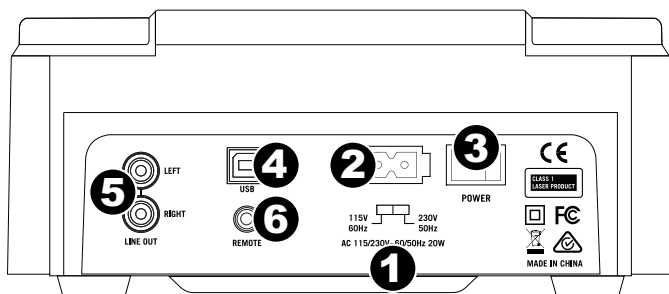
17. **Bend del pitch +/-:** premere uno di questi tasti per alzare (+) o abbassare (-) temporaneamente il pitch e il tempo della musica fino a un massimo del 4% dal valore attuale del pitch.
18. **Tap:** battere questo tasto al ritmo della musica per inserire un BPM manualmente. Tenere premuto questo tasto per 2 secondi per fare sì che l'NDX500 individui il BPM automaticamente.
19. **Master Tempo:** premere questo tasto per attivare o disattivare la funzione Master Tempo, che blocca la tonalità musicale della traccia a quella originale (come se stesse suonando con 0% di regolazione del pitch). Sarà quindi possibile regolare il tempo della traccia senza influire sulla sua tonalità o il suo pitch.
20. **Time (tempo):** premere questo tasto per commutare tra le modalità di tempo disponibili, il che determina il modo in cui il tempo viene illustrato a display: tempo trascorso (**Elapsed**), tempo rimanente sulla traccia (**Remain**) e tempo totale rimanente su un intero CD (**Remaining**).
Tenere premuto questo tasto e girare la **manopola Track** per scorrere lungo i tag ID3 di un file selezionato con informazioni ID3 disponibili. Si può scegliere di visualizzare **Titolo**, **Album**, **Artista**, o di non visualizzare alcun tag ID3.
21. **Single:** premere questo tasto per commutare tra le diverse modalità di riproduzione disponibili. **Auto-Cue** (la riproduzione si interrompe alla fine di ciascuna traccia) o continua (**Continue**) (le tracce vengono riprodotte una dopo l'altra senza interruzioni).
Tenere premuto questo tasto e girare la **manopola Track** per regolare le impostazioni di accensione a distanza (purché il **connettore per avvio a distanza** dell'NDX500 sia collegato all'ingresso adeguato di un mixer compatibile all'avviamento remoto). Si veda la descrizione del **connettore per avvio a distanza** per conoscere le impostazioni disponibili.
22. **Prog:** questo tasto aiuta a creare un programma, vale a dire una sequenza di tracce da riprodurre in maniera ininterrotta.
 - **Per aggiungere una traccia al programma**, girare la **manopola Track** per selezionarla, quindi tenere premuto **Prog** e premere **Rec**. "P-###" lampeggerà sullo schermo LCD ("###" indica il numero che la traccia occupa nel programma "P-01", "P-02", ecc.). Ripetere questo procedimento per aggiungere più canzoni al programma. Se un programma è memorizzato, "Prog" comparirà a display.
 - **Per riprodurre il programma**, premere **Prog** una volta. la traccia attualmente selezionata nel programma verrà illustrata a display e il numero totale di tracce del programma verrà illustrato nell'angolo superiore sinistro come **P##**. Girare la **manopola Track** per selezionare la traccia corrente, premere la **manopola Track** per caricare la traccia, quindi premere **Play** per avviare la riproduzione del programma a partire da tale traccia.
 - **Per lasciare il programma**, tenere premuto **Prog**, quindi premere **Folder** (cartella). (Se una traccia è attualmente in via di riproduzione, continuerà ad essere riprodotta.)
 - **Per cancellare il programma**, tenere premuto **Prog**, quindi premere **Eject**. Quando viene chiesto se si desidera cancellare il programma, girare la **manopola Track** per selezionare "Sì" o "No" e premere la **manopola Track** per confermare la scelta. (Se una traccia è attualmente in via di riproduzione, continuerà ad essere riprodotta.)
23. **Rec:** premere questo tasto, quindi premere uno dei tasti **Hot Cue** per registrare un punto hot cue nel punto desiderato della traccia.
24. **Hot Cue:** premere uno di questi tasti per tornare al punto hot cue corrispondente e continuare la riproduzione. Solo i tasti Hot Cue accesi presentano un punto hot cue memorizzato.
Per registrare un punto hot cue, premere **Rec**, quindi premere uno dei tasti **Hot Cue** nel punto della traccia desiderato. È inoltre possibile sovrascrivere questi punti hot cue allo stesso modo. *I punti hot cue non verranno cancellati quando si carica una nuova traccia.*
25. **Loop In:** premere questo tasto durante la riproduzione per impostare un punto Loop in di inizio di un loop. *Il punto cue diventa questo punto Loop in.*
26. **Loop Out:** premere questo tasto per impostare un punto Loop out, ossia il punto finale di un loop. Il loop inizierà a essere riprodotto immediatamente. Per disattivare un loop, premere nuovamente **Loop out**.
27. **Reloop:** premere questo tasto per passare immediatamente al punto di Loop in e iniziare a riprodurre il loop in quel punto.

Display



- Play / Pause:** indica se la traccia viene riprodotta o è in pausa.
- Cue:** questo compare quando l'apparecchio è in pausa a livello di un punto cue.
- CD/USB:** indica se si stanno riproducendo tracce da un drive USB collegato o da un CD inserito.
- Numero di traccia/cartella:** indica il numero di traccia o cartella corrente. Quando si visualizza o si riproduce un programma, il numero sarà preceduto da una "P" ("P01", "P02", ecc.), indicando il numero di tale traccia nel programma.
- Total Track (tracce totali):** indica il numero totale di tracce disponibili su un drive USB collegato o su un CD inserito. (Quando ci si trova in modalità di visualizzazione cartella, mostrerà il numero totale di cartelle disponibili sul drive USB.)
- Minutes (minuti):** questo è il numero di minuti trascorsi o rimanenti, a seconda della modalità di tempo (si veda la descrizione del tasto **Time**).
- Seconds (secondi):** questo è il numero di secondi trascorsi o rimanenti, a seconda della modalità di tempo (si veda la descrizione del tasto **Time**).
- Frame:** il lettore CD dell'NDX500 divide un secondo in 75 frame per un cueing preciso. Questo è il numero di frame trascorsi o rimanenti, a seconda della modalità di tempo (si veda la descrizione del tasto **Time**).
- Modalità di tempo (Time):** indica la modalità di tempo corrente, il che determina il modo in cui il tempo viene illustrato a display: tempo trascorso (**Elapsed**), tempo rimanente sulla traccia (**Remain**) e tempo totale rimanente su un intero CD (**Remaining**).
- Barra di tempo:** questo è un indicatore visuale del tempo trascorso o rimanente, a seconda della modalità di tempo (si veda la descrizione del tasto **Time**).
- Modalità Play (di riproduzione):** indica la modalità di riproduzione corrente. **Auto-Cue** (la riproduzione si interrompe alla fine di ciascuna traccia) o continua (**Continue**) (le tracce vengono riprodotte una dopo l'altra senza interruzioni).
- Re loop:** indica quando un loop è programmato.
- BPM:** è il tempo in BPM (battiti al minuto) della traccia corrente. Quando **Auto BPM** compare accanto ad esso, il tempo è stato individuato automaticamente.
- Pitch:** indica il cambiamento attuale di pitch in percentuale.
- MT (Master Tempo):** indica che il Master Tempo è attivo.
- Prog:** indica che un programma è stato memorizzato.
- Text Display (display di testo):** quando si naviga all'interno di un drive USB collegato, il nome della cartella o del file compare qui.

Pannello posteriore



- Selettore di voltaggio:** impostare questo interruttore sulla tensione corrispondente a quella del luogo in cui ci si trova.
- Connettore di alimentazione:** servirsi del cavo di alimentazione in dotazione per collegare questo jack ad una presa di alimentazione.
- Interruttore di alimentazione:** premere questo interruttore per accendere e spegnere l'NDX500. Ricordarsi di spegnere l'NDX500 prima di scollegare l'alimentazione.

Importante: al momento della configurazione, accendere l'NDX500 *prima degli amplificatori*. Al momento dello spegnimento, spegnere gli amplificatori prima dell'NDX500.

- Porta USB:** servirsi di un cavo USB standard per collegare questa porta USB al computer. Ciò consente di utilizzare l'NDX500 come controller software USB MIDI o come dispositivo audio USB. Servirsi del tasto **Source** per selezionare **MIDI** come modalità operativa dell'NDX500.

Importante: ricordarsi di selezionare l'NDX500 come dispositivo di riproduzione o di uscita audio a livello della scheda **Suoni** del Pannello di Controllo o Preferiti.

- Connettori RCA audio:** servirsi di cavi audio RCA standard per collegare queste uscite a livello di linea al mixer.
- Connettore per avvio a distanza:** servirsi di un cavo di avvio a distanza standard (venduto separatamente) per collegare questo jack a un mixer compatibile con l'avvio a distanza.

Per regolare l'impostazione di avvio a distanza, tenere premuto il tasto **Single** e girare la **manopola Track**:

- Cue/Play:** quando si sposta il crossfader del mixer verso l'NDX500, la traccia caricata viene riprodotta a partire dal punto cue. quando si sposta il crossfader del mixer lontano dall'NDX500, la traccia tornerà al punto cue e rimarrà in pausa.
- Tact:** quando si collega un interruttore/pedale momentaneo al **connettore per avvio a distanza** dell'NDX500 è possibile avviare o interrompere momentaneamente la riproduzione premendolo una volta.
- Lock:** quando si collega un interruttore/pedale momentaneo al **connettore per avvio a distanza** dell'NDX500 è possibile interrompere momentaneamente la riproduzione tenendo premuto l'interruttore e riprendere la riproduzione rilasciando la pressione.

Benutzerhandbuch (Deutsch)

Einführung

Lieferumfang

NDX500	Stromkabel
USB-Kabel	Benutzerhandbuch
RCA-Audiokabel	Sicherheit & Garantiehandbuch

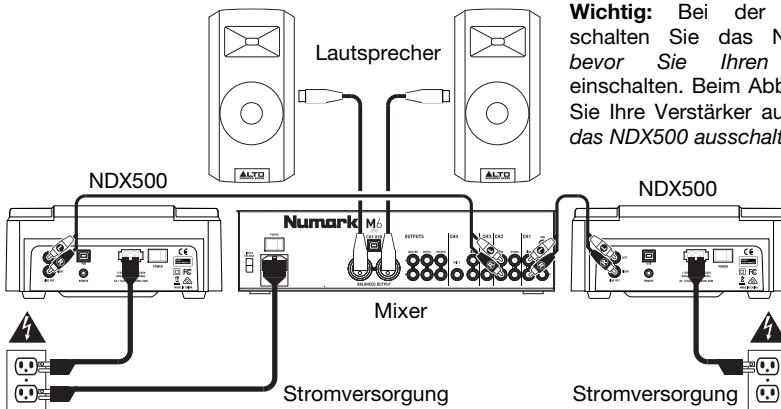
Kundendienst

Für die neuesten Informationen zu diesem Produkt (Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität etc.) und zur Produktregistrierung besuchen Sie numark.com/ndx500.

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

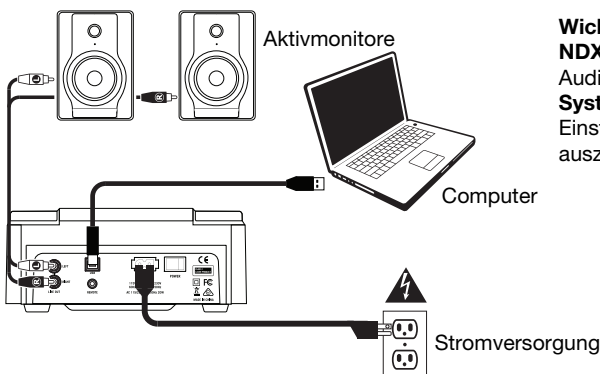
Schnellstart / Anschlussdiagramme

NDX500 als Media Player



Wichtig: Bei der Einrichtung schalten Sie das NDX500 ein *bevor* Sie Ihren Verstärker einschalten. Beim Abbau schalten Sie Ihre Verstärker aus *bevor* Sie das NDX500 ausschalten.

NDX500 als USB-MIDI-Controller



Wichtig: Denken Sie daran, das **NDX500** als Wiedergabe- oder Audioausgabegerät in der **Sound-Systemsteuerung** oder in den Einstellungen auf Ihrem Computer auszuwählen.

Oberseite

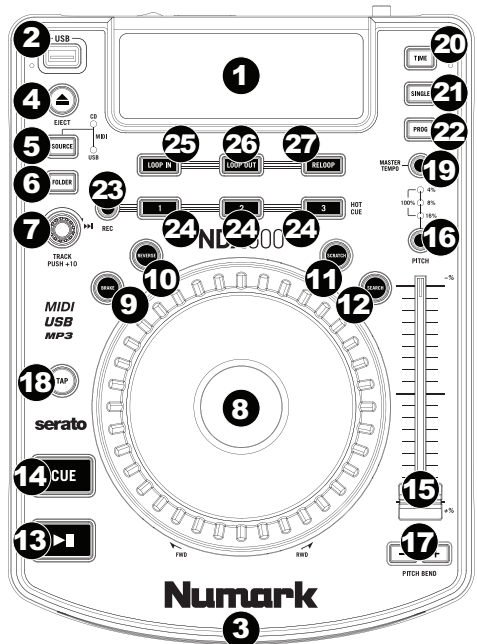
1. **Display:** Dieser Bildschirm zeigt Informationen zum aktuellen Betrieb des NDX500. Siehe Abschnitt **Display**, um mehr zu erfahren.
2. **USB-Host-Anschluss:** Schließen Sie einen handelsüblichen USB-Stick (mit FAT16- oder FAT32-Dateisystem) an diesen Port an, damit das NDX500 am Stick gespeicherte MP3-Dateien durchsuchen und wiedergeben kann. Verwenden Sie die **Ordner**-Taste und den **Track-Regler**, um durch die Inhalte zu navigieren.
3. **CD-Slot:** Legen Sie eine Audio-CD oder MP3-CD in diesen Schlitz ein.

Wichtig: Dieses Gerät ist auf die Wiedergabe von im Handel erhältlichen CDs, richtig gebrannten und finalisierten CD-Rs und MP3-CDs ausgelegt. Durch die unterschiedlichen Spezifikationen von bestimmten CD-Brennern und CDs kann es sein, dass manche selbstgebrannten CDs nicht richtig wiedergegeben werden. Wir empfehlen, CDs mit der Minimalgeschwindigkeit zu brennen, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

4. **Auswerfen:** Drücken Sie diese Taste, um eine CD aus dem **CD-Schlitz** auszuwerfen.
5. **Quelle:** Drücken Sie diese Taste, um zwischen den verschiedenen Modi des NDX500 zu wechseln:
 - **CD:** NDX500 spielt Musik von einer Audio-CD oder MP3-CD ab, die in den **CD-Schlitz** eingelegt wurde. Die **CD**-LED neben der Taste leuchtet auf.
 - **USB:** NDX500 spielt Musik von einem USB-Stick ab, der mit seinem **USB-Host-Anschluss** verbunden ist. Die **USB**-LED neben der Taste leuchtet auf.
 - **MIDI:** Das NDX500 wird als USB-MIDI-Controller funktionieren, so dass Sie Software auf einem Computer steuern können, der über den (rückseitigen) **USB-Anschluss** des NDX500 verbunden ist. Die **CD**- und **USB**-LEDs neben der Taste leuchten auf.
6. **Ordner:** Drücken Sie diese Taste beim Durchsuchen der Inhalte eines angeschlossenen USB-Sticks, um zwischen Ordneransicht und Dateiansicht zu wechseln.
 - In der Ordneransicht drehen Sie den **Track-Regler**, um durch die verfügbaren Ordner zu navigieren. Wenn Sie einen Ordner ausgewählt haben, drücken Sie die **Ordner**-Taste, um in die Dateiansicht zu gelangen.
 - In der Dateiansicht drehen Sie den Track-Regler, um durch die Dateien zu scrollen. Die erste angezeigte Datei wird die erste MP3-Datei in diesem Ordner sein.

Hinweis: In beiden Ansichten sind Sie nicht darauf beschränkt, nur Ordner oder Dateien auf einer einzigen "Verzeichnisebene" anzuzeigen. Jede Ansicht stellt einfach eine Liste aller verfügbaren Ordner oder Dateien dar. Diese Funktion bietet eine schnellere Navigation durch Ihre Dateien, so dass Sie durch verschiedene Dateigruppen in einem Ordner navigieren können, ohne dass Sie in verschiedene Verzeichnisebenen wechseln müssen.

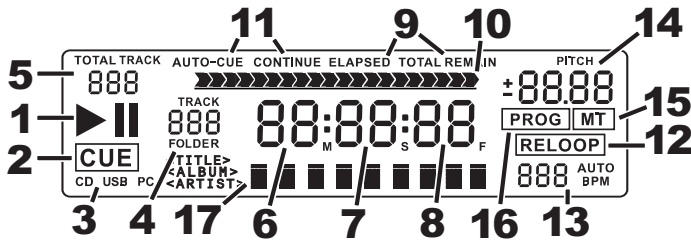
7. **Track-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um zum nächsten oder vorherigen Track zu springen. Halten Sie den Regler nach unten gedrückt und drehen ihn, um 10 Tracks auf einmal zu überspringen.



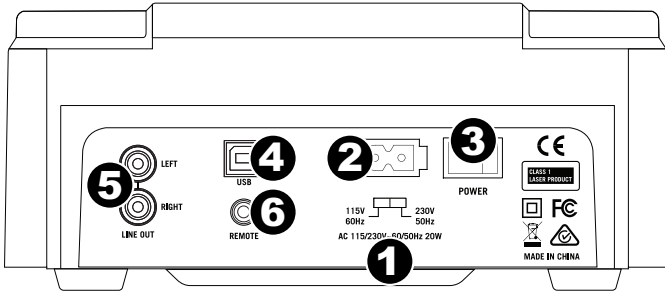
8. **Plattenteller:** Der Plattenteller dient je nach aktuellem Modus verschiedenen Funktionen:
- Wenn ein Track nicht abgespielt wird, drehen Sie langsam den **Plattenteller**, um durch die Track-Frames zu navigieren. Um einen neuen Cue-Punkt zu setzen, drehen Sie den **Plattenteller** und starten Sie die Wiedergabe, wenn Sie die genaue Position bestimmt haben. Drücken Sie **Cue**, um zu diesem Cue-Punkt zurückzukehren.
 - Wenn ein Track abgespielt wird, drehen Sie den **Plattenteller**, um einen vorübergehenden Pitch Bend des Tracks zu erzeugen. Das Drehen im Uhrzeigersinn beschleunigt den Track, während das Drehen gegen den Uhrzeigersinn den Track verlangsamt. Dies ist beim Beat-Matching nützlich.
 - Wenn die **Suchen-Taste** aktiviert ist (Suchmodus), können Sie den **Plattenteller** drehen, um schnell durch den Track zu suchen.
 - Wenn die **Scratch-Taste** aktiviert ist (Scratch-Modus), können Sie den **Plattenteller** drehen, um den Track zu "scratches" - so wie eine Nadel auf einer Schallplatte.
- Tipp:** Wenn der Track pausiert ist, drehen Sie den **Plattenteller** im *Uhrzeigersinn und berühren dabei nur die Seiten*, um "Stutter Cue" zu aktivieren, damit der aktuelle Frame immer wieder abgespielt wird. Dies ist nützlich, wenn Sie versuchen, eine genaue Stelle im Track, wie z.B. den Grundschlag, einzustellen. Um Stutter-Cue zu deaktivieren, berühren Sie die Oberfläche des **Plattentellers**.
9. **Brake:** Drücken Sie diese Taste, um den Brake-Modus zu aktivieren oder deaktivieren. Wenn Sie den Track in diesem Modus pausieren, wird die Wiedergabe verlangsamt bevor der Track ganz gestoppt wird, was den Effekt eines abgebremsten Plattenspielermotors simuliert. Zur Einstellung der Bremszeit halten Sie diese Taste gedrückt und drehen den **Plattenteller**.
10. **Reverse:** Drücken Sie diese Taste, um den Reverse-Modus zu aktivieren oder deaktivieren. In diesem Modus wird die Musik umgekehrt abgespielt und die Zeit wird in der **Anzeige** rückwärts heruntergezählt. Auch der **Plattenteller** funktioniert in umgekehrter Richtung.
11. **Scratch:** Drücken Sie diese Taste, um den Scratch-Modus zu aktivieren oder deaktivieren. In diesem Modus können Sie den Mittelteil des Jog-Wheels berühren, damit der Plattenspieler scratcht, wenn Sie ihn drehen. Wenn der Scratch-Modus deaktiviert ist, hat der Mittelteil des Jog-Wheel einen Pitch Bend-Effekt, wenn Sie ihn drehen.
Um den Scratch-Modus oder Stil zu ändern, halten Sie **Scratch** gedrückt und drehen dann den **Track-Regler**.
12. **Suchen:** Drücken Sie diese Taste, um den Such-Modus zu aktivieren oder deaktivieren. In diesem Modus können Sie schnell durch den Track suchen. Wenn Sie den Plattenteller 10 Sekunden lang nicht berühren, deaktiviert dies automatisch den Such-Modus.
Um einzustellen, wie schnell der Such-Modus Ihre Tracks durchsucht, halten Sie **Suchen** gedrückt und drehen dann den **Track-Regler**.
13. **Wiedergabe/Pause:** Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe zu starten/wieder aufzunehmen oder zu pausieren. Pausieren eines Tracks wird automatisch einen Cue-Punkt an dieser Stelle erstellen. Lesen Sie die Beschreibung der **Cue**-Taste unten, um zu erfahren, wie man einen Cue-Punkt bearbeitet.
14. **Cue:** Drücken Sie diese Taste, um zum letzten Cue-Punkt zurückzukehren und die Wiedergabe zu pausieren. Der Cue-Punkt ist die Stelle in diesem Track, an der die Wiedergabe zuletzt gestartet wurde.
Halten Sie die Taste ein zweites Mal gedrückt, um die Wiedergabe ab diesem Punkt zu starten. Lassen Sie sie los, um zum letzten Cue-Punkt zurückzukehren und die Wiedergabe zu pausieren.
Um den Cue-Punkt zu bearbeiten, pausieren Sie den Track und drehen dann den **Plattenteller**, um festzustellen, wo Sie den neuen Cue-Punkt setzen möchten (Sie werden die Musik des Tracks dabei hören). Hören Sie dann auf, den Plattenteller zu bewegen.
15. **Pitch-Fader:** Bewegen Sie diesen Fader, um den Pitch der Musik einzustellen, wenn eine oder alle **Pitch Range**-LEDs leuchten. Wenn keine der Pitch Range-LEDs leuchtet, hat der Pitch Fader keinen Effekt.
16. **Pitch-Range:** Drücken Sie diese Taste, um durch die verfügbaren Bereiche des **Pitch Fader** zu blättern: **4%**, **8%**, **16%** oder **100%**. Die entsprechende LED leuchtet auf. Wenn alle drei LEDs leuchten, liegt der Bereich bei $\pm 100\%$. Wenn keine LEDs leuchten, hat der **Pitch Fader** keine Wirkung. Der aktuelle Bereich wird auch im Display angezeigt.

17. **Pitch Bend +/-:** Drücken Sie eine dieser Tasten, um die Tonhöhe und das Tempo der Musik um bis zu 4% des aktuellen Pitch-Wertes vorübergehend zu erhöhen (+) oder zu reduzieren (-).
18. **Tap:** Tippen Sie im Takt der Musik auf diese Taste, um manuell einen BPM-Wert einzugeben. Halten Sie diese Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um das NDX500 dazu zu veranlassen, den BPM-Wert automatisch zu erkennen.
19. **Master-Tempo:** Drücken Sie diese Taste, um das Master-Tempo zu aktivieren oder zu deaktivieren, wobei die ursprüngliche Tonart des Tracks beibehalten wird (wie bei einer 0%igen Pitch-Anpassung). Anschließend können Sie das Tempo des Tracks ändern, ohne dabei Tonart oder Tonhöhe zu beeinflussen.
20. **Zeit:** Drücken Sie diese Taste, um durch die verfügbaren Zeit-Modi zu blättern, die festlegen, wie die Zeit am Display angezeigt wird: verstrichene Zeit (**Elapsed**), verbleibende Zeit des Tracks (**Remain**) und Gesamtrestzeit auf der gesamten CD (**Remaining**).
Halten Sie diese Taste gedrückt und drehen Sie den **Track-Regler**, um durch die ID3-Tags einer ausgewählten Datei mit verfügbaren ID3-Informationen zu blättern. Sie können wählen, ob Sie **Track**, **Album**, **Künstler** oder keine ID3-Tags anzeigen möchten.
21. **Single:** Drücken Sie diese Taste, um zwischen den verfügbaren Wiedergabe-Modi zu wechseln: **Auto-Cue** (die Wiedergabe wird am Ende jedes Tracks stoppen) oder Durchgehend (**Continue**) (Tracks werden einer nach dem anderen ohne Unterbrechung gespielt).
Halten Sie diese Taste gedrückt und drehen Sie den **Track-Regler**, um die Remote-Start-Einstellungen vorzunehmen (solange der **Remote-Start-Anschluss** des NDX500 an den entsprechenden Eingang eines fernsteuerbaren Mixers angeschlossen ist). Lesen Sie die Beschreibung des **Remote-Start-Anschlusses**, um mehr über die verfügbaren Einstellungen zu erfahren.
22. **Prog:** Diese Taste hilft Ihnen beim Erstellen eines Programms - einer Abfolge von Tracks, die durchgehend abgespielt wird:
 - **Um einen Track in das Programm aufzunehmen**, drehen Sie den **Track-Regler**, um ihn auszuwählen, halten dann **Prog** gedrückt und drücken anschließend **Rec. P-##** wird am LCD-Bildschirm angezeigt (## zeigt an, welche Position der Track im Programm einnimmt: **P-01**, **P-02** etc.) Wiederholen Sie diesen Vorgang, um dem Programm weitere Tracks hinzuzufügen. Wenn ein Programm gespeichert ist, wird **Prog** im Display angezeigt.
 - **Um das Programm abzuspielen**, drücken Sie einmal **Prog**. Der aktuell ausgewählte Track im Programm wird am Display angezeigt und die Gesamtzahl der Tracks dieses Programms wird in der linken oberen Ecke als **P##** angezeigt. Drehen Sie den **Track-Regler**, um den aktuellen Track auszuwählen, drücken Sie den **Track-Regler**, um den Track zu laden und drücken Sie dann **Wiedergabe**, um das Programm ab diesem Track wiederzugeben.
 - **Um das Programm zu verlassen**, halten Sie **Prog** gedrückt und drücken dann **Ordner**. (Wenn gerade ein Track abgespielt wird, wird er weiterspielen.)
 - **Um das Programm zu löschen**, halten Sie **Prog** und drücken Sie dann **Auswerfen**. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie das Programm löschen wollen, drehen Sie den **Track-Regler**, um **Ja** oder **Nein** auszuwählen und drücken Sie dann den **Track-Regler**, um Ihre Wahl zu bestätigen. (Wenn gerade ein Track abgespielt wird, wird er weiterspielen.)
23. **Rec:** Drücken Sie diese Taste und drücken Sie dann eine der **Hot Cue**-Tasten, um einen Hot-Cue-Punkt an der gewünschten Stelle im Track aufzunehmen.
24. **Hot Cue:** Drücken Sie eine dieser Tasten, um zu ihrem entsprechenden Hot Cue-Punkt zurückzukehren und die Wiedergabe fortzusetzen. Nur leuchtende Hot Cue-Tasten haben einen eingestellten Hot Cue-Punkt.
Um einen Hot Cue-Punkt einzustellen, drücken Sie **Rec** und dann eine der **Hot Cue**-Tasten an der gewünschten Stelle im Track. Sie können diese Hot Cue-Punkte auch auf die gleiche Weise überschreiben. *Hot Cue-Punkte werden nicht gelöscht, wenn Sie einen neuen Track laden.*
25. **Loop In:** Drücken Sie diese Taste während der Wiedergabe, um einen Loop In-Punkt zu setzen, um den Startpunkt eines Loops festzulegen. *Der Cue-Punkt verwandelt sich in diesen Loop In-Punkt.*
26. **Loop Out:** Drücken Sie diese Taste, um einen Loop Out-Punkt zu setzen, den Endpunkt eines Loops. Der Loop beginnt sofort zu spielen. Um einen Loop zu deaktivieren, drücken Sie erneut **Loop Out**.
27. **Reloop:** Drücken Sie diese Taste, um sofort zum Loop-In-Punkt zu springen und mit der Wiedergabe des Loops ab diesem Punkt zu beginnen.

Display



- Wiedergabe/Pause:** Dies zeigt an, ob der Track abgespielt oder angehalten wird.
- Cue:** Wird angezeigt, wenn das Gerät an einem Cue-Punkt pausiert wird.
- CD/USB:** Dies zeigt an, ob Sie Tracks von einem angeschlossenen USB-Stick oder einer eingelegten CD spielen.
- Track-/Ordernummer:** Dies zeigt die aktuelle Track- oder Ordernummer an. Wenn ein Programm angesehen oder gespielt wird, hat die Nummer ein **P** davor (**P01**, **P02** etc.), die die Nummer dieses Tracks im Programm angibt.
- Gesamtzahl der Tracks:** Dies ist die Gesamtzahl der Tracks, die auf einem angeschlossenen USB-Stick oder einer eingelegten CD verfügbar sind. (In der Ordneransicht wird die auf dem USB-Stick verfügbare Gesamtanzahl der Ordner angezeigt.)
- Minuten:** Dies zeigt die vergangenen oder verbleibenden Minuten je nach Zeit-Modus an (siehe Beschreibung **Zeit**-Taste).
- Sekunden:** Dies zeigt die vergangenen oder verbleibenden Sekunden je nach Zeit-Modus an (siehe Beschreibung **Zeit**-Taste).
- Frames:** Der CD-Player des NDX500 teilt eine Sekunde in 75 Frames auf, um ein genaues Cueing zu ermöglichen. Dies zeigt die vergangenen oder verbleibenden Frames je nach Zeit-Modus an (siehe Beschreibung **Zeit**-Taste).
- Zeit-Modus:** Dies zeigt den aktuellen Zeit-Modus an, der festlegt, wie die Zeit am Display angezeigt wird: verstrichene Zeit (**Elapsed**), verbleibende Zeit des Tracks (**Remain**) und verbleibende Zeit auf der gesamten CD (**Remaining**).
- Zeitleiste:** Dies ist eine visuelle Anzeige, die die vergangene oder verbleibende Zeit je nach Zeit-Modus angibt (siehe Beschreibung **Zeit**-Taste).
- Wiedergabe-Modus:** Dies zeigt die aktuellen Wiedergabe-Modi an: **Auto-Cue** (die Wiedergabe wird am Ende jedes Tracks stoppen) oder Durchgehend (**Continue**) (Tracks werden einer nach dem anderen ohne Unterbrechung gespielt).
- Reloop:** Zeigt die Programmierung eines Loops an.
- BPM:** Dies ist das Tempo in BPM (Beats Per Minute) des aktuellen Tracks. Wenn daneben **Auto BPM** angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Tempo automatisch erkannt wurde.
- Tonhöhe:** Dies ist die aktuelle Anpassung der Tonhöhe in Prozent.
- MT (Master Tempo):** Dies zeigt, dass Master Tempo aktiv ist.
- Prog:** Dies zeigt, dass ein Programm gespeichert ist.
- Textanzeige:** Bei der Navigation durch einen angeschlossenen USB-Stick erscheint hier der Ordner- oder Dateinamen.



1. **Voltauswahl:** Stellen Sie diesen Schalter auf die korrekte Spannung für Ihren Standort.
2. **Stromanschluss:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel, um diese Buchse mit einer Steckdose zu verbinden.
3. **Netzschalter:** Mit diesem Schalter schalten Sie das NDX500 ein oder aus. Denken Sie daran, das Gerät auszuschalten, bevor Sie das NDX500 abstecken.

Wichtig: Bei der Einrichtung schalten Sie bitte das NDX500 ein *bevor Sie Ihren Verstärker einschalten*. Beim Abbau schalten Sie Ihre Verstärker aus *bevor Sie das NDX500 ausschalten*.

4. **USB-Port:** Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Kabel, um diesen USB-Port mit Ihrem Computer zu verbinden. Dadurch können Sie das NDX500 als USB-MIDI-Software-Controller oder als USB-Audiogerät verwenden. Verwenden Sie die **Quelle**-Taste, um **MIDI** als Betriebsmodus des NDX500 auszuwählen.

Wichtig: Denken Sie daran, das **NDX500** als Wiedergabe- oder Audio-Ausgabegerät in der **Sound-Systemsteuerung** oder in den Einstellungen auf Ihrem Computer auszuwählen.

5. **RCA-Audioanschlüsse:** Verwenden Sie handelsübliche Cinch-Audiokabel, um diese Line-Ausgänge mit Ihrem Mixer zu verbinden.
6. **Remote-Start-Anschluss:** Verwenden Sie ein handelsübliches Fernstartkabel (separat erhältlich), um diese Buchse mit einem fernsteuerbaren Mixer zu verbinden.

Um die Remote-Start-Einstellung anzupassen, halten Sie die **Single**-Taste gedrückt und drehen den **Track-Regler**:

- **Cue/Wiedergabe:** Wenn Sie den Crossfader Ihres Mixers in Richtung NDX500 bewegen, wird der geladene Track ab seinem Cue-Punkt zu spielen beginnen. Wenn Sie den Crossfader des Mixers vom NDX500 wegbewegen, springt der Track zum Cue-Punkt zurück und bleibt pausiert.
- **Takt:** Wenn Sie einen temporären Schalter/Pedal an den **Remote Start-Anschluss** des NDX500 anschließen, können Sie die Wiedergabe durch einmaliges Betätigen starten oder pausieren.
- **Einrasten:** Wenn Sie einen temporären Schalter/Pedal an den **Remote Start-Anschluss** des NDX500 anschließen, können Sie die Wiedergabe pausieren, indem Sie den Schalter nach unten gedrückt halten. Setzen Sie die Wiedergabe fort, indem Sie den Schalter loslassen.

Appendix (English)

Technical Specifications

Disc Type	Redbook CD, CD-R, CD-RW, MP3 CD
Time Display	Track Elapsed, Track Remaining, Total Remaining (CDs)
Freq Response	± 2 dB (20 Hz – 20 kHz)
THD	< 0.03%
Signal-to-Noise Ratio	80 dB (A-weighted)
Output Level	1.9 V (± 0.2)
Channel Separation	> 80 dB
Channel Difference	< 1 dB
Pitch Control Range	± 4%, 8%, 16%, or 100%
Power	Supply: 115/230 V AC, 60/50 Hz Consumption: 20 W
Dimensions (width x depth x height)	8.5" x 11.5" x 4.2" 216 mm x 292 mm x 106 mm
Weight	7.1 lbs. 3.2 kg

Specifications are subject to change without notice.

Trademarks and Licenses

Numark is a trademark of inMusic Brands, Inc., registered in the U.S. and other countries.

All other product or company names are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

numark.com
