

Numark

NS6//

User Guide

English (3 – 16)

Guía del usuario

Español (17 – 30)

Guide d'utilisation

Français (31 – 44)

Guida per l'uso

Italiano (45 – 58)

Benutzerhandbuch

Deutsch (59 – 72)

Appendix

English (73 – 74)

User Guide (English)

Introduction

Box Contents

NS6II
USB Cable
Power Adapter
Software Download Card
Quickstart Guide
Safety & Warranty Manual

Support

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

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

Setup

Before getting started:

- Read the *Safety & Warranty Manual* before using NS6II.
- Make sure all items listed in the **Box Contents** are included.
- Remove the blue film from the platters before using NS6II.

1. Install the Drivers and Software

IMPORTANT: Install the drivers before installing the software.

Drivers (Windows users only): Download and install the latest drivers from numark.com/NS6II. (You will be asked to connect the NS6II to your computer during installation.)

Software: Download and install the latest version of Serato DJ from serato.com.

2. Connect and Start DJing!

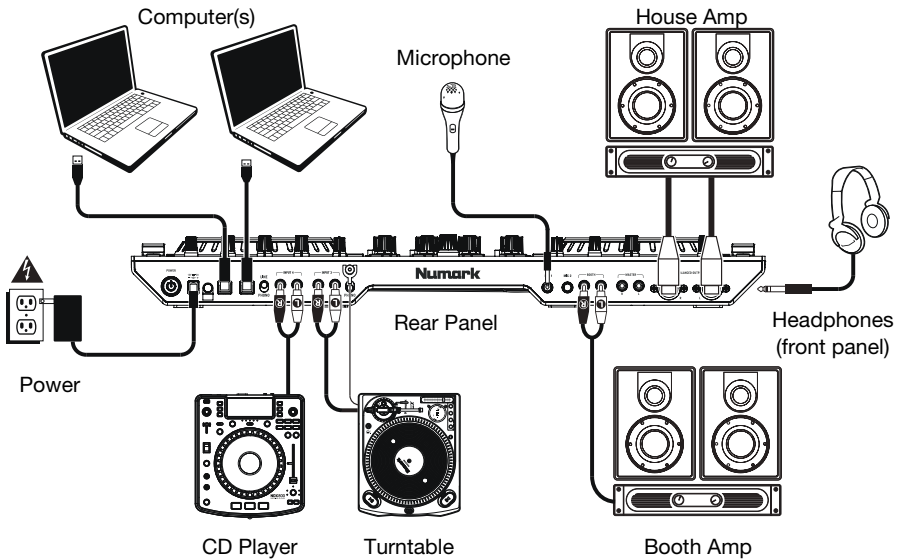
Follow this sequence of steps whenever you use NS6II:

1. Make sure all devices are off and all faders and gain knobs are set to "zero."
2. Connect input sources (microphones, turntables, CD players, etc.) to the NS6II.
3. Connect output devices (power amplifiers, sub-mixer, recorders, etc.) to the NS6II.
4. Plug all devices into power sources, and turn on devices in proper order:
 - When starting a session, turn on (1) input sources, (2) NS6II, (3) output devices.
 - When ending a session, turn off (1) output devices, (2) NS6II, (3) input sources.
5. Connect the NS6II to your computer with the USB cable (included) and to your headphones.
6. Open Serato DJ and go! For more information on how to use Serato DJ with NS6II, visit serato.com/dj/support and select **Numark NS6II**.

Important:

- Touch the platters to calibrate the touch-sensitive circuitry before using NS6II.
- When reconnecting the NS6II to your computer, the NS6II will recall the previous positions of the software (e.g., Pitch, effects parameters, etc.). Be mindful of this before playing a track.

Connection Diagram



Items not listed under [Introduction > Box Contents](#) are sold separately.

Transitioning Between DJs

The NS6II allows two computers running Serato DJ to connect to the unit simultaneously. This allows two DJs to play at the same time for easy DJ set changeovers. With a computer already connected to the NS6II and playing (**PC1**), do the following:

1. Connect a second computer (**PC2**) to the unused USB port on NS6II's rear panel. Once the computer has connected, the software will show all decks offline. The first computer will still control both sides of NS6II.
2. Before giving PC2 control of one side of NS6II, make sure no audio is playing from PC2 on that deck, as it will go offline. Then, press and hold **Shift** and press the **Browse Focus / PC1/PC2** button on the non-playing deck.

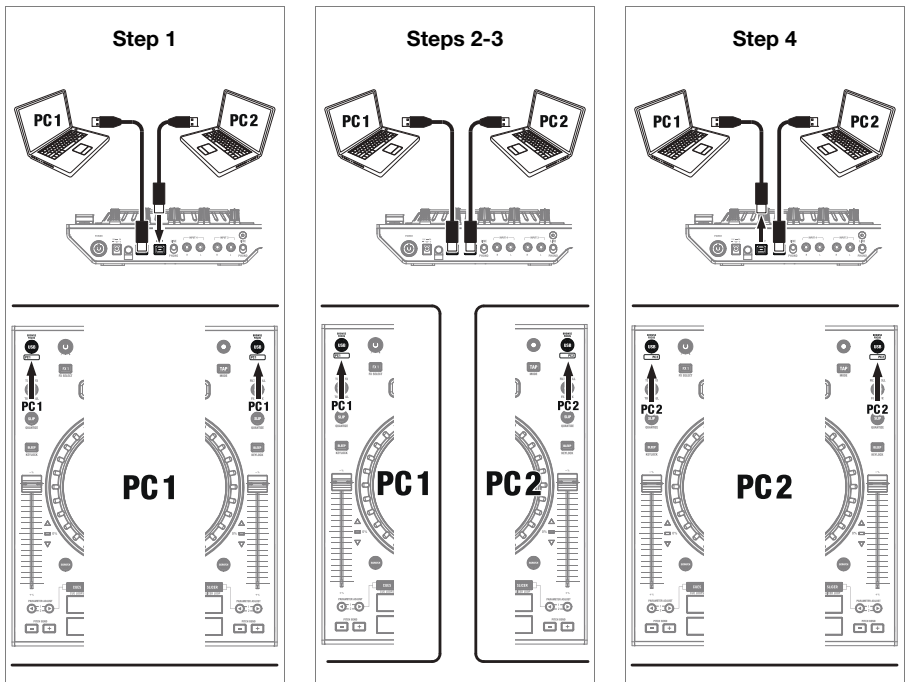
PC2 will now control the two channels on that side of the controller, and will automatically have focus of the browse controls. Use the browse knob to scroll through the library, then add the desired track to the deck by pressing the **Load** button.

3. Play a track on PC2's deck and mix it in when ready—you'll now have audio from both computers in the mix. For example, while PC1 uses Deck A (and the mixer controls for Channels 1 & 3) to control their computer, PC2 can also use Deck B (and the mixer controls for Channels 2 & 4) to control their computer.

With one computer controlling each deck, press the **Browse Focus / PC1/PC2** button on the non-playing deck to switch control of the browse knob.

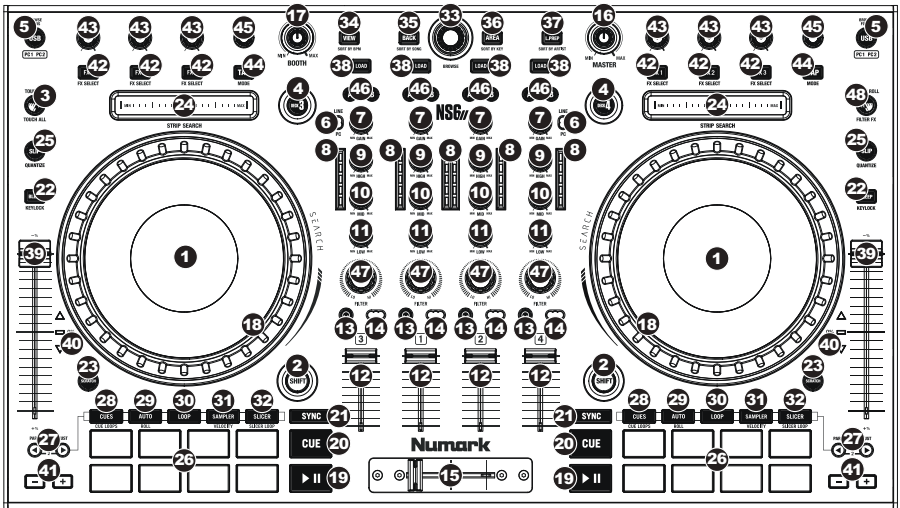
4. Fade out the audio playing from PC1's computer to the audio playing from PC2's computer. When only the audio from PC2's computer is left in the mix, press and hold **Shift** and press the **Browse Focus / PC1/PC2** button on the non-playing deck. Now, PC2 is using both Decks A and B to control their computer. You can now disconnect PC1's computer from NS6II.

Note: If a deck is already in use by a computer, the computer's virtual deck (in Serato DJ) will become black and display **IN USE**.



Features

Top Panel



Useful Terms:

- **Audio Pointer:** The current position in a track from where audio will play. When you select a track and begin playing, the Audio Pointer will usually start from the beginning and stop at the end.
- **Cue Point:** A marked position in a track, which will be permanently stored by the software. You can set, return to, or delete Cue Points with the Cue Controls.
- **Temporary Cue Point:** A marked position in a track, which will only remain while that track is still loaded in the Deck. You can set and return to the Temporary Cue Point with the Cue button.

General Controls

1. **Displays:** Use this screen to view information about the current track. See [Display](#) for more information.
2. **Shift:** Press and hold this button to access secondary functions (in red lettering) of other controls on NS6iII.
3. **Touch Mode:** Press this button to toggle through the Touch Modes. Press once to access the touch-capacitive functions of NS6iII's **FX 1 Knob**, **FX 2 Knob**, and **FX 3 Knob**. Press a second time to access the touch-capacitive functions of those knobs plus the EQ Knobs (**Channel High**, **Channel Mid**, and **Channel Low**). These functions are momentary, not "latching."
4. **Deck:** Selects which Layer in the software is controlled by that hardware Deck. Deck A can control Layer 1 or 3; Deck B can control Layer 2 or 4.
5. **Browse Focus / PC1/PC2:** Press this button to shift the focus of the **Scroll** knob from one connected computer to another.

Press and hold **Shift** and then press this button to select whether the deck is controlling the computer connected to **USB Port 1** or **USB Port 2**. Remember to set the channel's **input selector** to **PC** if you want it to play the audio from that layer in the software

If only one computer is connected, this button will have no function.

Mixer Controls

6. **Input Selector:** Set this switch to the desired audio source from this channel: **PC** (a track playing on that layer in the software) or **Line** (a device connected to the **Line/Phono Inputs** on NS6II's rear panel).

Note: The **Line/Phono switches** on NS6II's rear panel must also be set properly. Also, a channel's controls will only send MIDI information when its Input Selector is set to **PC**.

7. **Gain Trim:** Adjusts the pre-fader, pre-EQ audio level of the corresponding channel in the software.
8. **LED Meters:** Monitors the audio levels of the corresponding channel.
9. **Channel Treble:** Adjusts the high (treble) frequencies. When Touch Mode is activated, touching this knob will mute the corresponding channel's high frequencies (an "EQ kill").
10. **Channel Mid:** Adjusts the mid-range frequencies. When Touch Mode is activated, touching this knob will mute the corresponding channel's mid-range frequencies (an "EQ kill").
11. **Channel Bass:** Adjusts the low (bass) frequencies. When Touch Mode is activated, touching this knob will mute the corresponding channel's low frequencies (an "EQ kill").
12. **Channel Fader:** Adjusts the audio level on the corresponding channel in the software.
13. **PFL:** Press this button to send this channel's pre-fader signal to the Cue Channel for monitoring. When engaged, the button will be lit. By pressing one PFL button at a time, you will cue that channel alone (and deactivate PFL monitoring for the other channels). To cue to multiple channels simultaneously, press the PFL buttons for those channels at the same time.
14. **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**, **Off**).
15. **Crossfader:** Blends audio between the channels assigned to the left and right side of the crossfader.

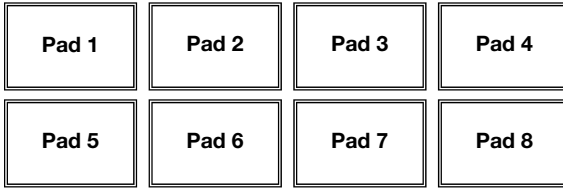
Note: The crossfader is user-replaceable if it should ever wear out. Simply remove the facepanel, then remove the screws holding it in position.
16. **Master Volume:** Adjusts the output volume of the Program Mix.
17. **Booth Volume:** Adjusts the output volume of the Booth Output mix.

Playback Controls

18. **Platter:** Controls the playhead in the software.
Press and hold **Shift** and then move the platter to move quickly through the track.
19. **Play / Pause:** This button pauses or resumes playback.
Press and hold **Shift** and then press this button to "stutter-play" the track from the last set Cue Point.
20. **Cue:** When the Deck is paused, you can set a Temporary Cue Point by moving the **platter** to place the playhead at the desired location and then pressing the **Cue Button**.
During playback, you can press the **Cue Button** to return the track to this Temporary Cue Point. (If you did not set a Temporary Cue Point, then it will return to the beginning of the track.)
If the Deck is paused, you can press and hold the **Cue Button** to play the track from the Temporary Cue Point. Releasing the **Cue Button** will return the track to the Temporary Cue Point and pause it. To continue playback without returning to the Temporary Cue Point, press and hold the **Cue Button**, then press and hold the **Play Button**, and then release both buttons.
Press and hold **Shift** and then press this button to return to the beginning of the track.
21. **Sync:** Press this button to automatically match the corresponding Deck's tempo with the opposite Deck's tempo and phase. Press and hold **Shift** and press this button to deactivate Sync.
22. **Bleep / Keylock:** Press this button to reverse audio playback of the track on the corresponding deck. Press this button again to resume normal playback from where it would have been if you had never engaged the Bleep function (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).
Keylock: Press and hold **Shift** and then press this button to activate or deactivate Keylock: the key of the song will lock to whatever position the pitch fader is at when Keylock is activated. This feature allows you to change the speed of the song without changing the key.
23. **Scratch:** Press this button to activate or deactivate Scratch Mode. In this mode, you can touch the center part of the **platter** will scratch like a turntable when you spin it. If Scratch Mode is off, the center part of the **platter** will pitch-bend when you spin it.
Press and hold **Shift** and then press this button to toggle between time elapsed and time remaining in the jog wheel display of the corresponding deck.
24. **Strip Search:** The length of this strip represents the length of the entire track. Place your finger on a point along this sensor to jump to that point in the track. (If you want to scroll through a track, we recommend using your computer rather than running your finger along the strip.)
25. **Slip / Quantize:** When using the software's Beat Grid, hold Slip and move the platter to "slip" (i.e., shift or slide) the entire Beat Grid to the left or right. This is helpful when the Beat Grid is slightly misaligned with the track's transients. See the Serato DJ manual for more information.
Press and hold **Shift** and press the Deck A (left side) **Slip** button to enable or disable Quantize for Layer 1 or 3. Press and hold **Shift** and press the Deck B (right side) **Slip** button to enable or disable Quantize for Layer 2 or 4. When enabled, setting and triggering cues and loops will snap to the Beat Grid.

Pad Mode Controls

26. **Pads:** These pads have different functions on each Deck depending on the current Pad Mode. They are velocity-sensitive (in certain modes only), durable, and easy to play. In this section, when referring to specific pads, it will refer to the numbers as shown here.

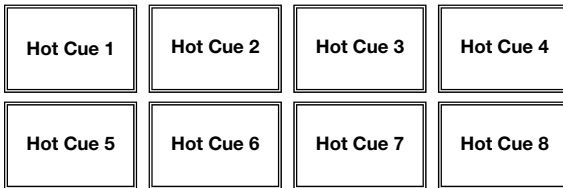


27. **Parameter < / >:** Use these buttons for various functions in each Pad Mode. Press and hold **Shift** and use these buttons to access secondary parameters.

If you have purchased the Serato Pitch N' Time expansion, pressing and holding **Shift** and then pressing these buttons will adjust the Key of the current track down (<) or up (>).

28. **Cues:** This Pad Mode button switches the pads between two modes: Hot Cue Mode and Hot Cue Auto-Loop Mode. When the button is unlit, the first press will always select Hot Cue Mode.

- **Hot Cue Mode:** Each pad assigns a Hot Cue Point or returns the track to that Hot Cue Point. When a pad is unlit, you can assign a Hot Cue Point by pressing it at the desired point in your track. Once it is assigned, the pad will light. Press and hold **Shift** and then press a pad to delete its assigned Hot Cue Point.
- **Hot Cue Auto-Loop Mode:** Each pad assigns a Hot Cue Point or returns the track to that Hot Cue Point, but in both cases, it also creates an Auto-Loop at that point. The Auto-Loop's length is set in the software, but you can decrease or increase it with the **Parameter <** or **Parameter >** button.



Important: If you have purchased the Serato Flip Expansion Pack, the **Parameter <** and **Parameter >** buttons have additional functions in Hot Cue Mode and Hot Cue Auto-Loop Mode that let you create and control Flips. See [Flip Controls](#) to learn more.

29. **Auto / Roll:** This Pad Mode button puts the pads in two modes: Auto-Loop Mode and Loop Roll Mode. When the button is unlit, the first press will always select Auto-Loop Mode.

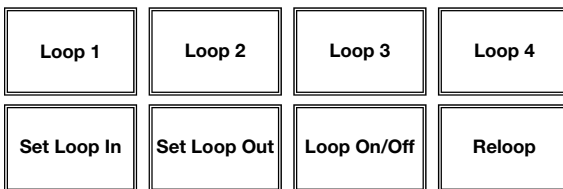
Note: The pad layouts here match the software's default Auto-Loop time division layout. If you shift the range of time divisions displayed in the software, the pad layout will change to match it.

- **Auto-Loop Mode:** Each pad triggers or releases an Auto-Loop of a different length. Press and hold **Shift** and then press the **Parameter <** or **Parameter >** button to shift the Auto-Loop backward or forward.
- **Loop Roll Mode:** Each pad triggers a momentary Loop Roll. Press the **Parameter <** or **Parameter >** button to change the Loop Roll's time division.



30. **Loop:** This Pad Mode button switches the pads between two banks of saved loops and Manual Loop controls. When the button is unlit, the first press will always select the first bank.

- **Saved Loop Mode: Pads 1-4** (the top row) return the track to one of your saved loops. You create and save a loop using **Pads 5-8** (the bottom row). The pad layouts for the two banks are identical.
 - **To create a loop,** press **Pad 5** to set the Loop In Point, and then press **Pad 6** to set the Loop Out Point and trigger the loop.
 - **To save a loop,** while a loop is active, press any one of **Pads 1-4** (the top row) that does not have a loop assigned to it. You can do this regardless of how the loop was created (Saved Loop Mode, Auto-Loop Mode, Loop Roll Mode, etc.).
 - **To trigger a saved loop,** press any one of **Pads 1-4** (the top row) that has a loop saved to it. Press **Pad 7** to activate or deactivate the loop. Press **Pad 8** to return the track to the last triggered loop and reactivate it ("reloop").
 - **To delete a saved loop,** press and hold **Shift** and then press the corresponding pad (of **Pads 1-4**).
 - **To halve or double the length of a loop,** press the **Parameter <** or **Parameter >** button.
 - **To shift a loop backward or forward,** press and hold **Shift** and then press the **Parameter <** or **Parameter >** button.



31. **Sampler:** This Pad Mode button switches the pads between two modes: Sample Player Mode and Sample Velocity Trigger Mode. When the button is unlit, the first press will always select Sample Player Mode.

- **Sample Player Mode: Pads 1-6** each trigger a sample, which you can assign in the software (the volume level is also set in the software). Unlit pads have no sample assigned to them. To stop playback of a sample, press and hold **Shift** and then press the corresponding pad (of **Pads 1-3** or **Pads 4-6**).
- **Sample Velocity Trigger Mode:** The pads behave identically to the pads in Sample Player Mode, except they are velocity-sensitive, so triggered samples will play back at a volume level proportional to how heavily you pressed the pads. This mode can give your performance more of a "human feel."



32. **Slicer:** This Pad Mode button switches the pads between two modes: Slicer Mode and Slicer Loop Mode. When the button is unlit, the first press will always select Slicer Mode.

Important: Your track must have a set Beat Grid for Slicer Mode or Slicer Loop Mode to work.

- **Slicer Mode:** The eight pads represent eight sequential beats—"Slices"—in the Beat Grid. The currently playing Slice is represented by the currently lit pad; the light will "move through the pads" as it progresses through each eight-Slice phrase. Press a pad to play that Slice—hold it down if you want to keep looping it. When you release the pad, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never pressed it (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

Press the **Parameter <** or **Parameter >** button to decrease or increase the Slice quantization. Press and hold **Shift** and then press the **Parameter <** or **Parameter >** button to decrease or increase the Slice Domain size.

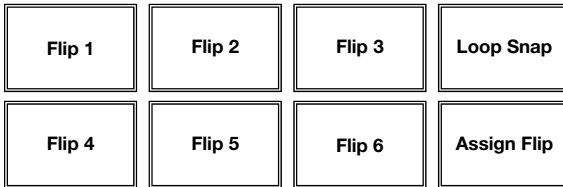
- **Slicer Loop Mode:** The pads behave identically to the pads in Slicer Mode, except the eight-Slice phrase will loop rather than moving forward continuously through the track.

Flip Controls

If you have purchased the Serato Flip Expansion Pack, you can create and control your Flips using these commands:

- **In Hot Cue Mode or Hot Cue Auto-Loop Mode** (press **Cues** to enter either mode):
 - **To record-arm or -disarm Flip recording**, press the **Parameter <** button.
 - **To activate or deactivate Flip looping**, press and hold **Shift** and then press the **Parameter <** button.
 - **To immediately start playing the last-played (or currently playing) Flip**, press the **Parameter >** button. If you do this while recording a Flip, the recording will stop and that Flip will start playing.
 - **To activate or deactivate the current Flip**, press and hold **Shift** and then press the **Parameter >** button. If the playhead is not yet in the region of the Flip, the Flip will start playing once the playhead reaches it.
- **In Flip Mode** (press and hold **Shift** and press **Cues** to enter this mode):
 - In this mode: **unlit** pads have no Flip assigned to them; **solidly lit** pads have a Flip assigned but are not playing; **flashing** pads have a Flip assigned and are currently playing.
 - **To assign a Flip to a pad**, press and hold **Pad 8** and press **Pad 1, 2, 3, 5, 6** or **7**.
 - **To play an assigned Flip**, press **Pad 1, 2, 3, 5, 6** or **7** (if it has a Flip assigned to it).
 - **To immediately stop playback of a Flip**, press and hold **Shift** and then press the corresponding pad.
 - **To automatically "snap" the length of a Flip so it aligns with the Beat Grid (Loop Snap)**, press and hold **Pad 4** and then press a pad with a Flip assigned to it.

Important: Your track must have a set Beat Grid for the Loop Snap function to work.



Navigation Controls

33. **Scroll Knob:** Use this knob to scroll through lists of tracks, Crates, etc. in the software.
You can also press it to move between the panels shown in the software.
Press and hold **Shift** and turn this knob to quickly scroll.
34. **View / Sort by BPM:** Press this button to toggle through the available software display modes.
Press and hold **Shift** and then press this button to sort the Library by BPM.
35. **Back / Sort by Song:** Press this button to move the selector backward in the software panels.
Press and hold **Shift** and then press this button to sort the Library by Song.
36. **Area / Sort by Key:** Press this to toggle through the Files, Browse, Prepare, and History panels.
Press and hold **Shift** and then press this button to sort the Library by Key.
37. **L. Prep / Sort by Artist:** Press this button to add a selected track to the list of tracks in the Prepare Area in the software.
Press and hold **Shift** and then press this button to sort the Library by Artist.
38. **Load:** Press one of these buttons while a track is selected to assign it to the corresponding channel.

Pitch Controls

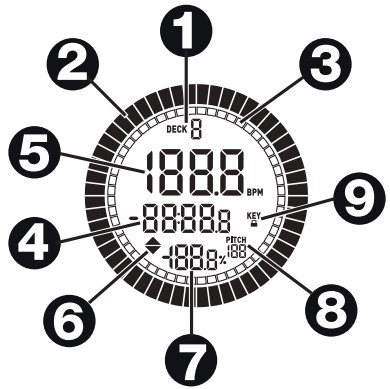
39. **Pitch Fader:** Controls the track's playback speed. An LED next to the fader will light up when set at **0%**.
40. **Takeover LEDs:** When you select the other Deck with the **Deck Select** switch, the position of the NS6II's **Pitch Fader** may not match the Pitch setting for that Deck in the software. Slowly move the **Pitch Fader** in the direction indicated by the **Takeover LED** arrow until it turns off. At this point, the Pitch Fader matches the Pitch setting in the software and can control it again.
41. **Pitch Bend (+ / -):** Press or hold down either of these buttons to temporarily adjust the track's playback speed. When released, the track playback will return to the speed designated by the **Pitch Fader**.
Press and hold **Shift** and then press these buttons to adjust the Tempo Range forward (+) or backward (-).

Effects Controls

42. **FX 1, FX 2, FX 3:** These buttons have different functions on each Deck depending on the current FX Mode: **Single-FX Mode** or **Multi-FX Mode**.
- **Single-FX Mode:** **FX 1** activates or deactivates the effect; **FX 2** activates or deactivates the first effect parameter (if applicable); **FX 3** activates or deactivates the second effect parameter (if applicable). Press and hold **Shift** and press **FX 1** to select the desired effect. Alternatively, press and hold **Shift** and then turn the **FX Knob** under the effect name to move quickly through the list.
 - **Multi-FX Mode:** The buttons activate or deactivate the first, second, and third effects in the effects chain, respectively. Press and hold **Shift** and press one of the buttons to select the effect for that point in the effects chain. Alternatively, press and hold **Shift** and then turn the **FX Knob** under the effect name to move quickly through the list.
43. **FX 1 Knob, FX 2 Knob, FX 3 Knob:** These knobs have different functions on each Deck depending on the current FX Mode: **Single-FX Mode** or **Multi-FX Mode**.
- **Single-FX Mode:** the **FX 1 Knob** controls the "wet-dry" balance of the effect; the **FX 2 Knob** controls the first effect parameter; the **FX 3 Knob** controls the second effect parameter. When Touch Mode is activated, touch the **FX 1 Knob** to activate its effect, and release the knob to deactivate it.
 - **Multi-FX Mode:** The knobs control the "wet-dry" balance of the first, second, and third effects in the effects chain, respectively. When Touch Mode is activated, touch a knob to activate its effect, and release the knob to deactivate it.
44. **Beat / Mode:** Tap this button repeatedly at the desired tempo to set the rate of the effects' low-frequency oscillators (LFOs). Press and hold this button to reset Beat Multiplier to the Deck's BPM.
- Press and hold **Shift** and then press this button to switch between Single-FX Mode and Multi-FX Mode.
45. **Beat Knob:** Turn this knob to set the Time Division for the selected effects. You can also press it to reset the Time Division to 1.
46. **FX Assign:** Use these buttons to apply Effect A and/or B to the corresponding channel (Each effect can be applied to any or all of the four channels).
47. **Channel Filter:** Turn this knob to adjust the filter on the corresponding channel. The type of filter it adjusts will depend on the **Filter Mode** button.
48. **Filter Mode:** Press this button to cycle through the Filter Modes, which affect the **Channel Filter** knobs: **Off**, **Filter-Roll Mode**, or **Filter-FX Mode**.
- **Off:** When this button is off, the **Channel Filter** knob will apply and adjust a low-pass filter to the corresponding channel when turned counter-clockwise or a high-pass filter when turned clockwise.
 - **Filter-Roll Mode:** Press this button once to activate Filter-Roll Mode (the button will light solid red). The **Channel Filter** knob will apply and adjust a low-pass filter to the corresponding channel when turned counter-clockwise or a high-pass filter when turned clockwise. In addition, it will apply a Loop Roll to the filter and will decrease in length as the knob moves further away from the center position. Press this button once to deactivate Filter-Roll Mode.
 - **Filter-FX Mode:** Press and hold **Shift** and then press this button to activate Filter-FX Mode (the button will flash red). The **Channel Filter** knob will apply and adjust a low-pass filter to the corresponding channel when turned counter-clockwise or a high-pass filter when turned clockwise. In addition, it will adjust Parameter 1 of the effects applied to that channel as the knob moves further away from the center position. Press this button once to deactivate Filter-FX Mode.

Display

1. **Active Deck:** Indicates the currently active deck.
2. **Platter Position:** Displays the current track position.
3. **Time Bars:** Provides a visual reference of the time remaining for the current track. When the track is almost over, the bars will flash as a warning.
4. **Time Elapsed/Remaining:** Displays the time elapsed or time remaining for the current track. Press **Shift** and the **Scratch** button to change the display.
5. **BPM:** Displays the current BPM for the selected track.
6. **Pitch Adjust:** Indicates the direction to move the **Pitch Fader** to match the current track's BPM with the track on the opposite deck.
7. **Pitch:** Displays the pitch of the current track.
8. **Pitch Range:** Displays the current pitch range.
9. **Keylock:** This icon illuminates when Keylock is active for the current deck. See the Serato DJ manual to learn about Keylock.



Front Panel



1. **Headphones (1/4" or 1/8"):** Connect your 1/4" or 1/8" headphones to this output for cueing and mix monitoring.
2. **Headphone Volume:** Adjusts the volume level of the headphone output.
3. **Split Cue:** When this switch is in the **On** position, the headphone audio will be "split" such that all channels sent to Cue are mixed to mono and applied to the left headphone channel and the Program mix is mixed to mono and applied to the right channel. When the switch is in the **Off** position, Cue and Program audio will be "blended" together.
4. **Cue Mix:** Turn to mix between Cue and Program in the Headphone channel. When all the way to the left, only channels routed to Cue will be heard. When all the way to the right, only the Program mix will be heard.
5. **Crossfader Contour:** Adjusts the slope of the crossfader curve. Turn the knob to the left for a smooth fade (mixing) or to the right for a sharp cut (scratching). The center position is a typical setting for club performances.
6. **Mic Level:** Adjusts the level of the corresponding **Mic Inputs**.
7. **Mic High:** Adjusts the high (treble) frequencies of the audio signal coming from the corresponding microphone input.
8. **Mic Low:** Adjusts the low (bass) frequencies of the audio signal coming from the corresponding microphone input.

Rear Panel



1. **Power Switch:** Turns NS6II on and off. Turn on NS6II after all input devices have been connected and before you turn on amplifiers. Turn off amplifiers before you turn off NS6II.
2. **Power In:** Use the included power adapter (12 V DC, 2 A, center-positive) to connect NS6II to a power outlet. While the power is switched off, plug the cable into NS6II first, and then plug the cable into a power outlet.
3. **Cable Restraint:** You can secure cables to this restraint to help avoid disconnecting them accidentally.
4. **USB Port 1/2:** Use a standard USB cable (included) to connect each USB port to an available USB port on a computer. These 2 ports allow you to control audio from 2 computers at the same time, which allow for seamless transitions while switching from one DJ to another.
 To set a channel to control your computer, set its **Input Selector** to **PC**, and set its **USB selector** to the desired port (1 or 2).
5. **Line/Phono Inputs (RCA):** Connect your audio sources to these inputs. These inputs can accept both line and phono-level signals.
6. **Line/Phono Switch:** Flip this switch to the appropriate position, depending on the device connected to the **Line/Phono Inputs**. If you are using phono-level turntables, set this switch to **Phono** to provide the additional amplification needed for phono-level signals. If using a line-level device, such as a CD player or sampler, set this switch to **Line**.
7. **Grounding Terminal:** 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.
Note: Some turntables have a grounding wire built into the RCA connection and, therefore, nothing needs to be connected to the grounding terminal.
8. **Mic Inputs (1/4"):** Connect 1/4" (6.35 mm) microphones to these inputs. Microphone controls are located on the front panel. The inputs’ audio signals are routed directly to the Program Mix and Cue Mix.
9. **Booth Output (RCA):** Use standard RCA cables to connect this output to a booth monitoring system. The level of this output is controlled by the Booth knob on the top panel.
10. **Master Output (RCA):** Use standard RCA cables to connect this output to a speaker or amplifier system. The level of this output is controlled by the Master knob on the top panel.
11. **Master Output (XLR):** Connect this low-impedance XLR output to a PA system or powered monitors. The level of this output is controlled with the Master knob on the top panel.

Guía del usuario (Español)

Introducción

Contenido de la caja

NS6II
Cable USB
Adaptador de alimentación
Tarjeta de descarga de software
Guía de inicio rápido
Manual sobre la seguridad y garantía

Soporte

Para obtener la información más reciente acerca de este producto (documentación, especificaciones técnicas, requisitos de sistema, información de compatibilidad, etc.) y registrarlo, visite numark.com.

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

Instalación

Antes de empezar:

- Lea el *Manual sobre la seguridad y garantía* antes de usar el NS6II.
- Asegúrese de que estén presentes todos los elementos enumerados en [Contenido de la caja](#).
- Retire la película azul de los platos antes de usar el NS6II.

1. Instale los drivers y el software

Usuarios de Windows: Instale los drivers antes de instalar el software.

Drivers (usuarios de Windows): Descargue y instale los drivers más recientes de numark.com/NS6II. (El sistema le solicitará que conecte el NS6II a la computadora durante la instalación).

Software: Descargue y instale la versión más reciente de Serato DJ de serato.com.

2. ¡Conecte y sea el DJ!

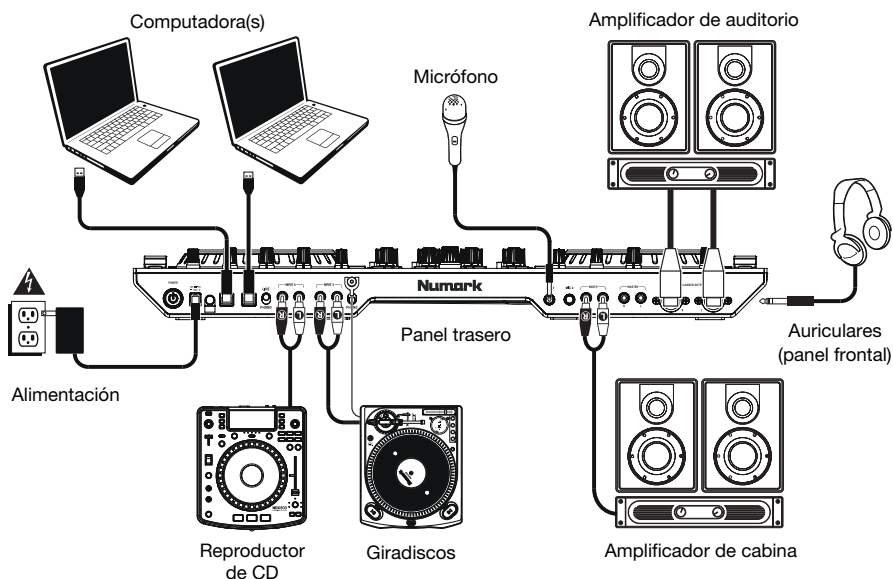
Siga esta secuencia de pasos toda vez que use NS6II:

1. Asegúrese de que todos los dispositivos estén apagados y que todos los faders y perillas de ganancia estén ajustados a "cero".
2. Conecte al NS6II las fuentes de entrada (micrófonos, reproductores de CD, etc.) al NS6II.
3. Conecte al NS6II los dispositivos de salida (amplificadores de potencia, submezclador, grabadores, etc.).
4. Enchufe todos los dispositivos a las fuentes de alimentación y enciéndalos en el orden correcto:
 - Para iniciar la sesión, encienda (1) las fuentes de entrada, (2) el NS6II, (3) los dispositivos de salida.
 - Al terminar la sesión, invierta esta operación apagando (1) los dispositivos de salida, (2) el NS6II y (3) las fuentes de entrada.
5. Conecte el NS6II a la computadora con el cable USB (incluido) y a sus auriculares.
6. ¡Abra el software Serato DJ y allá va! Para más información acerca de cómo usar Serato DJ con NS6II, visite serato.com/dj/support y seleccione **Numark NS6II**.

Importante:

- Toque los platos para calibrar el circuito sensible al tacto antes de usar NS6II.
- Cuando reconecta el NS6II a la computadora, éste recupera las posiciones previas del software (por ejemplo, pitch, parámetros de efectos, etc.). Tenga esto en cuenta antes de reproducir una pista.

Diagrama de conexión



Los elementos que no se enumeran en [Introducción > Contenido de la caja](#) se venden por separado.

Transición entre DJ

El NS6II permite que dos ordenadores que ejecutan Serato DJ se conecten simultáneamente a la unidad. Esto permite que dos DJ toquen al mismo tiempo y facilita el traspaso entre DJ. Con un ordenador previamente conectado al NS6II y tocando (**PC1**), realice lo siguiente:

1. Conecte un segundo ordenador (**PC2**) al puerto USB no utilizado del panel trasero del NS6II. Una vez conectado el ordenador, el software mostrará todas las bandejas fuera de línea. El primer ordenador continuará controlando aún ambos lados del NS6II.
2. Antes de pasar al PC2 el control de un lado del NS6II, asegúrese de que no se esté reproduciendo audio de PC2 en esa bandeja, puesto que va a pasar a estar fuera de línea. A continuación, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Browse Focus / PC1/PC2** de la bandeja que no está reproduciendo.

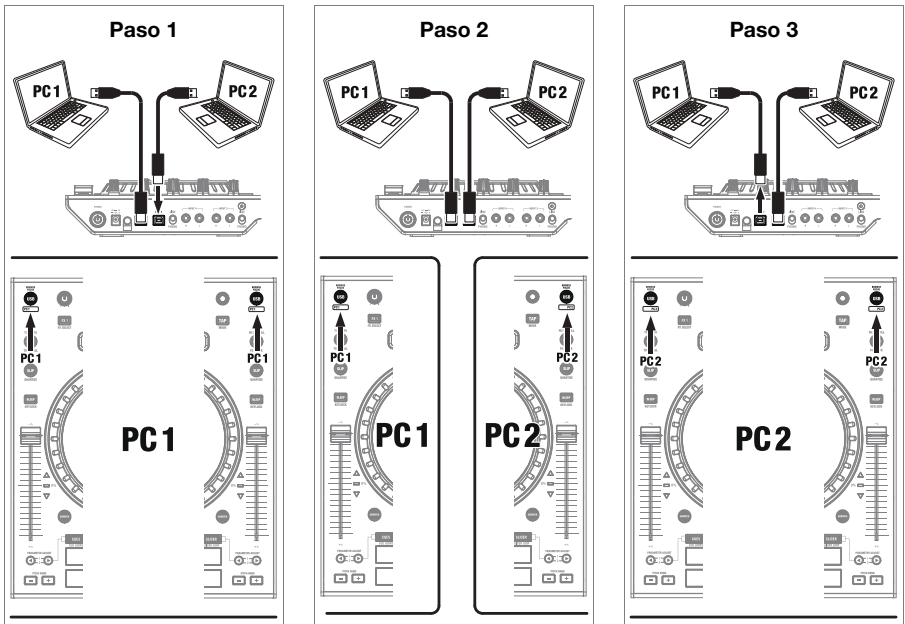
PC2 controlará ahora los dos canales de ese lado del controlador y tendrá automáticamente enfoque de los controles de navegación. Use la perilla de navegación para recorrer la biblioteca y añada a la pantalla la pista deseada pulsando el botón **Load** (Cargar).

3. Reproduzca un tema en la bandeja de PC2 y agréguelo a la mezcla cuando esté listo—ahora tendrá audio proveniente de ambos ordenadores en la mezcla. Por ejemplo, mientras PC1 utiliza la bandeja A (y los controles del mezclador de los canales 1 y 3) para controlar su ordenador, PC2 también puede utilizar la bandeja B (y los controles del mezclador de los canales 2 y 4) para controlar su ordenador.

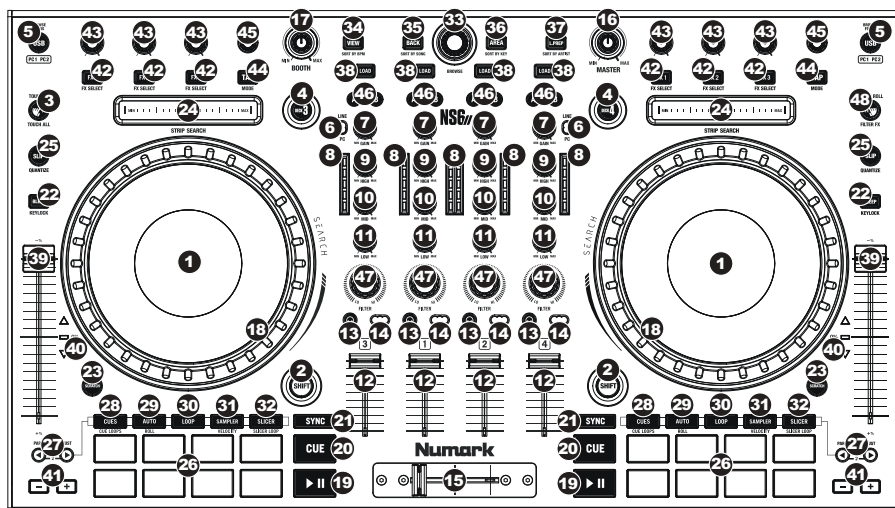
Con un ordenador controlando cada bandeja, pulse el botón **Browse Focus / PC1/PC2** de la bandeja que no está reproduciendo para conmutar el control de la perilla de navegación.

4. Baje progresivamente el volumen del audio que proviene del ordenador de PC1 y aumente progresivamente el audio que proviene del ordenador de PC2. Cuando solo quede en la mezcla el audio del ordenador de PC2, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Browse Focus / PC1/PC2** de la bandeja que no está reproduciendo. Ahora, PC2 está utilizando las bandejas tanto A como B para controlar su ordenador. En este momento, puede desconectar el ordenador de PC1 del NS6II.

Nota: Si una bandeja esta siendo utilizada ya por un ordenador, la bandeja virtual del ordenador (en Serato DJ) se pondrá negra y mostrará **IN USE** (En uso).



Panel superior



Términos útiles:

- **Puntero de audio:** Posición actual de la pista desde donde se reproduce el audio. Cuando usted selecciona una pista y comienza a reproducir, el puntero de audio arranca habitualmente al comienzo y se detiene al final.
- **Punto de cue:** Posición marcada en una pista, que el software almacena permanentemente. Es posible establecer, volver o eliminar puntos de cue con los Controles de Cue.
- **Punto de cue temporal:** Posición marcada en la pista que permanece sólo mientras la pista está cargada en la bandeja. Es posible establecer y volver al punto de cue temporal con el botón Cue.

Controles generales

1. **Pantalla:** Use esta pantalla para ver la información relacionada con la pista actual. Consulte [Pantalla](#) para más información.
2. **Función secundaria:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias (en letra roja) de los demás controles del NS6II.
3. **Modo táctil:** Pulse este botón para cambiar el modo táctil. Pulse una vez para acceder a las funciones táctiles capacitivas de las **perillas FX 1, FX 2 y FX 3** del NS6II. Pulse una segunda vez para acceder a las funciones táctiles capacitivas de estas perillas más las perillas del ecualizador (**Channel High [Altas]**, **Channel Mid [Medias]** y **Channel Low [Bajas]**). Estas funciones son momentáneas, no de "enganche".
4. **Bandeja virtual:** Se usa para seleccionar qué bandeja virtual del software es controlada por esa bandeja del hardware. La bandeja A puede controlar las bandejas virtuales 1 ó 3. La bandeja B puede controlar las bandejas virtuales 2 ó 4.
5. **Browse Focus / PC1/PC2:** Pulse este botón para desplazar el enfoque de la perilla **Scroll** de un ordenador conectado al otro.

Mantenga pulsado **Shift** para seleccionar si la bandeja controlará el ordenador conectado al **Puerto USB 1** o al **Puerto USB 2**. Recuerde ajustar el **selector de entrada** del canal a **PC** si desea reproducir el audio de esa capa del software.

Si solo está conectado un ordenador, este botón no tendrá ninguna función.

Controles del mezclador

6. **Selector de entrada:** Coloque este conmutadora en la fuente de audio deseada de este canal—**PC** (una pista que se reproduce en esa bandeja virtual del software) o **Line** (un dispositivo conectado a las **entradas de línea/fonográfica**) en el panel trasero del NS6II).
Nota: Tenga en cuenta que los conmutadores selectores **Line/Phono** del panel trasero también se deben colocar correctamente.
7. **Ajuste de ganancia:** Ajusta el nivel de audio previo al fader y al ecualizador del canal correspondiente en el software.
8. **Medidores con LED:** Monitorean el nivel de audio de la salida de programa en el canal correspondiente.
9. **Altas (de canal):** Ajusta las altas frecuencias (agudos) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
10. **Medios (de canal):** Ajusta las frecuencias medias del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
11. **Bajas (de canal):** Ajusta las bajas frecuencias (graves) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
12. **Fader canal:** Ajusta el nivel de audio del canal correspondiente en el software.
13. **PFL:** Pulse este botón para enviar esta señal de nivel pre-fader al canal de cue para monitoreo. Cuando está pulsado, el botón se enciende. Al pulsar un botón PFL a la vez, hace cue en ese canal solamente (y desactiva el monitoreo de PFL de los demás canales). Para hacer cue en varios canales simultáneamente, pulse los botones PFL de esos canales al mismo tiempo.
14. **Asignación de crossfader:** Aplica el audio que se reproduce en el canal correspondiente a cualquiera de los lados del crossfader (**A** o **B**), o puentea el crossfader y envía el audio directamente a la mezcla programa (centro, **Off**).
15. **Crossfader:** Combina el audio entre los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
Nota: El usuario puede reemplazar el crossfader en caso de que se desgaste. Simplemente, retire el panel frontal y luego los tornillos que lo mantienen sujeto.
16. **Volumen maestro:** Ajusta el volumen de salida de la mezcla de programa.
17. **Volumen cabina (booth):** Ajusta el volumen de salida de la mezcla de salida para cabina (Booth Output).

Controles de la reproducción

18. **Plato:** Controla el puntero de audio en el software.

Mantenga pulsado **Shift** y luego mueva el plato para desplazarse rápidamente por la pista.

19. **Reproducir / Pausa:** Con este botón se pone en pausa o reanuda la reproducción.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para que la pista "tartamudee" desde el último punto de cue.

20. **Cue:** Cuando la bandeja se pone en pausa, puede establecer un punto de cue temporal moviendo el **plato** para colocar el puntero de audio en el lugar deseado y pulsando luego el botón **Cue**.

Durante la reproducción, puede pulsar el botón **Cue** para que la pista vuelva a este punto de cue temporal. (Si no estableció un punto de cue temporal, volverá al principio de la pista.)

Si la bandeja está en pausa, puede mantener pulsado el botón **Cue** para reproducir la pista desde el punto de cue temporal. Al soltar el botón **Cue**, la pista vuelve al punto de cue temporal y se pone en pausa. Para continuar la reproducción sin volver al punto de cue temporal, mantenga pulsado el botón **Cue**, luego mantenga pulsado el botón de **reproducir** y luego suelte ambos botones.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para volver al comienzo de la pista.

21. **Sincronismo:** Pulse este botón para hacer coincidir automáticamente el tempo de la bandeja correspondiente con el tempo y la fase de la bandeja opuesta. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para desactivar el sincronismo.

22. **Bleep / Keylock:** Pulse este botón para invertir la reproducción de audio de la pista en la bandeja correspondiente. Pulse este botón de nuevo para reanudar la reproducción normal desde donde lo haría si nunca se hubiera activado la función Bleep (es decir, si la pista se hubiera estado reproduciendo hacia adelante todo el tiempo).

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para activar o desactivar Keylock. La tonalidad del tema se enganchará a la posición en que esté el fader de pitch cuando se activa Keylock. Esta función permite cambiar la velocidad del tema sin cambiar la tonalidad.

23. **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.

Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse este botón para conmutar entre el tiempo transcurrido y el tiempo restante en la visualización de la rueda de avance de la bandeja correspondiente.

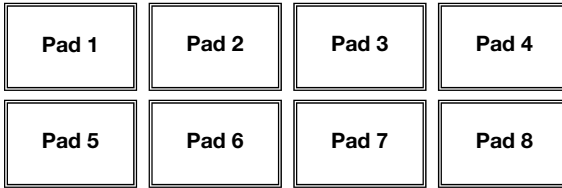
24. **Tira de búsqueda:** La longitud de esta tira representa la longitud de la pista completa. Coloque su dedo en un punto de este sensor para saltar a ese punto en la pista. (Si desea desplazarse a lo largo de una pista, recomendamos que use la computadora en vez de pasar el dedo a lo largo de la tira.)

25. **Resbalar / Cuantizar:** Cuando se usa la grilla de beats del software, mantenga pulsado **Slip** (Resbalar) y mueva el plato para "hacer resbalar" (es decir, desplazar o deslizar) la grilla de beats completa a la izquierda o la derecha. Esta función es útil cuando la grilla de beats está ligeramente desalineada con las transiciones de la pista. Para más información, consulte el Manual de referencia de Serato DJ.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Slip** de la pantalla A (lado izquierdo) para habilitar o deshabilitar Quantize (Cuantificador) de la capa 1 o 3. Mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Slip** de la pantalla B (lado derecho) para habilitar o deshabilitar Quantize (Cuantificador) de la capa 2 o 4. Cuando se activa, al establecer y disparar cues y bucles la grilla de beats se hace coincidir.

Controles del modo de pad

26. **Pads:** Estos pads tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de pad activado. Son sensibles a la velocidad (en ciertos modos solamente), duraderos y fáciles de tocar. En esta sección, cuando hagamos referencia a pads específicos, utilizaremos los números que se muestran aquí.

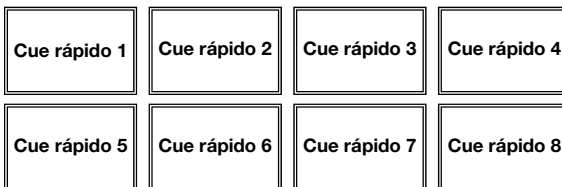


27. **Parámetro < / >:** Utilice estos botones para las diversas funciones en cada modo de pad. Mantenga pulsado **Shift** (Función secundaria) y utilice estos botones para acceder a los parámetros secundarios.

Si adquirió la expansión Serato Pitch N' Time, al mantener pulsado **Shift** y pulsar estos botones, se ajustará la tonalidad de la pista actual hacia abajo (<) o hacia arriba (>).

28. **Cues:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Modo Hot Cue (Cue rápido) y Loop automático con cue rápido. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el modo Cue rápido.

- **Modo Cue rápido:** Cada pad asigna un punto de cue rápido o hace que la pista vuelva a ese punto de cue rápido. Cuando un pad está apagado, puede asignar un punto de cue rápido pulsándolo en el punto deseado de su pista. Una vez asignado, el pad se enciende. Mantenga pulsado **Shift** y pulse un pad para eliminar su punto de cue rápido asociado.
- **Modo Loop automático con cue rápido:** Cada pad asigna un punto de cue rápido o hace que la pista vuelva a ese punto de cue rápido pero, en ambos, casos, crea también un loop automático en ese punto. La longitud de los loops automáticos se configura en el software, pero usted puede aumentarla o reducirla con el botón **Parameter <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >).



Importante: Si ha adquirido el Serato Flip Expansion Pack, los botones **Parameter <** o **Parameter >** tienen funciones adicionales en los modos Cue rápido y Loop automático con cue rápido que le permiten crear y controlar los Flips. Consulte [Controles de flip](#) para aprender más.

29. **Automático / Regreso:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Loop automático y loop con regreso. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el modo de loop automático.

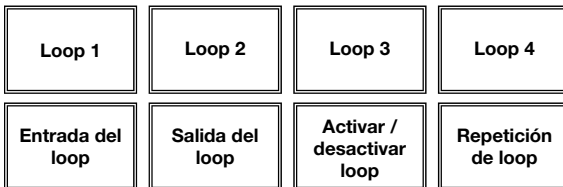
Nota: Estas disposiciones de pads coinciden con el esquema de división de tiempo de loop automático por defecto. Si desplaza el rango de divisiones de tiempo mostrado en el software, la disposición del pad cambia para coincidir con él.

- **Modo de loop automático:** Cada pad dispara o libera un loop automático de una longitud diferente. Mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >) para desplazar el loop automático hacia atrás o adelante.
- **Modo de loop con regreso:** Cada pad dispara un loop con regreso momentáneo. Pulse el botón **Parameter <** o **Parameter >** para cambiar la división de tiempo del loop con regreso.



30. **Loop (Bucle):** Este botón de modo de pad alterna los pads entre dos bancos de loops guardados y controles de loop. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el primer banco.

- **Modo Loop guardado:** Los **pads 1-4** (la fila superior) hacen que la pista vuelva a uno de sus loops guardados. Puede crear y guardar un loop utilizando los **pads 5-8** (la fila inferior). Las disposiciones de pads de los dos bancos son idénticas.
 - **Para crear un loop,** pulse el **pad 5** para establecer el punto de entrada del loop, y a continuación pulse el **pad 6** para establecer el punto de salida y dispare el loop.
 - **Para guardar un loop,** mientras está activo, pulse cualquiera de los **pads 1-4** (la fila superior) que no tenga un loop asignado. Puede hacer esto independientemente de la forma en la que se creó el loop (modo Loop guardado, modo Loop automático, modo Loop con regreso, etc.).
 - **Para disparar un loop guardado,** pulse cualquiera de los **pads 1-4** (la fila superior) que tenga un loop guardado. Pulse el **pad 7** para activar o desactivar el loop. Pulse el **pad 8** para que la pista vuelva al último loop disparado y lo reactive ("repetición de loop").
 - **Para eliminar un loop guardado,** mantenga pulsado **Shift** y presione el pad correspondiente (de los **pads 1-4**).
 - **Para duplicar o dividir a la mitad la longitud de un loop,** pulse el botón **Parameter <** o **Parameter >**.
 - **Para desplazar un loop hacia adelante o hacia atrás,** mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter <** o **Parameter >**.



31. **Muestreador:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Reproductor de muestras y disparo por velocidad de muestras. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el modo Reproductor de muestras.

- **Modo Reproductor de muestras:** Los pads 1 a 6 disparan cada uno una muestra, que usted puede asignar en el software (el nivel de volumen también se ajusta en el software). Los pads apagados no tienen muestra asignada. Para detener la reproducción de una muestra, mantenga pulsado **Shift** y pulse el pad correspondiente (**pads 1-3 o pads 4-6**).
- **Modo de disparo por velocidad de muestras:** Los pads se comportan en forma idéntica a los pads del modo Reproductor de muestras, excepto en que son sensibles a la velocidad, de modo que las muestras disparadas se reproducirán a un nivel de volumen proporcional a la fuerza con que presione los pads. Este modo puede brindar a su interpretación una "sensación humana" más intensa.



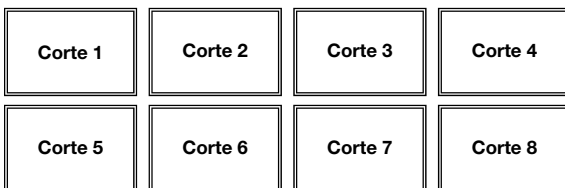
32. **Cortador:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Cortador y loop del cortador. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el modo cortador.

Importante: Su pista debe tener configurada una grilla de bits para que los modos cortador o loop del cortador funcionen.

- **Modo cortador:** Los ocho pads representan ocho beats secuenciales—"cortes"—en la grilla de beats. El pad iluminado representa el corte que se está reproduciendo en ese momento. La luz "recorre los pads" a medida que progresa a lo largo de cada una de las frases de ocho cortes. Presione un pad para reproducir ese corte—manténgalo presionado si desea que mantenerlo en un loop. Cuando suelte el pad, se reanuda la reproducción normal de la pista desde donde habría estado si nunca lo hubiera presionado (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose en avance todo el tiempo).

Pulse el botón **Parameter** < (Parámetro <) o **Parameter** > (Parámetro >) para reducir o aumentar la cuantización del corte. Mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter** < o **Parameter** > para reducir o aumentar el tamaño del dominio del corte.

- **Modo loop del cortador:** Los pads se comportan de manera idéntica al modo cortador, excepto que la frase de ocho cortes realiza un loop en vez de avanzar continuamente por la pista.



Controles de flip

Si ha adquirido el Serato Flip Expansion Pack, puede crear y controlar sus flips mediante los siguientes comandos:

- **En modo Cue rápido o Loop automático con cue rápido** (pulse **Cues** para ingresar a cualquiera de los modos):
 - **Para armar para grabación o desarmar para grabación de flip**, pulse el botón **Parameter <** (Parámetro <).
 - **Para activar o desactivar el loop del flip**, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter <** (Parámetro <).
 - **Para comenzar a reproducir inmediatamente el último flip reproducido (o el que se está reproduciendo actualmente)**, pulse el botón **Parameter >** (Parámetro >). Si hace esto mientras está grabando un flip, la grabación se interrumpirá y ese flip comenzará a reproducirse.
 - **Para activar o desactivar el flip actual**, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter >** (Parámetro >). Si el cabezal de reproducción no llegó aún a la región del flip, el flip comenzará a reproducirse cuando el cabezal llegue hasta él.
- **En modo Flip** (mantenga pulsado **Shift** y pulse **Cue** para entrar a este modo):
 - En este modo: los pads **apagados** no tienen flips asignados; los pads **iluminados** tienen un flip asignado pero no se está reproduciendo; los pads **que parpadean** tienen un flip asignado y que se está reproduciendo actualmente.
 - **Para asignar un flip a un pad**, mantenga pulsado el **Pad 8** y pulse el **pad 1, 2, 3, 5, 6 o 7**.
 - **Para reproducir un flip asignado**, pulse el **pad 1, 2, 3, 5, 6 o 7** (si tiene un flip asignado).
 - **Para detener inmediatamente la reproducción de un flip**, mantenga pulsado **Shift** y pulse el pad correspondiente.
 - **Para "encajar" automáticamente la longitud de un flip para que coincida con la grilla de beats (encaje de loop)**, mantenga pulsado el **Pad 4** y pulse un pad con un flip asignado.

Importante: Su pista debe tener configurada una grilla de beats para que funcione la función de encaje de loop.

Flip 1	Flip 2	Flip 3	Encaje de loop
Flip 4	Flip 5	Flip 6	Asignar Flip

Controles de navegación

33. **Perilla de desplazamiento:** Use esta perilla para desplazarse por las listas de pistas, cajas de discos, etc. en el software. También es posible pulsarlo para moverse entre los paneles que se muestran en el software.
Mantenga pulsado **Shift** y luego gire esta perilla para recorrer rápidamente.
34. **Vista / Ordenar por BPM:** Pulse este botón para alternar entre los modos de visualización disponibles del software.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la biblioteca por BPM.
35. **Atrás / Ordenar por canción:** Pulse este botón para desplazar el selector hacia atrás en los paneles de software.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la biblioteca por canción.
36. **Área / Ordenar por tono:** Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la biblioteca por tono.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la biblioteca por tono.
37. **L. Prep / Ordenar por artista:** Pulse este botón para agregar una pista seleccionada a la lista de pistas del área de preparación del software.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la biblioteca por artista.
38. **Carga:** Pulse uno de estos botones cuando haya una pista seleccionada para agregarla a la bandeja correspondiente.

Controles de pitch

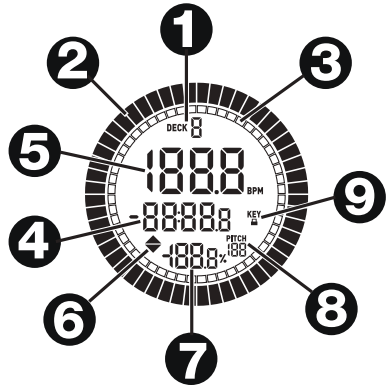
39. **Fader de pitch:** Controla la velocidad de reproducción de la cinta. El LED que está junto al fader se enciende cuando se ajusta a **0%**.
40. **LED de toma de control:** Cuando usted selecciona la otra bandeja con el conmutador **bandeja virtual**, la posición del **fader de pitch** del NS6II puede no coincidir con el ajuste de pitch correspondiente a esa bandeja en el software. Mueva lentamente el **fader de pitch** en el sentido indicado con la flecha de los **LED de toma de control** hasta que se apague. En ese punto, el fader de pitch iguala el ajuste de pitch del software y puede controlarlo nuevamente.
41. **Inflexión de pitch (+ / -):** Pulse o retenga pulsados cualquiera de estos botones para ajustar temporalmente la velocidad de reproducción de la cinta. Cuando se suelta, la reproducción de la cinta vuelve a la velocidad designada por el **fader de pitch**.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse estos botones para ajustar el rango de tempo hacia adelante (+) o hacia atrás (-).

Controles de efectos

42. **FX 1, FX 2, FX 3:** Estos botones tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de efectos activado.
- **Modo de efecto único:** **FX 1** activa o desactiva el efecto; **FX 2** activa o desactiva el primer parámetro del efecto (si aplica); **FX 3** activa o desactiva el segundo parámetro del efecto (si aplica). Mantenga pulsado **Shift** y pulse **FX 1** para seleccionar el efecto deseado. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y gire la **perilla FX** bajo el nombre del efecto para recorrer la lista rápidamente.
 - **Modo de efectos múltiples:** Los botones activan o desactivan el primero, segundo y tercer efecto de la cadena de efectos, respectivamente. Mantenga pulsado **Shift** y pulse uno de los botones para seleccionar el efecto correspondiente a ese punto de la cadena de efectos. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y gire la **perilla FX** bajo el nombre del efecto para recorrer la lista rápidamente.
43. **Perillas FX 1, FX 2 y FX 3:** Estas perillas tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de efectos activado.
- **Modo de efecto único:** la **perilla FX 1** controla el balance “húmedo-seco” del efecto, la **perilla FX 2** controla el primer parámetro del efecto y la **perilla FX 3** controla el segundo parámetro del efecto. Cuando está activado el modo táctil, toque la **perilla FX1** para activar su efecto, y suelte la perilla para desactivarlo.
 - **Modo efectos múltiples:** Los botones activan o desactivan el balance “húmedo/seco” del primero, segundo y tercer efecto de la cadena de efectos, respectivamente. Cuando está activado el modo táctil, toque una perilla para activar su efecto, y suelte la perilla para desactivarlo.
44. **Beat / Modo:** Toque este botón repetidamente al tempo deseado para ajustar la frecuencia de los osciladores de baja frecuencia (LFO) del efecto. Mantenga pulsado este botón para reiniciar el multiplicador de beats a las BPM de la bandeja.
Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para cambiar entre el modo de efecto único y el modo multiefectos.
45. **Perilla de beats:** Gire esta perilla para ajustar la división de tiempo de los efectos seleccionados.
46. **Asignación de efectos:** Use estos botones para aplicar los efectos A y/o B al canal correspondiente. (Cada efecto puede aplicarse a uno o todos los cuatro canales).
47. **Filtro de canal:** Gire esta perilla para ajustar el filtro en el canal correspondiente. El tipo de filtro que ajusta depende del botón Filter Mode (Modo de filtro).
48. **Modo de filtro:** Pulse este botón para cambiar el modo de filtro (desactivado, modo de filtro con regreso o modo de filtro-efecto), que afecta a las perillas de filtro de canal.
- **Desactivado:** Cuando este botón está desactivado, la **perilla de filtro de canal** aplica y ajusta un filtro pasabajos al canal correspondiente cuando se gira en sentido antihorario o un filtro pasaaltos cuando se gira en sentido horario.
 - **Modo de filtro-redoble:** Pulse este botón una vez para activar el modo de filtro con regreso (el botón se ilumina con luz roja fija). La **perilla de filtro de canal** aplica y ajusta un filtro pasabajos al canal correspondiente cuando se gira en sentido antihorario o un filtro pasaaltos cuando se gira en sentido horario. Además, aplica un loop con regreso al filtro, cuya longitud disminuye a medida que la perilla se aleja de la posición central. Pulse este botón una vez para desactivar el modo de filtro con regreso.
 - **Modo de filtro-efecto:** Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para activar el modo de filtro-efecto (el botón destella con luz roja). La **perilla de filtro de canal** aplica y ajusta un filtro pasabajos al canal correspondiente cuando se gira en sentido antihorario o un filtro pasaaltos cuando se gira en sentido horario. Además, ajusta el parámetro 1 de los efectos aplicados a ese canal a medida que la perilla se aleja de la posición central. Pulse este botón una vez para desactivar el modo de filtro-efecto.

Pantalla

1. **Bandeja activa:** Indica la bandeja actualmente activa.
2. **Posición del plato:** Muestra la posición actual de la pista.
3. **Barras de tiempo:** Brinda una referencia visual del tiempo restante para la pista actual. Cuando la pista está por terminar, las barras parpadearán como advertencia.
4. **Tiempo transcurrido/restante:** Muestra el tiempo transcurrido o restante de la pista actual. Pulse los botones **Shift** y **Scratch** para cambiar la pantalla.
5. **BPM:** Muestra los BPM actuales de la pista actual.
6. **Ajuste de tono (pitch):** Indica la dirección en la cual mover el **fader de tono** para hacer coincidir los BPM de la pista actual con la pista en la bandeja opuesta.
7. **Pitch (Tono):** Muestra el tono de la pista actual.
8. **Pitch range (Rango de tono):** Muestra el rango del tono actual.
9. **Bloqueo de tonalidad:** Este icono se enciende cuando el bloqueo de tonalidad se encuentra activado para la bandeja actual. Consulte el manual Serato DJ Intro para aprender sobre el bloqueo de tonalidad.



Panel frontal



1. **Auriculares (6,35 mm o 3,5 mm):** Conecte sus auriculares de 6,35 mm o 3,5 mm (1/4 pulg. o 1/8 pulg.) a esta salida para búsqueda de punto inicial (cue) y monitoreo de la mezcla.
2. **Volumen de auriculares:** Ajusta el nivel de volumen de la salida para auriculares.
3. **Split Cue:** Cuando este interruptor está en posición **On**, se "divide" el audio de los auriculares de modo que todos los canales enviados a cue se mezclan a mono y se aplican a la salida del auricular izquierdo y la salida de programa se mezcla a mono y se aplica al canal derecho. Cuando está en posición **Off**, el audio de cue y programa se "combinan".
4. **Combinación de cue:** Gírelo para mezclar cue y programa en el canal de auriculares. Cuando está en el extremo izquierdo, sólo se oyen los canales aplicados a cue. Cuando se gira totalmente a la derecha, se oye sólo la mezcla del programa.
5. **Pendiente del crossfader:** Permite ajustar la pendiente de la curva del crossfader. Ajuste este interruptor a la izquierda para una fusión suave (mezcla) o a la derecha para un corte abrupto (rayado).
6. **Ganancia del micrófono:** Ajusta el nivel de audio del canal micrófono correspondiente.
7. **Treble del micrófono:** Ajusta las altas frecuencias (agudos) del audio en el canal micrófono correspondiente.
8. **Graves del micrófono:** Ajusta las bajas frecuencias (graves) del audio en el canal micrófono correspondiente.

Panel trasero



- Interruptor de encendido:** Enciende y apaga el NS6II. Encienda el NS6II después de desconectar todos los dispositivos de entrada y antes de encender los amplificadores. Apague los amplificadores antes de apagar el NS6II.
- Entrada de alimentación:** Use el adaptador de alimentación incluido (12 V DC, 2 A, centro positivo) para conectar el NS6II a un tomacorriente alimentado. Mientras está desconectada la alimentación eléctrica, enchufe la fuente de alimentación al NS6II primero, y luego al tomacorriente.
- Presilla del cable:** Puede fijar un cable a esta presilla para evitar que se desenchufe accidentalmente.
- Puertos USB 1/2:** Utilice un cable USB (incluido) para conectar cada puerto USB a un puerto USB disponible en un ordenador. Estos 2 puertos le permiten controlar el audio proveniente desde 2 ordenadores al mismo tiempo, lo que permite transiciones fluidas al pasar de un DJ a otro.

Para ajustar el canal a fin de que controle su ordenador, ajuste su **selector de entrada a PC** y su **selector de USB** al puerto deseado (**USB1** o **USB2**).

- Entradas de línea/fonográfica (RCA):** Conecte sus fuentes de audio a estas entradas. Estas entradas pueden aceptar señales de nivel de línea y fonográfico.
- Interruptor de entrada de línea/fonográfica:** Coloque este conmutador en la posición apropiada, en función del dispositivo conectado a las **entradas de línea/fonográfica**. Si usa giradiscos de nivel fonográfico, coloque este conmutador en **Phono** para proporcionar la amplificación adicional necesaria para las señales de este nivel. Si usa un dispositivo de nivel de línea, tal como un reproductor de CD o muestreador, coloque este conmutador en **Line**.
- Terminal de tierra:** Si usa giradiscos de nivel fonográfico con cable de conexión a tierra, asegúrese de conectar dicho cable a estos terminales. Si se experimenta un zumbido grave, puede significar que sus giradiscos no están conectados a tierra.

Nota: Algunos giradiscos tienen el cable de conexión a tierra incorporado a la conexión RCA y, por lo tanto, no es necesario conectar nada al terminal de tierra.

- Entradas de micrófono (6,35 mm / 1/4 pulg):** Conecte micrófonos de 6,35 mm (1/4 pulg.) a estas entradas. Los controles de micrófono se encuentran en el panel frontal. Las señales de audio de entrada se encaminan directamente a la mezcla de programa y la mezcla de cue.
- Salida para cabina (RCA):** Use cables RCA estándar para conectar esta salida a un sistema de monitoreo de cabina. El nivel de esta salida se controla con la perilla Booth del panel superior.
- Salida maestra (RCA):** Use cables RCA estándar para conectar esta salida maestra a un sistema de altavoces o amplificador. El nivel de esta salida se controla con la perilla volumen maestro del panel superior.
- Salida maestra (XLR):** Esta salida XLR de baja impedancia sirve para conectar a un sistema de megafonía o monitores alimentados. El nivel de esta salida se controla con la perilla volumen maestro del panel superior.

Guide d'utilisation (Français)

Présentation

Contenu de la boîte

NS6II

Câble USB

Adaptateur d'alimentation

Carte de téléchargement de logiciel

Guide d'utilisation rapide

Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

Assistance

Pour les toutes dernières informations concernant la documentation, les spécifications techniques, la configuration requise, la compatibilité et l'enregistrement du produit, veuillez visiter numark.com.

Pour toute assistance supplémentaire, veuillez visiter le site numark.com/support.

Démarrage

Avant de commencer :

- Lire le livret des *Consignes de sécurité et informations concernant la garantie* avant d'utiliser le NS6II.
- Assurez-vous que tous les articles énumérés dans la section **Contenu de la boîte** de ce guide sont inclus.
- Retirez la pellicule bleue des plateaux avant l'utilisation le NS6II.

1. Installez les pilotes et le logiciel

Utilisateur de Windows : Installez les pilotes avant le logiciel.

Pilotes (Utilisateur de Windows) : Téléchargez et installez les dernières versions des pilotes du site numark.com/NS6II. (Vous serez invité à brancher le NS6II à votre ordinateur durant l'installation.)

Logiciel : Téléchargez et installez la dernière version de Serato DJ du site serato.com.

2. Faites tous les branchements puis commencer à faire du DJing!

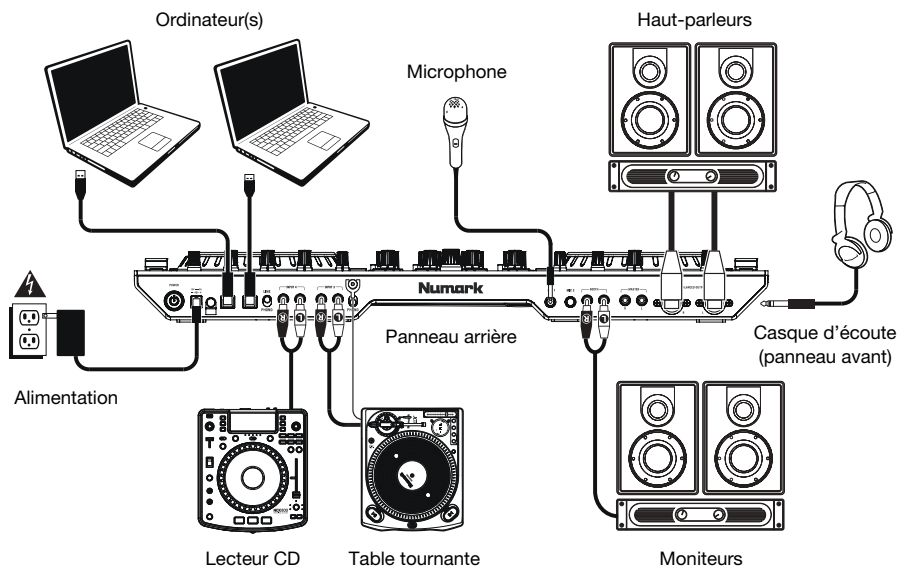
Suivez ces étapes dans l'ordre toutes les fois que vous employez le NS6II:

1. Assurez-vous que tous les appareils sont hors tension et que tous les potentiomètres et commandes de gain soient réglés à « zéro ».
2. Branchez les sources d'entrée audio (microphones, lecteurs de disques compacts, etc.) au NS6II.
3. Branchez les dispositifs de sortie audio (l'amplificateur, sub-mixer, enregistreurs, etc.) au NS6II.
4. Branchez tous les appareils à des prises secteurs, puis les mettre sous tension dans l'ordre approprié.
 - Lors de la mise en marche, commencez par allumer (1) les sources d'entrée, (2) le NS6II, puis (3) les appareils de sortie.
 - Pour mettre hors tension, toujours inverser l'opération, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) le NS6II, puis (3) les sources d'entrée.
5. Branchez le NS6II à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni puis à votre casque d'écoute.
6. Il ne vous reste plus qu'à lancer l'application Serato DJ! Pour plus d'informations sur l'utilisation de Serato DJ avec le NS6II, visitez serato.com/dj/support et sélectionnez **Numark NS6II**.

Important :

- Touchez les plateaux pour calibrer le circuit tactile avant d'utiliser NS6II.
- Lors du rebranchement du NS6II à votre ordinateur, le NS6II aura gardé en mémoire tous les réglages du logiciel (p. ex. tonalité, paramètres d'effet, etc.). Gardez ceci en tête avant de lancer une piste.

Schéma de connexion



Les éléments qui ne figurent pas dans [Présentation > Contenu de la boîte](#) sont vendus séparément.

Transition d'un DJ à l'autre

Le NS6II permet à deux ordinateurs équipés de Serato DJ de se connecter simultanément. Ceci permet à deux DJ de jouer en même temps et facilite la transition d'un DJ à un autre. Lorsqu'un ordinateur est déjà branché au NS6II et est en cours de lecture (**PC1**), effectuez les opérations suivantes :

1. Branchez le deuxième ordinateur (**PC2**) sur le port USB inutilisé sur le panneau arrière du NS6II. Une fois que l'ordinateur s'est connecté, le logiciel affichera tous les modules en mode hors connexion. Le premier ordinateur commandera toujours les deux côtés de NS6II.
2. Avant de laisser PC2 commander un des côtés du NS6II, assurez-vous qu'il n'y a pas de piste en cours de lecture sur ce module provenant de l'ordinateur PC2, car celui-ci passera en mode hors connexion. Maintenez ensuite la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur la touche **Browse Focus/PC1/PC2** du module qui n'est pas en cours de lecture.

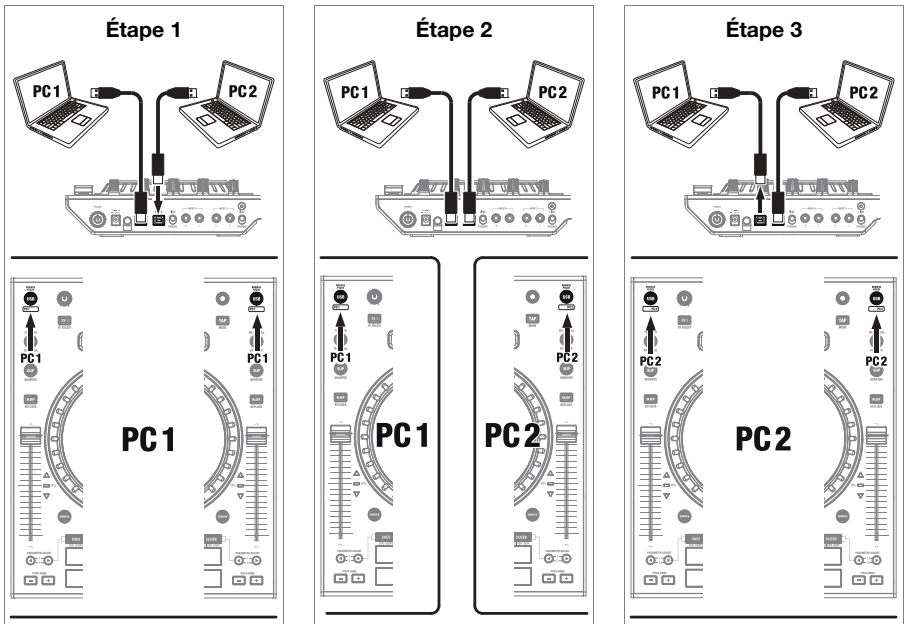
PC2 commandera maintenant les deux canaux de ce côté du contrôleur, et aura automatiquement les commandes de navigation. Utilisez le bouton Browse pour parcourir la bibliothèque, puis ajouter la piste souhaitée sur le module en appuyant sur le bouton **Load**.

3. Lancez la lecture d'une piste sur le module PC2 et mixez-la lorsque vous êtes prêt. Vous devriez maintenant entendre le signal provenant des deux ordinateurs dans votre mix. Par exemple, alors que PC1 utilise le module A (et les commandes de la console de mixage pour les canaux 1 et 3) pour commander son ordinateur, PC2 peut également utiliser le module B (et les commandes de la console de mixage pour les canaux 2 et 4) pour commander son ordinateur.

Alors que chaque ordinateur commande un module, appuyez sur la touche **Browse Focus/PC1/PC2** du module qui n'est pas en cours de lecture afin de basculer les commandes du bouton Browse.

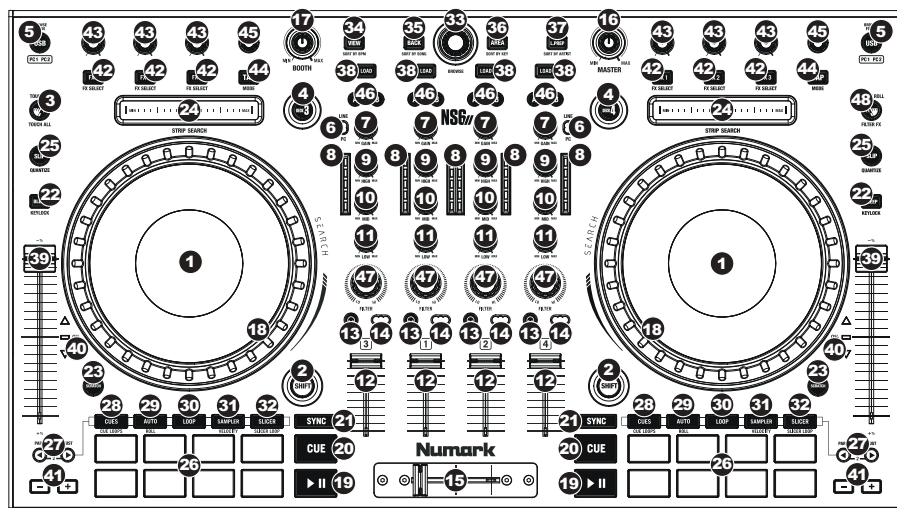
4. Transitionnez progressivement l'audio qui joue sur l'ordinateur PC1 vers l'audio qui joue sur l'ordinateur PC2. Lorsqu'il ne reste que l'audio de l'ordinateur PC2 dans le mix, maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur la touche **Browse Focus/PC1/PC2** du module qui n'est pas en cours de lecture. Maintenant, PC2 utilise les modules A et B pour commander son ordinateur. Vous pouvez maintenant déconnecter l'ordinateur PC1 du NS6II.

Remarque : Si un module est déjà utilisé par un ordinateur, le module virtuel de l'ordinateur (dans Serato DJ) deviendra noir et affichera **IN USE**.



Caractéristiques

Panneau supérieur



Termes utilisés :

- **Audio Pointer (curseur audio)** : La position actuelle dans la piste d'où l'audio est lancée. Lorsque vous sélectionnez et lancez une piste, le curseur audio commence habituellement par le début et termine à la fin de la piste.
- **Cue Point (point de repère)** : Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé par le logiciel. Vous pouvez programmer, retourner à ou supprimer des points de repère à l'aide des commandes de repérage.
- **Temporary Cue Point (Point de repère temporaire)** : Un emplacement marqué dans la piste qui est mémorisé tant que la piste est chargée dans le module. Vous pouvez programmer et retourner à un point de repère temporaire à l'aide de la touche Cue.

Commandes principales

1. **Écran d'affichage** : Cet écran affiche des informations sur la piste en cours. Veuillez consulter la section [Écran d'affichage](#) pour plus d'information.
2. **Shift** : Maintenez cette touche enfoncée afin d'accéder aux fonctions secondaires (en rouge) des autres commandes du NS6II.
3. **Mode Touch** : Appuyez sur cette touche pour changer le mode de Touch. Appuyer une fois sur cette touche permet d'accéder aux fonctions tactiles capacitatives des boutons **FX 1**, **FX 2** et **FX 3** du NS6II. Appuyer une seconde fois sur cette touche permet d'accéder aux fonctions tactiles capacitatives des touches mentionnées ci-dessus et des touches d'égalisation (**Channel High**, **Channel Mid** et **Channel Low**). Ces fonctions sont momentanées, elles ne peuvent être « verrouillées ».
4. **Deck** : Ce sélecteur permet d'assigner le module virtuel qui est commandé par le module matériel. Le module A peut commander le module 1 ou 3 et le module B, le module 2 ou 4.
5. **Browse Focus/PC1/PC2** : Appuyer sur cette touche permet de basculer la commande du bouton **Scroll** d'un ordinateur connecté à un autre.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur cette touche permet de sélectionner si le module commande l'ordinateur branché au **port USB 1** ou au **port USB 2**. N'oubliez pas de régler le **sélecteur d'entrée** du canal sur **PC** si vous voulez qu'il joue l'audio de ce niveau dans le logiciel.

Lorsque seulement un ordinateur est connecté, aucune fonction n'est attribuée à cette touche.

Commandes principales de la console de mixage

6. **Sélecteur d'entrée** : Ce sélecteur permet de commuter l'entrée sur la source que vous désirez utiliser pour ce canal : **PC** (une piste qui joue sur ce module virtuel) ou **Line** (un appareil branché à l'**entrée Line/Phono** du panneau arrière du NS6II).

Remarque : Veuillez noter que les sélecteurs d'**entrée Line/Phono** sur le panneau arrière du NS6II doivent également être réglés correctement.

7. **Gain Trim** : Cette touche permet d'ajuster le niveau de pré-atténuation, pré-égalisation du canal correspondant dans le logiciel.
8. **Vumètres DEL** : Indique le niveau audio du canal correspondant.
9. **Treble (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences du canal correspondant.
10. **Mid (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des fréquences moyennes de l'audio du canal correspondant.
11. **Bass (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'audio du canal correspondant.
12. **Fader du canal** : Utilisez cet atténuateur pour ajuster le niveau de l'audio du canal correspondant dans le logiciel.
13. **PFL** : Cette touche permet d'acheminer le signal préatténuation du canal vers le canal de pré-écoute. La touche s'allume lorsque cette fonction est activée. En appuyant sur une des touches PFL à la fois, vous calez uniquement ce canal (et désactivez le monitoring PFL des autres canaux). Pour caler plusieurs canaux en même temps, appuyez simultanément sur les touches PFL pour ces canaux.
14. **Crossfader Assign** : Envoie l'audio sur le canal correspondant à chaque côté du crossfader (**L/R**) ou contourne le crossfader, l'envoyant au Program Mix (centre, **Off**).
15. **Crossfader** : Permet de mélanger l'audio entre les canaux assignés aux extrémités du Crossfader.
- Remarque** : Ce potentiomètre est remplaçable par l'utilisateur s'il devait se détériorer. Retirez tout simplement le panneau avant et dévissez les vis qui le retiennent en position.
16. **Master Volume** : Ajuste les niveaux de la sortie du Program mix.
17. **Booth Volume** : Ajuste les niveaux de la sortie Booth.

Commandes de lecture

18. **Plateau** : Commande le curseur audio dans le logiciel.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis déplacer le plateau permet de parcourir rapidement la liste.

19. **Lecture / Pause** : Cette touche permet d'interrompre ou de reprendre la lecture.

Maintenez enfoncée la touche **Shift** et appuyez sur cette touche afin d'ajouter un effet de « bégaïement » à partir du dernier point de repère.

20. **Cue** : Lorsque le module est pausé, vous pouvez programmer un point de repère temporaire en déplaçant le plateau afin de placer le curseur audio à l'endroit désiré et en appuyant sur la touche **Cue**.

Pendant la lecture, vous pouvez appuyer sur la touche **Cue** afin de revenir à ce point de repère temporaire. (Si vous n'avez pas réglé de point de repère temporaire, la lecture reprendra au début de la piste.)

Si le module est pausé, vous pouvez maintenir la touche **Cue** enfoncée afin de reprendre la lecture à partir du point de repère temporaire. En relâchant la touche **Cue**, le curseur retourne se placer sur le point de repère temporaire et pause la lecture. Pour reprendre la lecture sans revenir au point de repère temporaire, maintenez la touche **Cue** enfoncée, puis appuyez sur et maintenez la **touche de lecture**, puis relâchez les deux touches.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de retourner au début de la piste.

21. **Sync** : Appuyez sur cette touche afin de synchroniser automatiquement le tempo du module correspondant aux tempo et phase de l'autre module. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche pour désactiver la synchronisation.

22. **Bleep / Keylock** : Appuyez sur cette touche afin d'inverser la lecture de la piste du module correspondant. Appuyez sur cette touche à nouveau, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où il serait si la fonction Bleep n'avait jamais été activée (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais arrêté).

Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver Keylock. La hauteur tonale de la chanson sera verrouillée à la position à laquelle elle était réglée lorsque Keylock a été activé. Cette fonction permet de modifier la vitesse de la chanson sans changer la hauteur tonale.

23. **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.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur cette touche permet de basculer entre l'affichage du temps écoulé et du temps restant sur la molette du module correspondant.

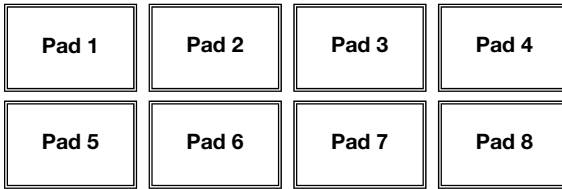
24. **Strip Search** : La longueur de cette barre représente la durée de la piste. Placez votre doigt sur n'importe quel endroit sur cette barre afin de sauter sur ce point de la piste. (Si vous désirez parcourir une piste, nous vous recommandons d'utiliser votre ordinateur plutôt que de passer le doigt sur la barre.)

25. **Slip / Quantize** : Lors de l'utilisation de la grille de battements du logiciel (Beat Grid), maintenez la touche Slip enfoncée et déplacez le plateau afin de faire « glisser » la grille entière vers la gauche ou la droite. Cette fonction est utilisée lorsque la grille des battements est légèrement désalignée avec ceux de la piste. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le guide de référence du Serato DJ.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur la touche **Slip** du module A (côté gauche) permet d'activer ou de désactiver la fonction Quantize pour les niveaux 1 ou 3. Maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur la touche **Slip** du module B (côté droit) permet d'activer ou de désactiver la fonction Quantize pour les niveaux 2 ou 4. Lorsqu'activée, cette fonction permet d'aligner automatiquement le réglage et le déclenchement des points de repère et des boucles au Beat Grid.

Commandes du mode Pad

26. **Pads** : Ces pads ont différentes fonctions selon le mode Pad et le module sélectionné. Ils sont sensibles à la dynamique (certains modes seulement), robustes et faciles à jouer. Dans cette section, lorsque l'on parle de pads spécifiques, cela fait référence aux numéros dans le diagramme.

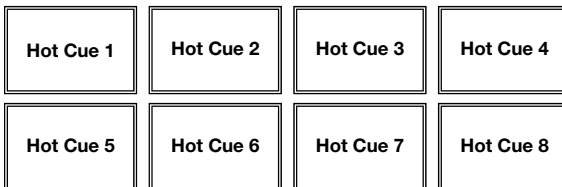


27. **Parameter </>** : Utilisez ces touches pour les différentes fonctions pour chaque mode Pad. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis utilisez ces touches afin d'accéder aux paramètres secondaires.

Si vous avez acheté le module d'expansion pour Serato Pitch N' Time, maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis appuyer sur ces touches permet de diminuer (<) ou d'augmenter (>) la haute tonale de la piste en cours.

28. **Cues** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : Mode Hot Cue et mode Hot Cue Auto-Loop. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner le mode Hot Cue.

- **Mode Hot Cue** : Chaque pad peut assigner un point de repère rapide et retourner la piste à ce point de repère. Lorsqu'un pad est éteint, vous pouvez y assigner un point de repère rapide en appuyant sur le pad à l'endroit désiré sur la piste. Une fois assigné, le pad s'allume. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée tout en appuyant sur un des pads afin de supprimer le point de repère rapide assigné à ce pad.
- **Mode Hot Cue Auto-Loop** : Chaque pad affecte un point de repère rapide ou retourne la piste au point de repère rapide, mais dans les deux cas, il crée également une boucle automatique à cet endroit. La durée des boucles automatiques est définie dans le logiciel, mais vous pouvez la diminuer ou l'augmenter à l'aide des touches **Parameter < et >**.



Important : Si vous avez acheté le Serato Flip Expansion Pack, les touches **Parameter < et >** ont des fonctions supplémentaires en Hot Cue Mode et Hot Cue Auto-Loop qui vous permettent de créer et de contrôler les Flips. Veuillez consulter la section [Commandes Flip](#) afin d'en savoir plus.

29. **Auto/Roll** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : mode Auto-Loop et mode Loop Roll. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner le mode Auto-Loop.

Remarque : La configuration des pads correspond à la configuration de la division temporelle du bouclage automatique par défaut du logiciel. Si vous modifiez l'étendue de la plage de la division temporelle affichée dans le logiciel, la configuration des pads sera modifiée de la même manière.

- **Mode de bouclage automatique (Auto-Loop)** : Chaque pad active ou désactive une boucle automatique d'une durée différente. Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur la touche **Parameter <** ou **Parameter >** afin d'avancer ou de reculer la boucle automatique.
- **Mode de bouclage momentané (Loop Roll)** : Chaque pad active une boucle momentanée. Appuyez sur la touche **Parameter <** ou **Parameter >** afin de modifier la division temporelle de la boucle momentanée.

1/8-beat	1/4-beat	1/2-beat	1-beat
2-beat	4-beat	8-beat	16-beat

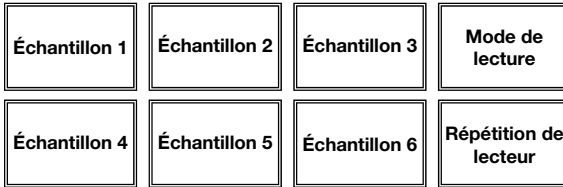
30. **Loop** : Cette touche permet de basculer les pads entre les deux banques de boucle sauvegardées et les commandes de bouclage. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner la première banque.

- **Mode Saved Loop : Les pads 1 à 4** (la rangée du haut) retournent la piste à l'une de vos boucles sauvegardées. Vous pouvez créer et sauvegarder une boucle à l'aide des **pads 5 à 8** (la rangée du bas). Les configurations des pads pour les deux banques sont identiques.
 - **Pour créer une boucle**, appuyez sur le **pad 5** pour définir le point de départ de boucle et puis appuyez sur le **pad 6** pour définir le point de sortie de boucle et pour activer la boucle.
 - **Pour sauvegarder une boucle**, appuyez sur l'un des **pads 1 à 4** (la rangée du haut) qui n'est pas déjà assigné à une boucle. Vous pouvez le faire indépendamment de la façon dont la boucle a été créée (mode Saved Loop, mode Auto-Loop, mode Loop Roll, etc).
 - **Pour activer une boucle sauvegardée**, appuyez sur l'un des **pads 1 à 4** (la rangée du haut) qui est déjà assigné à une boucle. Appuyez sur le **pad 7** pour activer ou désactiver la boucle. Appuyez sur le **pad 8** pour retourner la piste à la dernière boucle activée et réactivez-la (rebouclage ou « reloop »).
 - **Pour supprimer une boucle**, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur le pad correspondant (**1 à 4**).
 - **Pour réduire de moitié ou doubler la durée d'une boucle**, appuyez sur l'une des touches **Parameter <** et **>**.
 - **Pour faire avancer ou reculer une boucle**, maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur une des touches **Parameter <** et **>**.

Boucle 1	Boucle 2	Boucle 3	Boucle 4
Départ de la boucle	Sortie de la boucle	Activer / désactiver boucle	Rebouclage

31. **Sampler** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : mode Sample Player et le mode Sample Velocity Trigger. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner le mode Sample Player.

- **Mode Sample Player** : Les **pads 1 à 6** déclenchent chacun un échantillon, que vous pouvez affecter dans le logiciel (le volume est également défini dans le logiciel). Les pads éteints ne sont assignés à aucun échantillon. Pour interrompre immédiatement un échantillon, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur le pad correspondant (**pads 1 à 3** ou **pads 4 à 6**).
- **Mode Sample Velocity Trigger** : Les pads se comportent de manière identique au mode Sample Player, sauf qu'ils sont sensibles à la dynamique et le volume des échantillons déclenchés sera proportionnel à la force avec laquelle les pads sont frappés. Ce mode peut vous aider à obtenir une performance plus réaliste et plus personnelle.



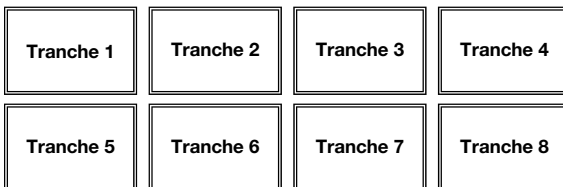
32. **Slicer** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : mode Slicer et le mode Loop Slicer. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner le mode Slicer.

Important : Une grille des battements (Beat Grid) pour la piste doit avoir été configurée pour que le mode Slicer ou le mode Loop Slicer fonctionne.

- **Mode de séparation des battements (Slicer)** : Les huit pads représentent huit battements séquentiels — ou « tranches » (Slices) — dans la grille des battements. La tranche en cours de lecture est représentée par le pad allumé ; la lumière se déplace progressivement de pad en pad au fur et à mesure que les huit tranches sont lues. Appuyez sur un des pads pour jouer cette tranche — maintenez-le enfoncé afin qu'elle reboucle. Lorsque vous relâchez le pad, la piste reprendra la lecture normale à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas appuyé sur le pad (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais arrêté).

Appuyez sur la touche **Parameter** < ou **Parameter** > afin de diminuer ou d'augmenter la quantification de la séparation. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Parameter** < ou **Parameter** > afin de diminuer ou d'augmenter la taille des tranches.

- **Mode de bouclage des tranches (Slicer Loop)** : Les pads se comportent de manière identique au mode Slicer, sauf que la phrase de huit tranches sera bouclée au lieu de poursuivre la lecture de la piste.

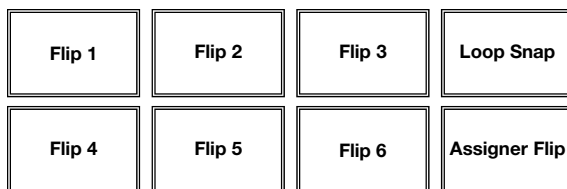


Commandes Flip

Si vous avez acheté le Serato Flip Expansion Pack, vous pouvez créer et commander vos Flips en utilisant ces commandes :

- **En mode Hot Cue ou Hot Cue Auto-Loop** (appuyez sur **Cues** afin d'accéder à l'un de ces modes) :
 - **Pour activer ou désactiver l'enregistrement**, appuyez sur la touche **Parameter <**.
 - **Pour activer ou désactiver le bouclage Flip**, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Parameter <**.
 - **Pour lancer immédiatement la lecture du dernier Flip lu (ou en cours de lecture)**, appuyez sur la touche **Parameter >**. Si vous le faites durant l'enregistrement d'un Flip, l'enregistrement s'arrêtera et la lecture de ce Flip sera lancée.
 - **Pour activer ou désactiver le Flip sélectionné**, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Parameter >**. La lecture du Flip sera lancée lorsque la tête de lecture aura atteint la position du Flip.
- **En mode Flip** (maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur **Cues** afin d'accéder à ce mode) :
 - Pour ce mode : les pads **éteints** n'ont pas de Flip qui leur est assigné ; les pads **allumés** ont un Flip qui leur est assigné, mais qui n'est pas en cours de lecture ; les pads **clignotants** ont un Flip qui leur est assigné et sont en cours de lecture.
 - **Pour assigner un Flip à un pad**, maintenez le **pad 8** enfoncé puis appuyez sur le **pad 1, 2, 3, 5, 6** ou **7**.
 - **Pour lancer la lecture d'un flip assigné**, appuyez sur le **pad 1, 2, 3, 5, 6** ou **7** (s'il a un Flip qui lui est assigné).
 - **Pour interrompre immédiatement un Flip**, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur le pad correspondant.
 - **Pour « aligner » automatiquement la durée d'un Flip au Beat Grid (Loop Snap)**, maintenez le **pad 4** enfoncé et appuyez sur un pad assigné à un Flip.

Important : Un Beat Grid pour la piste doit avoir été configuré afin que la fonction Loop Snap fonctionne.



Commandes de navigation

33. **Bouton de navigation** : Ce bouton permet de parcourir les listes de pistes, de Crates, etc. du logiciel. Vous pouvez également appuyer sur le bouton afin de passer au panneau suivant du logiciel.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis tourner ce bouton permet de parcourir rapidement une liste.
34. **View / Trier par BPM** : Cette touche permet de permuter entre les différents modes d'affichage du logiciel.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier la bibliothèque par BPM.
35. **Back / Trier par Song** : Cette touche permet de déplacer le sélecteur vers l'arrière sur les différents panneaux du logiciel.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier la bibliothèque par chanson.
36. **Area / Trier par Key** : Cette touche permet de parcourir les panneaux Files, Browse, Prepare et History du logiciel.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier la bibliothèque par la tonalité.
37. **L. Prep / Trier par Artist** : Cette touche permet de charger une piste sélectionnée à la liste des pistes dans le panneau Prepare Area du logiciel.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier la bibliothèque par artiste.
38. **Load** : Appuyer sur une de ces touches lorsqu'une piste est sélectionnée permet de l'affecter au canal correspondant.

Commande de vitesse de lecture

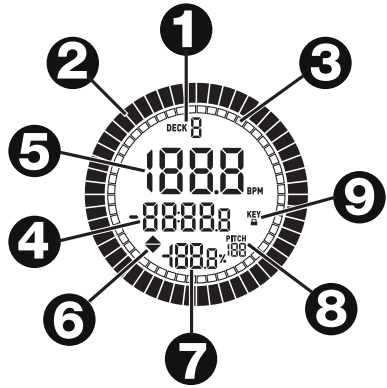
39. **Potentiomètre** : Ce potentiomètre permet de modifier la vitesse de lecture de la piste. Une DEL à côté du potentiomètre s'allume lorsqu'il est réglé sur **0 %**.
40. **DEL Takeover** : Lorsque vous sélectionnez l'autre module à l'aide du **sélecteur Deck**, il se peut que la position du **pitch fader** du NS6II ne corresponde plus au réglage pour ce module dans le logiciel. Déplacez lentement le **pitch fader** dans la direction indiquée par la flèche de la **DEL Takeover** jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. À cet emplacement, le pitch fader correspond au réglage tonal du logiciel et vous pouvez donc le contrôler à nouveau.
41. **Pitch Bend (+ / -)** : Appuyer ou maintenir ces touches enfoncées permet de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Lorsqu'elles sont relâchées, la vitesse de lecture de la piste revient à la vitesse réglée par le **pitch fader**.
Maintenez la touche **Shift enfoncée**, puis appuyer sur ces touches permet d'augmenter (+) ou de diminuer (-) le registre du tempo.

Commandes des effets

42. **FX 1, FX 2, FX 3** : Ces pads ont différentes fonctions selon le mode FX et le module sélectionné.
- **Mode Single-FX** : **FX 1** permet d'activer ou de désactiver l'effet ; **FX 2** permet d'activer ou de désactiver le premier paramètre de l'effet (s'il y a lieu) ; **FX 3** permet d'activer ou de désactiver le deuxième paramètre de l'effet (s'il y a lieu). Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur **FX 1** afin de sélectionner l'effet désiré. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis tournez le **bouton FX** sous le nom d'effet afin de parcourir rapidement la liste.
 - **Mode Multi-FX** : Les touches permettent d'activer ou désactiver le premier, deuxième et troisième effets dans l'enchaînement d'effets, respectivement. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur une des touches afin de sélectionner l'effet pour cet emplacement dans l'enchaînement d'effets. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis tournez le **bouton FX** sous le nom d'effet afin de parcourir rapidement la liste.
43. **Boutons FX 1, FX 2 FX 3** : Ces boutons ont différentes fonctions selon le mode FX et le module sélectionné.
- **Mode Single-FX** : le **bouton FX 1** contrôle l'équilibre « traité/non traité » de l'effet ; le **bouton FX 2** contrôle le premier paramètre de l'effet ; le **bouton FX 3** contrôle le deuxième paramètre de l'effet. Lorsque le mode Touch est activé, appuyez sur le **bouton FX 1** afin d'activer son effet et relâchez-le pour le désactiver.
 - **Mode Multi-FX** : Les bouton contrôle l'équilibre « traité/non traité » du premier, deuxième et troisième effets de l'enchaînement d'effets. Lorsque le mode Touch est activé, touchez un des boutons afin d'activer son effet et relâchez-le pour le désactiver.
44. **Beat/Mode** : Tapez cette touche à plusieurs reprises au tempo désiré pour régler la vitesse des oscillateurs basses fréquences (LFO) des effets. Maintenez cette touche enfoncée afin de réinitialiser la commande BPM au BPM du module. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de basculer entre les modes Single-FX et Multi-FX.
45. **Bouton Beat** : Tourner ce bouton pour sélectionner la division temporelle pour les effets sélectionnés.
46. **FX Assign** : Ces touches permettent de choisir l'effet à ajouter, A et/ou B, au canal correspondant. (Chaque effet peut être ajouté à un seul canal, à tous les quatre canaux)
47. **Channel Filter** : Tourner ce bouton pour régler le filtre sur le canal correspondant. Le type de filtre ajusté dépend de la touche du mode Filter.
48. **Mode Filter** : Appuyez sur cette touche pour changer le mode de filter (off, mode Filter-Roll ou mode Filter-FX), ce qui affecte les boutons Channel Filter.
- **Off** : Lorsque cette touche est désactivée, le bouton **Channel Filter** ajoute et contrôle un filtre passe-bas sur le canal correspondant lorsque tourné dans le sens horaire et ajoute et contrôle un filtre passe-haut lorsque tourné dans le sens antihoraire.
 - **Mode Filter-Roll** : Appuyez sur cette touche une fois pour activer le mode Filter-Roll (la touche devient rouge foncé). Le bouton **Channel Filter** ajoute et contrôle un filtre passe-bas sur le canal correspondant lorsque tourné dans le sens antihoraire et ajoute et contrôle un filtre passe-haut lorsque tourné dans le sens horaire. En outre, elle appliquera un Loop Roll au filtre et diminuera la durée progressivement plus le bouton s'éloigne de la position centrale. Appuyez sur cette touche une fois pour désactiver le Mode Filter-Roll.
 - **Mode Filter-FX** : Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin d'activer le mode Filter-FX (la touche en deviendra rouge et clignotera). Le bouton **Channel Filter** ajoute et contrôle un filtre passe-bas sur le canal correspondant lorsque tourné dans le sens antihoraire et ajoute et contrôle un filtre passe-haut lorsque tourné dans le sens horaire. De plus, il ajustera le premier paramètre des effets ajoutés à ce canal plus le bouton s'éloigne de la position centrale. Appuyez sur cette touche une fois pour désactiver le Mode Filter-FX.

Écran d'affichage

- Indicateur de module :** Indique le module en cours d'utilisation.
- Position du plateau :** Affiche la position de la piste en cours.
- Indicateurs de durée :** Fournit une référence visuelle de la durée restante de la piste en cours. Lorsque la piste touche à sa fin, les barres se mettent à clignoter afin de vous avertir.
- Affichage du temps écoulé / temps restant :** Affiche le temps écoulé ou le temps restant de la piste en cours. Maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur la touche **Scratch** pour modifier le mode d'affichage.
- BPM :** Affiche le BPM en cours pour la piste sélectionnée.
- Réglage de la hauteur tonale :** Indique quelle direction déplacer le **curseur de hauteur tonale** afin de correspondre au BPM de la piste en cours de l'autre module.
- Pitch :** Affiche la hauteur tonale de la piste sélectionnée.
- Plage de la hauteur tonale :** Indiquent la plage de la hauteur tonale en cours.
- Verrouillage tonal :** Cette icône s'allume lorsque le verrouillage tonal est activé pour le module en cours. Veuillez consulter le guide d'utilisation de Serato DJ Intro pour plus d'information sur le verrouillage tonal.



Panneau avant



- Casque audio (6,35 mm ou 3,5 mm / 1/4 po ou 1/8 po) :** Permet de brancher un casque d'écoute 6,35 mm (1/4 po) ou 3,5 mm (1/8 po) pour le pré écoute.
- Volume casque audio :** Ce bouton ajuste les niveaux de la sortie du casque d'écoute.
- Split Cue :** En position **On** ceci permet de diviser le signal audio du casque d'écoute de façon à ce que tous les canaux acheminés au casque soient mixés en mono puis envoyé à l'oreille gauche et que le Program mix soit mixé en mono puis envoyé au canal droit. Lorsqu'il est à la position **Off**, l'audio de Cue et Program seront mixé ensemble.
- Cue Mix :** Permet de mixer le canal de pré-écoute et du Program mix dans le casque d'écoute. Lorsqu'il est déplacé à l'extrémité gauche, seuls les canaux acheminés au casque d'écoute sont entendus. Lorsqu'il est déplacé à l'extrémité droite, seul le mixe du programme est entendu.
- Crossfader Contour :** Ce commutateur permet de régler l'intensité du fondu du crossfader. Réglez le commutateur vers la gauche pour un fondu progressif (mixage) ou tournez vers la droite pour une coupure nette (scratch).
- Mic Gain :** Cette touche permet d'ajuster les niveaux de l'entrée Mic.
- Mic High :** Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences du canal du microphone.
- Mic Low :** Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'audio du canal du microphone.

Panneau arrière



1. **L'interrupteur d'alimentation** : Met l'appareil sous et hors tension. Branchez le NS6II après avoir branché tous les appareils et avant de mettre les amplificateurs sous tension. Mettez les amplificateurs hors tension avant de mettre le NS6II hors tension.
2. **Entrée courant** : Utilisez l'adaptateur d'alimentation inclus (12 V CC, 2 A, centre positif) pour brancher le NS6II dans une prise d'alimentation murale. Lorsque le NS6II est hors tension, branchez le câble d'alimentation dans le NS6II, puis dans la prise de courant.
3. **Clip de retenue** : Utilisez ce clip pour fixer les câbles afin de ne pas le débrancher accidentellement.
4. **Port USB 1/2** : Utilisez le câble USB standard inclus pour relier chaque port au port USB d'un ordinateur. Ces ports permettent de commander l'audio de 2 ordinateurs en même temps, ce qui permet de faire des transitions d'un DJ à l'autre parfaites.
Pour définir le canal qui commande un ordinateur, réglez le **sélecteur d'entrée** sur **PC** et réglez le **sélecteur USB** sur le port souhaité (**USB1** ou **USB2**).
5. **Entrées line/phono (RCA)** : Branchez ces entrées aux sources audio. Ces entrées peuvent accepter les signaux phono et à niveau ligne.
6. **Sélecteur line/phono** : Mettre ce sélecteur à la position appropriée, selon l'appareil branché aux **entrées Line/Phono**. Si vous utilisez des tables tournantes phono à niveau ligne, réglez ce sélecteur à **Phono** afin d'ajouter plus d'amplification pour les signaux phono à niveau ligne. Pour brancher un appareil à niveau de ligne, tel qu'un lecteur CD ou un échantillonneur, réglez le sélecteur Line/Phono à la position **Line**.
7. **Borne de mise à la terre** : Si vous utilisez des tables tournantes avec fils de mise à la terre, assurez-vous de brancher le fils à cette borne. S'il y a un ronflement ou du bruit, il se pourrait que vos tables tournantes ne soient pas mises à la terre.
Remarque : Certaines tables tournantes fabriquées récemment sont dotées d'un fil de mise à la terre intégré à la connexion RCA, et donc, n'ont pas besoin d'être reliées à la borne de mise à la terre.
8. **Entrées microphone (6,35 mm)** : Ces entrées 6,35 mm permettent de brancher des microphones. Les commandes microphone sont situées sur le panneau avant. Le signal audio de ces entrées est acheminé directement aux Program Mix et Cue Mix.
9. **Sortie booth (RCA)** : Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher cette sortie à système de pré-écoute. Le niveau du signal de cette sortie est commandé par le bouton Booth du panneau supérieur.
10. **Sortie master (RCA)** : Utilisez des câbles RCA standards afin de brancher cette sortie à un haut-parleur ou à un système de sonorisation. Le niveau du signal de cette sortie est commandé par le bouton Master du panneau supérieur.
11. **Sortie master (symétrique, XLR)** : Ce connecteur XLR à basse impédance sert à connecter un système audio externe tel qu'un système de sonorisation, des moniteurs amplifiés. Le niveau de sortie principale est commandé par le bouton Master sur le panneau supérieur.

Guida per l'uso (Italiano)

Introduzione

Contenuti della confezione

NS6II
Cavo USB
Adattatore di alimentazione
Scheda per il download del software
Guida rapida
Istruzioni di sicurezza e garanzia

Assistenza

Per le ultime informazioni in merito a questo prodotto (documentazione, specifiche tecniche, requisiti di sistema, informazioni sulla compatibilità, ecc.) e per effettuarne la registrazione, recarsi alla pagina numark.com.

Per ulteriore assistenza, recarsi alla pagina numark.com/support.

Installazione

Prima di iniziare:

- Leggere attentamente il libretto delle *Istruzioni di sicurezza e garanzia* prima di utilizzare l'NS6II.
- Assicurarsi che gli elementi elencati nella parte **Contenuti della confezione** siano inclusi.
- Rimuovere la pellicola blu dai piatti prima di utilizzare l'NS6II.

1. Installare i driver e il software

Utenti Windows: installare i driver prima di installare il software.

Driver (utenti Windows): Scaricare le ultime versioni dei driver dalla pagina numark.com/NS6II. (Durante l'installazione vi verrà richiesto di collegare l'NS6II al computer).

Software: Scaricare l'ultima versione di Serato DJ dalla pagina serato.com.

2. Collegare il tutto e iniziare a fare il DJ!

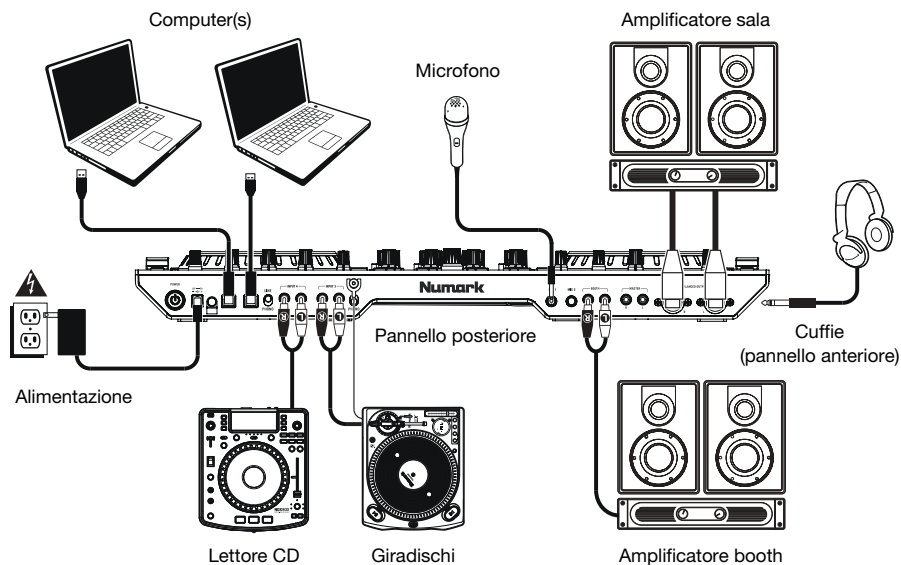
Seguire questa sequenza di passaggi ogni volta che si utilizza l'NS6II:

1. Assicurarsi che tutti i dispositivi siano spenti e che tutti i fader e le manopole di guadagno gain siano a "zero".
2. Collegare le sorgenti d'ingresso (microfoni, lettori CD ecc) all'NS6II.
3. Collegare i dispositivi di uscita (amplificatori, sub-mixer, registratori, ecc.) all'NS6II.
4. Collegare tutti i dispositivi all'alimentazione elettrica e accenderli nell'ordine corretto.
 - Al momento di avviare una sessione accendere, nell'ordine, (1) sorgenti d'ingresso, (2) NS6II, (3) dispositivi di uscita.
 - Al momento di concludere una sessione, invertire questa operazione spegnendo (1) dispositivi di uscita, (2) NS6II, (3) sorgenti d'ingresso.
5. Collegare l'NS6II al computer servendosi del cavo USB (incluso) e alle cuffie.
6. Aprire il software Serato DJ e partire! Per maggiori informazioni su come utilizzare il Serato DJ con l'NS6II, recarsi alla pagina serato.com/dj/support e selezionare **Numark NS6II**.

Importante:

- Toccare i piatti per calibrare il circuito sensibile al tocco prima di utilizzare NS6II.
- Al momento di ricollegare il NS6II al computer, il NS6II ricorderà le posizioni precedenti del software (ad es. Pitch, parametri degli effetti, ecc.). Questo va ricordato prima di riprodurre una traccia.

Schema dei collegamenti



Elementi non elencati sotto [Introduzione > Contenuti della confezione](#) sono venduti separatamente.

Passaggio tra DJ

L'NS6II consente a due computer dotati di Serato DJ di collegarsi simultaneamente all'apparecchio. Ciò consente a due DJ di suonare contemporaneamente con facili passaggi da un DJ set all'altro. Con un computer già collegato all'NS6II e in via di riproduzione (**PC1**), procedere come segue:

1. Collegare un secondo computer (**PC2**) a una porta USB inutilizzata sul pannello posteriore dell'NS6II. Una volta collegato il computer, il software mostrerà tutti i deck offline. Il primo computer continuerà a controllare entrambi i lati dell'NS6II.
2. Prima di assegnare al PC2 il controllo di un lato dell'NS6II, assicurarsi che non ci sia audio in corso di riproduzione dal PC2 su quel deck, in quanto andrà offline. Quindi, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Browse Focus / PC1/PC2** sul deck non in corso di riproduzione.

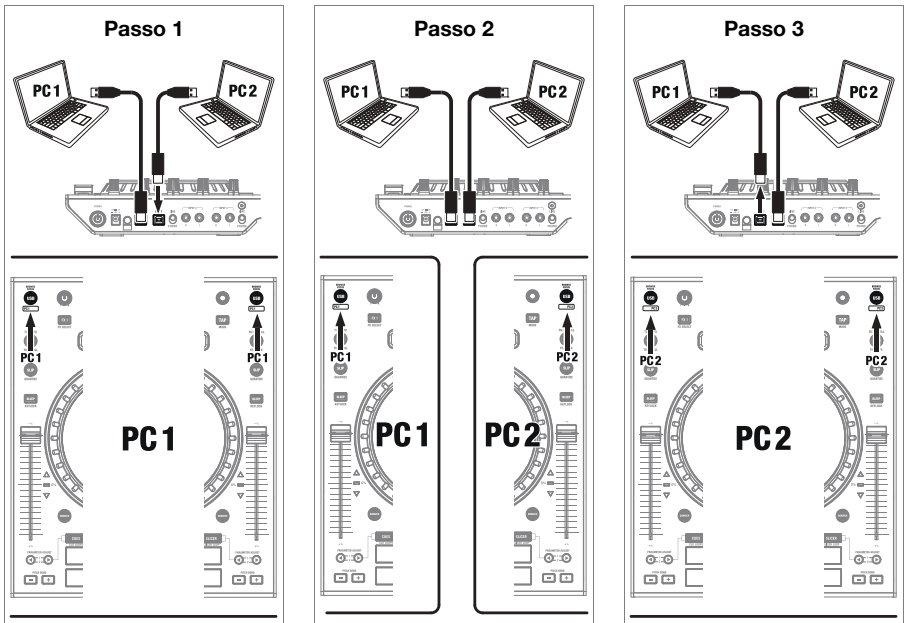
Il PC2 ora controllerà i due canali presenti su quel lato del controller e avrà automaticamente il focus sui comandi di navigazione. Servirsi della manopola di navigazione per scorrere lungo la libreria, quindi aggiungere la traccia desiderata al deck premendo il tasto **Load**.

3. Riprodurre una traccia sul deck del PC2 e mixarla quando si è pronti. Ora si avrà l'audio da entrambi i computer nel mix. Ad esempio, mentre PC1 utilizza il Deck A (e i comandi del mixer per i Canali 1 & 3) per controllare il relativo computer, PC2 può anche utilizzare il Deck B (e i comandi del mixer per i Canali 2 & 4) per controllare il relativo computer.

Quando ciascun computer controlla ciascun deck, premere il tasto **Browse Focus / PC1/PC2** sul deck che non è in corso di riproduzione per commutare il controllo della manopola di navigazione.

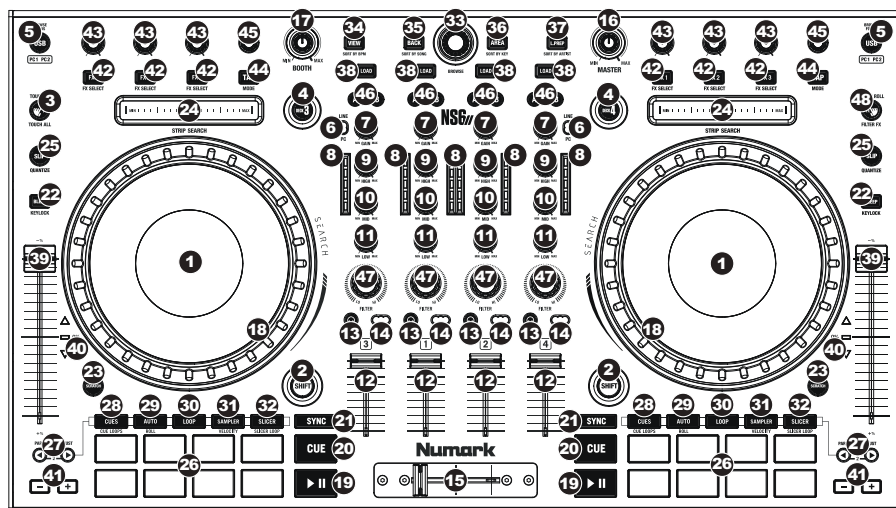
4. Sfumare l'audio riprodotto dal primo computer PC1 nell'audio riprodotto dal secondo computer PC2. Quando solo l'audio proveniente dal PC2 è lasciato nel mix, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Browse Focus / PC1/PC2** sul deck che non è in corso di riproduzione. Ora il PC2 utilizza entrambi i Deck, A e B, per controllare il computer. È ora possibile scollegare il PC1 dall'NS6II.

Nota bene: se un deck è già in uso su un computer, il deck virtuale di quel computer (in Serato DJ) diventerà nero e mostrerà **IN USE**.



Caratteristiche

Pannello superiore



Termini utili:

- **Audio Pointer:** la posizione corrente in una traccia, dalla quale verrà riprodotto l'audio. Quando viene selezionata una traccia e se ne avvia la riproduzione, l'Audio Pointer solitamente inizierà dall'inizio e terminerà alla fine della traccia.
- **Cue Point:** una posizione contrassegnata in una traccia, che sarà memorizzata in via permanente dal software. Si può impostare, tornare a o cancellare Cue Point con i Comandi Cue.
- **Temporary Cue Point:** una posizione contrassegnata in una traccia, che rimarrà unicamente per il tempo in cui la traccia stessa è caricata sul deck. Si può impostare il punto cue temporaneo e tornarvi servendosi del tasto Cue.

Comandi generali

1. **Display:** servirsi di questa schermata per visualizzare informazioni sulla traccia corrente. Per maggiori informazioni, si veda [Display](#).
2. **Shift:** tenere premuto questo tasto per accedere a funzioni secondarie (indicate in rosso) degli altri comandi dell'NS6II.
3. **Modalità Touch:** premere questo tasto per cambiare la modalità Touch. Premere una volta per accedere alle funzioni capacitive tattili della **manopola FX 1, FX 2 e FX 3** dell'NS6II. Premerlo una seconda volta per accedere alle funzioni capacitive tattili di queste manopole e delle manopole EQ (**Channel High, Channel Mid e Channel Low**). Queste funzioni sono momentanee, non si possono "bloccare".
4. **Deck:** Seleziona quale strato del software è controllato da quel deck. Il Deck A può controllare gli strati 1 o 3; il deck B può controllare gli strati 2 o 4.
5. **Browse Focus / PC1/PC2:** premere questo tasto per spostare il focus della manopola **Scroll** da un computer collegato all'altro.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per scegliere se il deck controllerà il computer collegato alla **Porta USB 1** o alla **Porta USB 2**. Ricordatevi di impostare il **selettore di ingressi** del canale su **PC** se si desidera riprodurre l'audio da quello strato nel software

Se è collegato un solo computer, questo tasto non avrà alcuna funzione.

Comandi mixer

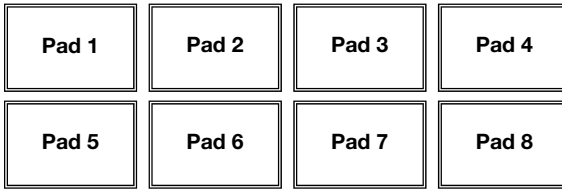
6. **Selettore di ingressi:** Impostare questo interruttore sulla fonte audio desiderata per questo canale: **PC** (una traccia che viene riprodotta su quello strato nel software), o **Line** (un dispositivo collegato all'**ingresso Line/Phono** a livello sul pannello posteriore dell'NS6II).
Nota bene: gli interruttori Line/Phono sul pannello posteriore dell'NS6II devono a loro volta essere configurati adeguatamente.
7. **Gain Trim:** Regola il livello audio pre-fader, pre-EQ del canale corrispondente nel software.
8. **Misuratori a LED Meters:** Monitorano il livello audio del canale corrispondente.
9. **Channel high (acuti di canale):** Regola le frequenze alte (treble) del canale corrispondente.
10. **Channel mid (medi di canale):** Regola le frequenze medie del canale corrispondente.
11. **Channel low (bassi di canale):** Regola le frequenze basse (bass) del canale corrispondente.
12. **Fader canale:** Regola il livello audio inviato al mix di programma (Program) nel software.
13. **PFL:** premere questo tasto per inviare il segnale pre-fader di questo canale al canale Cue per il monitoraggio. Una volta attivato, il tasto sarà acceso. Premendo un tasto PFL alla volta, si effettuerà il cueing di quel solo canale (e si disattiverà il monitoraggio PFL degli altri canali). Per effettuare il cueing di più canali simultaneamente, premere i tasti PFL di tali canali contemporaneamente.
14. **Crossfader Assign:** Convoglia l'audio riprodotto sul canale corrispondente a ciascun lato del crossfader (**A** o **B**), oppure bypassa il crossfader e invia l'audio direttamente al Program Mix (centro, **Off**).
15. **Crossfader:** Miscela l'audio tra i canali assegnati ai lati sinistro e destro del crossfader.
Nota bene: il crossfader è sostituibile dall'utente in caso di usura. Rimuovere il pannello anteriore e le viti che lo tengono in posizione.
16. **Master Volume:** Regola il volume di uscita del mix di Programma.
17. **Booth Volume:** Regola il volume di uscita del mix di Booth Output (uscita booth).

Comandi riproduzione

18. **Piatto:** controlla il puntatore audio nel software.
Tenere premuto **Shift** e muovere il piatto per spostarsi rapidamente lungo la traccia.
19. **Play / Pause:** questo tasto interrompe momentaneamente o fa riprendere la riproduzione.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riprodurre la traccia con un effetto "stutter" dall'ultimo punto cue impostato.
20. **Cue:** quando il deck è in pausa, si può impostare un punto cue temporaneo muovendo il **piatto** in modo da collocare il puntatore audio al punto desiderato e quindi premendo il tasto **Cue**.
Durante la riproduzione, si può premere il tasto **Cue** per far tornare la traccia al suo punto cue temporaneo (se non è stato impostato alcun punto cue temporaneo, tornerà all'inizio della traccia).
Se il deck è in pausa, si può premere il tasto **Cue** per riprodurre la traccia dal punto cue temporaneo. Lasciando la pressione, la traccia tornerà al punto cue temporaneo e la riproduzione verrà interrotta. Per continuare la riproduzione senza tornare al punto cue temporaneo, tenere premuto il tasto **Cue**, quindi premere e tenere premuto il tasto **Play** e rilasciare entrambi i tasti.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per tornare all'inizio della traccia.
21. **Sync:** premere questo tasto per abbinare automaticamente il tempo del deck corrispondente con il tempo e la fase del deck opposto. Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per disattivare la funzione Sync.
22. **Bleep / Keylock:** premere questo tasto per invertire la riproduzione audio della traccia sul deck corrispondente. Premendo nuovamente il tasto verrà ripresa la normale riproduzione dal punto in cui si sarebbe trovata se la funzione Bleep non fosse mai stata attivata (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per attivare o disattivare Keylock. La tonalità della canzone verrà bloccata in qualsiasi posizione si trova il fader al momento dell'attivazione del Keylock. Questa funzione permette di modificare la velocità della canzone senza cambiare la nota.
23. **Scratch:** premere questo tasto per attivare o disattivare la modalità Scratch. In questa modalità, toccando la parte centrale del **piatto**, si farà lo scratch come con un giradischi quando la si fa ruotare. Se la modalità scratch è spenta, la parte centrale del **piatto** effettuerà il bend del pitch quando viene fatta girare.
Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per commutare tra tempo trascorso e tempo rimanente sul display della rotella jog sul deck corrispondente.
24. **Strip Search:** La lunghezza di questa fascia rappresenta la lunghezza dell'intera traccia. Puntare il dito in un punto lungo questo sensore per saltare a quel punto della traccia. (Se si desidera scorrere lungo una traccia, si raccomanda di utilizzare il computer anziché far scorrere il dito lungo la fascia.)
25. **Slip / Quantize:** Quando si utilizza la griglia del beat del software, tenere premuto Slip e muovere il piatto per far "scorrere" (vale a dire spostare o far scorrere) l'intera griglia verso sinistra o verso destra. Per maggiori informazioni, fare riferimento al manuale del Serato DJ.
Tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Slip** sul Deck A (lato sinistro) per attivare o disattivare Quantize per il Layer 1 o 3. Tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Slip** sul Deck B (lato destro) per attivare o disattivare Quantize per il Layer 2 o 4. Quando questa funzione è abilitata, l'impostazione e l'attivazione di cue e loop farà saltare alla griglia del beat.

Comandi modalità pad

26. **Pad:** questi pad hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità Pad corrente. Sono sensibili alla velocità (solo in determinate modalità), resistenti e facili da suonare. In questa sezione, quando si fa riferimento a pad specifici, si fa riferimento ai numeri così come sono illustrati qui.

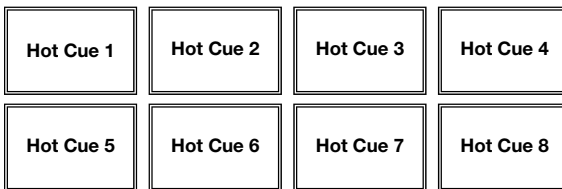


27. **Parametro < / >:** servirsi di questi tasti per varie funzioni in ciascuna modalità pad. Tenere premuto **Shift** e utilizzare questi tasti per accedere a parametri secondari.

Se è stata acquistata l'espansione Serato Pitch N' Time, tenendo premuto **Shift** e premendo questi tasti verrà regolata la tonalità della traccia corrente verso il basso (<) o verso l'alto (>).

28. **Cue:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: Modalità Hot Cue e modalità Hot Cue Auto-Loop. Quando il tasto è spento, la prima pressione selezionerà sempre la modalità Hot Cue.

- **Modalità Hot Cue:** ciascun pad assegna un punto Hot Cue o fa tornare la traccia a quel punto Hot Cue. Quando un pad è spento, è possibile assegnarvi un punto hot cue premendolo nel punto desiderato della traccia. Una volta assegnato, il pad si accenderà. Tenere premuto **Shift** e premere un pad per cancellare il punto Hot Cue ad esso assegnato.
- **Modalità Hot Cue Auto-loop:** ciascun pad assegna un punto Hot Cue o fa tornare la traccia a quel punto Hot Cue, ma in entrambi i casi, crea anche un Auto-Loop in quel punto. La lunghezza dell'Auto-Loop è impostata nel software, ma è possibile ridurla o aumentarla servendosi del tasto **Parametro <** o **Parametro >**.



Importante: se avete acquistato il Serato Flip Expansion Pack, i tasti **Parametro <** e **Parametro >** hanno funzioni aggiuntive in modalità Hot Cue Mode Hot Cue Auto-Loop che consentono di creare e controllare i Flip. Si veda [Comandi Flip](#) per saperne di più.

29. **Auto / Roll:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: modalità Auto-Loop e modalità Loop Roll. Quando il tasto è spento, la prima pressione selezionerà sempre la modalità Auto-Loop.

Nota bene: i layout dei pad qui corrispondono al layout di suddivisione del tempo Auto-Loop predefinito del software. Se si cambia il range di suddivisioni del tempo nel software, il layout dei pad cambierà per abbinarvisi.

- **Modalità Auto-Loop:** ciascun pad attiva o rilascia un Auto-Loop di una lunghezza diversa. Tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Parametro < o Parametro >** per far spostare l'Auto-Loop indietro o in avanti.
- **Modalità Loop Roll:** ciascun pad attiva un Loop Roll momentaneo. Premere il tasto **Parametro < o Parametro >** per cambiare la suddivisione del tempo del Loop Roll.

1/8 di beat	1/4 di beat	1/2 di beat	1 beat
2 beat	4 beat	8 beat	16 beat

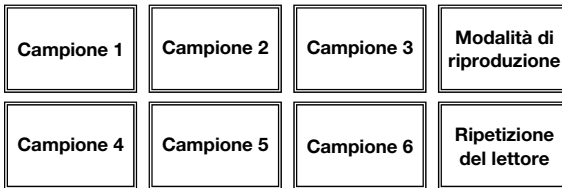
30. **Loop:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due banchi di loop salvati e i comandi di Loop. Quando il tasto è spento, la prima pressione selezionerà sempre il primo banco.

- **Modalità loop salvata:** I **pad 1-4** (riga superiore) fanno tornare la traccia ad uno dei loop salvati. Si crea e si salva un loop servendosi dei **pad 5-8** (riga inferiore). I layout dei pad dei due banchi sono identici.
 - **Per creare un loop,** premere il **Pad 5** per impostare il punto di Loop In e quindi premere il **Pad 6** per impostare il punto di Loop Out e attivare il loop.
 - **Per salvare un loop,** quando un loop è attivo, premere uno dei **pad 1-4** (riga superiore) cui non sia stato assegnato un loop. Questo può essere fatto indipendentemente dal modo in cui il loop è stato creato (modalità Saved Loop, Auto-Loop, Loop Roll, ecc.).
 - **Per attivare un loop salvato,** premere uno dei **pad 1-4** (riga superiore) cui sia stato salvato un loop. Premere il **Pad 7** per attivare o disattivare il loop. Premere il **Pad 8** per far tornare la traccia all'ultimo loop attivato e attivarlo nuovamente ("reloop").
 - **Per cancellare un loop salvato,** tenere premuto **Shift** e quindi premere il pad corrispondente (dei **pad 1-4**).
 - **Per dimezzare o raddoppiare la lunghezza di un loop,** premere il tasto **Parametro < o Parametro >**.
 - **Per far andare avanti o indietro un loop,** tenere premuto **Shift** e poi premere il tasto **Parametro < o Parametro >**.

Loop 1	Loop 2	Loop 3	Loop 4
Loop In	Loop Out	Attivare / disattivare loop	Reloop

31. **Campionatore:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: modalità Sample Player e modalità Sample Velocity Trigger. Quando il tasto è spento, la prima pressione selezionerà sempre la modalità Sample Player.

- **Modalità Sample player:** i pad 1-6 attivano un campione ciascuno, che può essere assegnato nel software (anche il livello del volume è configurato nel software). Ai pad spenti non sono assegnati campioni. Per interrompere la riproduzione di un campione, tenere premuto **Shift** e quindi premere il pad corrispondente (dei **Pad 1-3** o **Pad 4-6**).
- **Modalità Sample Velocity Trigger:** i pad si comportano come i pad in modalità Sample Player, tranne per il fatto che sono sensibili alla velocità, quindi i campioni attivati verranno riprodotti a un volume proporzionale alla forza con la quale vengono premuti i pad. Questa modalità può dare all'esibizione un tocco più "umano".



32. **Slicer:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: modalità Slicer e modalità Slicer Loop. Quando il tasto è spento, la prima pressione selezionerà sempre la modalità Slicer.

Importante: la traccia deve avere una Beat Grid affinché la modalità Slicer o la modalità Slicer Loop funzioni.

- **Modalità Slicer:** gli otto pad rappresentano otto beat sequenziali "slice" nella griglia del beat. Lo slice che viene riprodotto è rappresentato dal pad acceso; la luce si "sposta tra i pad" man mano che avanza attraverso ciascuna frase di otto Slice. Premere un pad per riprodurre quello Slice. Tenerlo premuto se si desidera continuare a riprodurlo in loop. Quando si rilascia il pad verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stata premuta (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

Premere il tasto **Parametro <** o **Parametro >** per aumentare o diminuire la quantizzazione dello Slice. Tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Parametro <** o **Parametro >** per aumentare o diminuire la dimensione dello Slice Domain.

- **Modalità Slicer loop:** i pad si comportano come i pad nella modalità Slicer, tranne per il fatto che la frase da otto Slice effettuerà un loop anziché avanzare in maniera continua lungo la traccia.

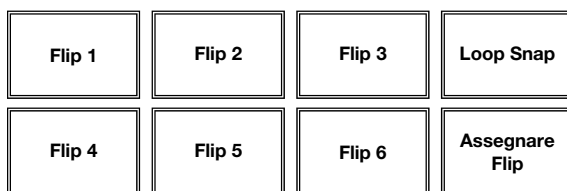


Comandi Flip

Se avete acquistato il Serato Flip Expansion Pack, è possibile creare e controllare i propri Flip servendosi dei seguenti comandi:

- **In modalità Hot Cue o Hot Cue Auto-Loop** (premere **Cues** per entrare in una modalità o nell'altra):
 - **Per armare o annullare la registrazione del Flip**, premere il tasto **Parametro <**.
 - **Per attivare o disattivare il loop dei Flip**, tenere premuto **Shift** e quindi premere il tasto **Parametro <**.
 - **Per iniziare immediatamente a riprodurre l'ultimo Flip suonato (o quello la cui riproduzione è attualmente in corso)**, premere il tasto **Parametro >**. Facendo questo durante la registrazione di un Flip, la registrazione stessa si arresta e viene avviata la riproduzione di quel Flip.
 - **Per attivare o disattivare il Flip corrente**, tenere premuto **Shift** e quindi premere il tasto **Parametro >**. Se la testina di riproduzione non è ancora nella regione del Flip, il Flip inizierà ad essere riprodotto una volta che la testina stessa lo raggiunge.
- **In modalità Flip** (tenere premuto **Shift** e premere **Cues** per entrare in questa modalità):
 - In questa modalità: ai pad **spenti** non è assegnato alcun Flip; ai pad **illuminati in maniera fissa** è stato assegnato un Flip, ma non sono in via di riproduzione; ai pad **lampeggianti** è stato assegnato un Flip e vengono riprodotti.
 - **Per assegnare un Flip a un pad**, tenere premuto il **Pad 8** e quindi premere il **Pad 1, 2, 3, 5, 6 o 7**.
 - **Per riprodurre un Flip assegnato**, premere **Pad 1, 2, 3, 5, 6 o 7** (se gli è stato assegnato un Flip).
 - **Per interrompere immediatamente la riproduzione di un Flip**, tenere premuto **Shift**, quindi premere il pad corrispondente.
 - **Per far "scattare" automaticamente la lunghezza di un Flip in modo che si allinei con la griglia del beat (Loop Snap)** tenere premuto il **Pad 4** e premere un pad cui sia stato assegnato un Flip.

Importante: la traccia deve avere una griglia del beat affinché la funzione Loop Snap funzioni.



Comandi di navigazione

33. **Scroll Knob:** Servirsi di questa manopola per scorrere lungo l'elenco delle tracce, dei crate, ecc. all'interno del software. È anche possibile premerla per muoversi tra i pannelli mostrati nel software.
Tenere premuto **Shift** e girare questa manopola per scorrere rapidamente.
34. **View / Sort by BPM:** premere questo tasto per commutare tra le modalità di display software disponibili.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riordinare la libreria per BPM.
35. **Back / Sort by Song:** premere questo tasto per far tornare indietro il cursore tra i pannelli del software.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riordinare la libreria per canzone.
36. **Area / Sort by Key:** premere questo tasto per commutare tra i pannelli file (Files), navigazione (Browse), prepara (Prepare) e storia (History).
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riordinare la libreria per tonalità.
37. **L. Prep / Sort by Artist:** premere questo tasto per aggiungere una traccia selezionata all'elenco delle tracce nell'area "Prepare" del software.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riordinare la libreria per artista.
38. **Load:** premere uno di questi tasti dopo aver selezionato una traccia per assegnarla al canale corrispondente.

Comandi del pitch

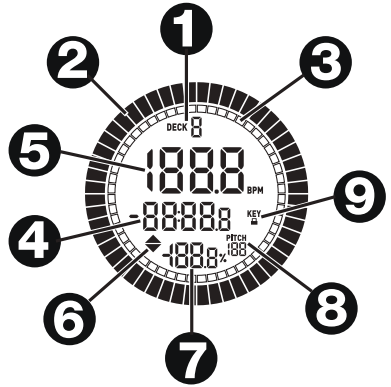
39. **Pitch Fader (fader del pitch):** Regola la velocità di riproduzione della traccia. Quando impostato su **0%**, un LED si accende vicino al fader.
40. **LED di Takeover:** Quando si seleziona il deck opposto servendosi del pulsante **Deck**, la posizione del **fader del pitch** del NS6II potrebbe non corrispondere all'impostazione del Pitch per quel Deck nel software. Muovere lentamente il **fader del pitch** nella direzione indicata dalla freccia del **LED di Takeover** fino a quando non si spegne. A questo punto il fader del pitch corrisponde alla configurazione del Pitch presente nel software e può controllarlo nuovamente.
41. **Pitch Bend (+ / -) (bend del pitch):** Premere o tenere premuto uno di questi tasti per regolare temporaneamente la velocità di riproduzione della traccia. Una volta rilasciato, la riproduzione della traccia tornerà alla velocità designata dal **fader del pitch**.
Tenere premuto **Shift** e premere questi tasti per regolare l'intervallo di tempo in avanti (+) o indietro (-).

Comandi effetti

42. **FX 1, FX 2, FX 3:** questi tasti hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità FX corrente.
- **Modalità FX singolo:** **FX 1** attiva o disattiva l'effetto; **FX 2** attiva o disattiva il primo parametro effetti (se del caso); **FX 3** attiva o disattiva il secondo parametro effetti (se del caso). Tenere premuto **Shift** e premere **FX 1** per selezionare l'effetto desiderato. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e girare la **manopola FX** presente sotto il nome dell'effetto per spostarsi rapidamente lungo la lista.
 - **Modalità FX multiplo:** i pulsanti attivano o disattivano il primo, secondo e terzo effetto nella catena effetti, rispettivamente. Tenere premuto **Shift** e premere uno dei tasti per selezionare l'effetto per quel punto nella catena effetti. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e girare la **manopola FX** presente sotto il nome dell'effetto per spostarsi rapidamente lungo la lista.
43. **Manopola FX 1, manopola FX 2, manopola FX 3:** queste manopole hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità FX corrente.
- **Modalità FX singolo:** la **manopola FX 1** controlla l'equilibrio "wet-dry" dell'effetto; la **manopola FX 2** controlla il parametro del primo effetto; la **manopola FX 3** controlla il parametro del secondo effetto. Quando la modalità Touch è attiva, toccare la **manopola FX 1** per attivare il suo effetto e lasciare la manopola per disattivarlo.
 - **Modalità FX multiplo:** le manopole controllano l'equilibrio "wet-dry" del primo, secondo e terzo effetto nella catena effetti, rispettivamente. Quando la modalità Touch è attiva, toccare una manopola per attivare il relativo effetto e lasciare la manopola per disattivarlo.
44. **Beat / Mode:** battere questo tasto ripetutamente, al tempo desiderato, per impostare la frequenza degli oscillatori a bassa frequenza degli effetti (LFO). Tenere premuto questo tasto per riportare il Beat Multiplier al BPM del deck. Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per passare dalla modalità FX singolo alla modalità FX multiplo.
45. **Manopola beat:** girare questa manopola per impostare la divisione di tempo per gli effetti selezionati.
46. **FX Assign:** Servirsi di questi tasti per applicare l'effetto A e/o B al canale corrispondente. (Ciascun effetto può essere applicato ad uno dei quattro canali.)
47. **Filtro canale:** girare questa manopola per regolare il filtro sul canale corrispondente. Il tipo di filtro regolato dipende dal tasto modalità filtro.
48. **Modalità filtro:** premere questo tasto per cambiare la modalità filtro (off, Modalità Filter-Roll o Modalità Filtro-FX), che influisce sulle manopole del filtro canale.
- **Off:** quando questo tasto è su off, la **manopola filtro canale** applicherà e regolerà un filtro passa basso al canale corrispondente quando viene girata in senso antiorario o un filtro passa alto quando viene girata in senso orario.
 - **Modalità Filter-Roll:** premere questo tasto una volta per attivare la modalità Filter-Roll (il tasto si accende di rosso). La **manopola filtro canale** applicherà e regolerà un filtro passa basso al canale corrispondente quando viene girata in senso antiorario o un filtro passa alto quando viene girata in senso orario. Inoltre, applicherà un Loop Roll al filtro e diminuirà in lunghezza man mano che la manopola si allontana dalla posizione centrale. Premere questo tasto una volta per disattivare la modalità Filter-Roll.
 - **Modalità Filtro-FX:** tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per attivare la modalità Filtro-FX (il tasto lampeggerà di rosso). La **manopola filtro canale** applicherà e regolerà un filtro passa basso al canale corrispondente quando viene girata in senso antiorario o un filtro passa alto quando viene girata in senso orario. Inoltre, regolerà il parametro 1 degli effetti applicati a tale canale man mano che la manopola si allontana dalla posizione centrale. Premere questo tasto una volta per disattivare la modalità Filtro-FX.

Display

1. **Deck attivo:** indica il deck attivo.
2. **Posizione del piatto:** mostra a display la posizione della traccia corrente.
3. **Barre di tempo:** forniscono un riferimento visivo del tempo rimanente nella traccia corrente. Quando la traccia è quasi finita, le barre lampeggiano per avvertimento.
4. **Tempo trascorso/rimanente:** mostra a display il tempo trascorso o rimanente della traccia corrente. Premere **Shift** e il tasto **Scratch** per modificare la visualizzazione a display.
5. **BPM:** mostra a display il BPM della traccia selezionata.
6. **Regolazione del pitch:** indica la direzione in cui muovere il **fader del pitch** per far corrispondere il BPM della traccia corrente alla traccia presente sull'altro deck.
7. **Pitch:** mostra a display il pitch della traccia corrente.
8. **Gamma del pitch:** mostra a display la gamma corrente del pitch.
9. **Blocco tasti:** questa icona si illumina quando il blocco tasti è attivo per il deck in uso. Si veda il manuale del Serato DJ Intro per maggiori informazioni sul blocco tasti.



Pannello anteriore



1. **Cuffie (6,35 mm o 3,5 mm):** Collegare le cuffie da 6,35 mm o 3,5 mm (1/4" o 1/8") a questa uscita per il monitoraggio del mix e il cueing.
2. **Volume cuffie:** Regola il livello del volume dell'uscita cuffie.
3. **Split Cue:** Quando questo interruttore è impostato su **On**, l'audio delle cuffie sarà "suddiviso" in modo che tutti i canali inviati a Cue vengano mixati a mono e applicati al canale cuffie di sinistra, e che il mix Program venga mixato a mono e applicato al canale destro. Quando l'interruttore è impostato su **Off**, l'audio Cue e Program verranno "miscelati" insieme.
4. **Cue Mix:** Passa a mixare tra Cue e Program nel canale cuffie. Quando impostato all'estrema sinistra, si udranno unicamente i canali convogliati a Cue. Quando impostato all'estrema destra, si udrà solo il mix programma.
5. **Crossfader Contour (variazione crossfader):** regola la variazione della curva del crossfader. Girare la manopola verso sinistra per una dissolvenza uniforme (mix) oppure verso destra per un taglio netto (scratch). La posizione centrale è un'impostazione tipica per esibizioni in discoteca.
6. **Gain Microfono:** Regola il livello audio del canale microfono.
7. **Mic High (acuti di microfono):** Regola le frequenze alte (treble) del canale microfono.
8. **Mic Low (bassi di microfono):** Regola le frequenze basse (bass) del canale microfono.

Pannello posteriore



- 1. Interruttore di alimentazione:** Accende e spegne il NS6II. Accendere il mixer dopo aver collegato tutti i dispositivi d'ingresso e prima di accendere gli amplificatori. Spegnerne gli amplificatori prima di spegnere il NS6II.
- 2. Ingresso di alimentazione:** Servirsi dell'adattatore di alimentazione in dotazione (12 V, 2 A, centro-positivo) per collegare il NS6II ad una presa di alimentazione. Ad alimentazione spenta, collegare l'alimentazione elettrica innanzitutto nel NS6II, quindi ad una presa elettrica.
- 3. Blocco dei cavi:** si può fissare i cavi a questo dispositivo per evitare scollegarlo accidentalmente.
- 4. Porta USB 1/2:** servirsi di un cavo USB standard (in dotazione) per collegare ciascuna porta USB a una porta USB disponibile sul computer. Queste 2 porte consentono di controllare l'audio di 2 computer contemporaneamente, cosa che consente di ottenere transizioni ininterrotte quando si passa da un DJ a un altro.

Per impostare un canale che controlli il computer, impostare il relativo **selettore di ingressi su PC**, e il relativo **selettore USB** sulla porta desiderata (**USB1** o **USB2**).

- 5. Ingressi line/phono (RCA):** Collegare le sorgenti audio a questi ingressi. Questi ingressi sono in grado di accettare sia segnali a livello di linea che a livello phono.
- 6. Interruttore linea/phono:** Posizionare correttamente questo interruttore, a seconda del dispositivo collegato agli ingressi Linea/Phono. Se si utilizzano giradischi a livello phono, impostare l'interruttore su **Phono** per garantire l'amplificazione aggiuntiva necessaria per i segnali a livello phono. Se si utilizza un dispositivo a livello di linea quale un lettore CD o un campionatore, impostare l'interruttore su **Line** (linea).
- 7. Terminale di messa a terra:** Se si utilizzano giradischi a livello phono dotati di cavo di messa a terra, questo va collegato a questi terminali. Se si verifica un "ronzio" o un "brusio" basso, ciò può significare che i giradischi non sono messi a terra.

Nota bene: alcuni giradischi hanno il cavo di messa a terra incorporato nel collegamento RCA e, di conseguenza, non è necessario collegare nulla al terminale di messa a terra.

- 8. Ingressi Mic (1/4"):** collegare microfoni da 1/4" (6,35 mm) a questi ingressi. I comandi del microfono si trovano sul pannello anteriore. I segnali audio degli ingressi vengono convogliati direttamente a Mix Programma e Cue Mix.
- 9. Uscita booth (RCA):** Servirsi di cavi standard RCA per collegare questa uscita ad un sistema di monitoraggio. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola Booth sul pannello superiore.
- 10. Uscita master (RCA):** Servirsi di cavi standard RCA per collegare questa uscita Master ad una cassa o ad un sistema di amplificatori. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola Master sul pannello superiore.
- 11. Uscita master (bilanciata, XLR):** Collegare questa uscita XLR a bassa impedenza ad un impianto PA o a monitor. Il livello di questa uscita è controllato tramite la manopola Master sul pannello superiore.

Benutzerhandbuch (Deutsch)

Einführung

Lieferumfang

NS6II
USB-Kabel
Netzteil
Software-Download-Karte
Schnellstart-Anleitung
Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

Kundendienst

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

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

Setup

Vor Inbetriebnahme:

- Lesen Sie vor Inbetriebnahme des NS6II bitte *Sicherheitshinweise und Garantieinformationen* durch.
- Prüfen Sie nach, ob alle unter **Lieferumfang** aufgeführten Teile vorhanden sind.
- Entfernen Sie die blaue Folie von den Plattentellern bevor Sie den NS6II verwenden.

1. Installieren Sie Treiber und Software

Windows Anwender: Installieren Sie die Treiber bevor Sie die Software installieren.

Treiber (Windows Anwender): Laden Sie die neuesten Versionen der Treiber auf numark.com/NS6II herunter. (Während der Installation wird der Anschluss des NS6II an den Computer verlangt.)

Software: Laden Sie die neueste Version von Serato DJ auf serato.com herunter.

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

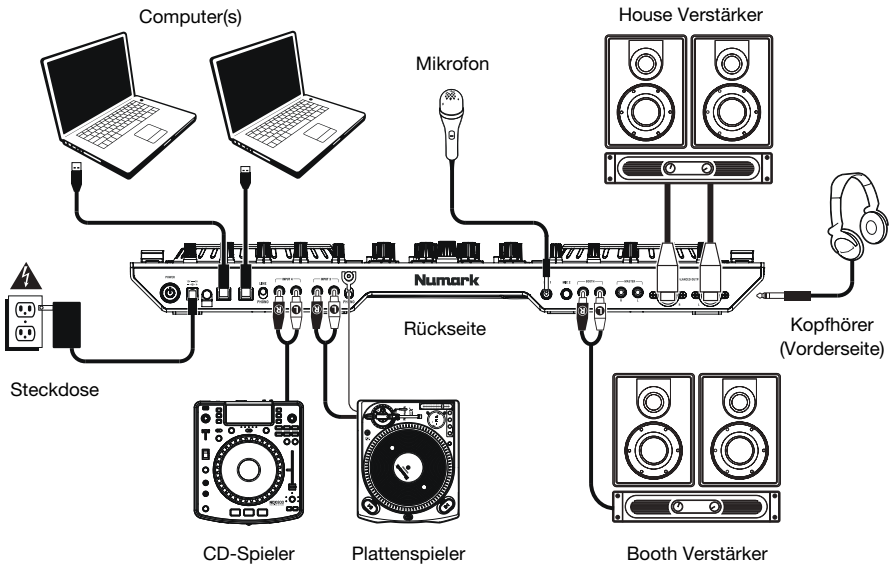
Wenn Sie den NS6II verbinden möchten, folgen Sie immer dieser Abfolge von Schritten:

1. Stellen Sie sicher, dass alle Geräte ausgeschaltet sind und alle Fader und Lautstärkereglер auf "null" stehen.
2. Schließen Sie alle Eingabequellen (Mikrophone, CD-Player, usw.) an den NS6II an.
3. Schließen Sie alle Ausgabegeräte (Verstärker, Sub-Mixer, Recorder, usw.) an den NS6II an.
4. Schließen Sie alle Geräte an das Netz an und schalten Sie die Geräte in der richtigen Reihenfolge ein.
 - Bei Spielbeginn (1) Eingabequellen, (2) NS6II und (3) Ausgabegeräte einschalten.
 - Bei Spielende diese Reihenfolge umkehren und (1) Ausgabegeräte, (2) NS6II und (3) Eingabequellen ausschalten.
5. Schließen Sie den NS6II an den Computer mit einem USB-Kabel (beigelegt) und an die Kopfhörer an.
6. Öffnen Sie die Serato DJ-Software und los geht's! Für weitere Informationen über die Verwendung von Serato DJ mit NS6II besuchen Sie serato.com/dj/support und wählen **Numark NS6II**.

Wichtig:

- Berühren Sie die Plattenteller um die berührungsempfindliche Schaltung zu kalibrieren, bevor Sie den NS6II benutzen.
- Wird der NS6II wieder an den PC angeschlossen, behält der NS6II die vorherigen Programmeinstellungen bei (z. B. Tonhöhe, Effektparameter, usw.). Dies ist vor Abspielen eines Musikstücks zu beachten.

Anschlussübersicht



Teile, die nicht unter **Einführung > Lieferumfang** angegeben sind, sind separat erhältlich.

Wechsel zwischen DJs

Mit dem NS6II können zwei Computer mit Serato DJ gleichzeitig eine Verbindung zum Gerät herzustellen. Auf diese Weise können zwei DJs gleichzeitig spielen und den DJ-Wechsel erleichtern. Gehen Sie wie folgt vor, wenn ein Computer bereits mit dem NS6II verbunden ist und spielt (**PC1**):

1. Verbinden Sie einen zweiten Computer (**PC2**) mit dem freien USB-Port auf der Rückseite des NS6II. Sobald der Computer angeschlossen ist, zeigt die Software alle Decks als „offline“ an. Der erste Computer steuert weiterhin beide Seiten des NS6II.
2. Bevor Sie PC2 die Steuerung einer Seite des NS6II übergeben, achten Sie darauf, dass kein Audio von PC2 auf diesem Deck spielt, da es auf „offline“ schalten wird. Halten Sie anschließend die **Umschalttaste** gedrückt und drücken dann die Taste **Browse Focus/PC1/PC2** auf dem Deck, das nicht spielt.

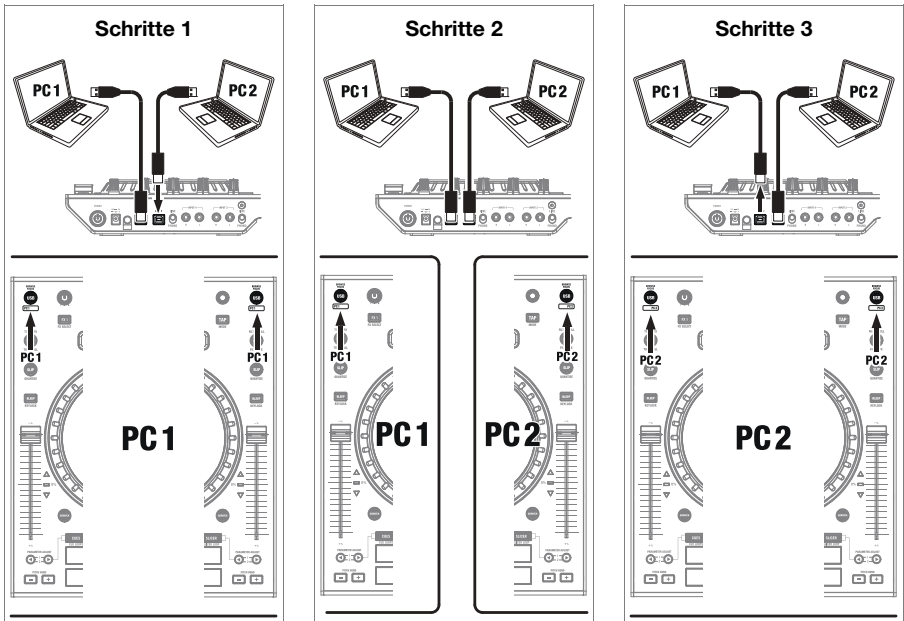
PC2 wird nun beide Kanäle auf dieser Seite des Controllers steuern und automatisch auf die Browse-Controls fokussieren. Verwenden Sie den Browse-Regler, um durch die Bibliothek zu blättern und fügen dem Deck dann den gewünschten Track hinzu, indem Sie die Schaltfläche **Load** drücken.

3. Spielen Sie einen Track am PC2-Deck ab und mischen Sie ihn, wenn Sie soweit sind - jetzt haben Sie Audiodaten von beiden Computern im Mix. Während PC1 beispielsweise Deck A (und die Mixer-Regler für Kanäle 1 & 3) zur Steuerung seines Computers verwendet, kann PC2 auch Deck B (und die Mixer-Regler für Kanäle 2 & 4) verwenden, um seinen Computer zu steuern.

Drücken Sie die Taste **Browse Focus/PC1/PC2** auf dem Deck, das nicht spielt, um die Steuerung des Browse-Reglers zu wechseln, während ein Computer jedes Deck steuert.

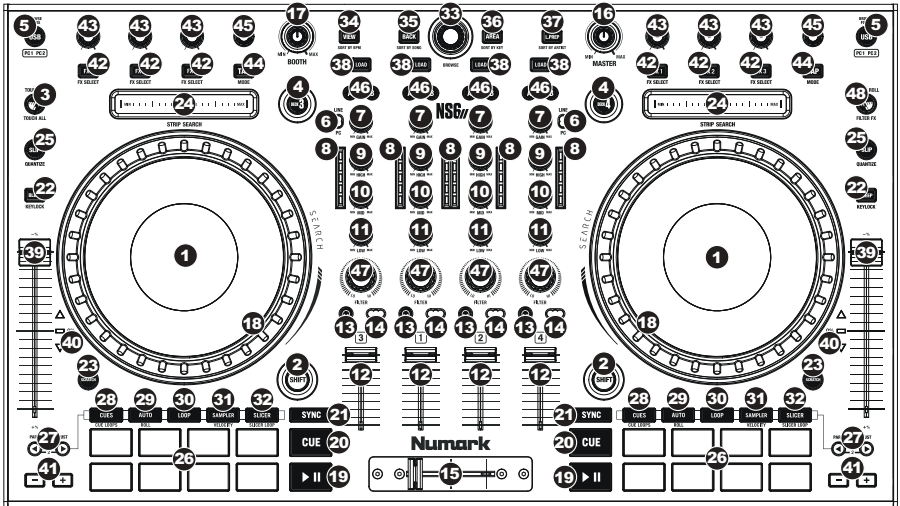
4. Blenden Sie die Audio-Wiedergabe vom PC1-Computer in die Audio-Wiedergabe des PC2-Computers. Wenn nur das Audiomaterial vom PC2-Computer im Mix belassen wurde, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken die Taste **Browse Focus / PC1/PC2** auf dem Deck, das nicht spielt. Jetzt verwendet PC2 sowohl Deck A als auch B, um ihren Computer zu steuern. Sie können nun den PC1-Computer vom NS6II trennen.

Hinweis: Wenn ein Deck bereits von einem Computer benutzt wird, wechselt das virtuelle Deck des Computers (in Serato DJ) auf einen schwarzen Hintergrund mit den Worten **IN USE**.



Funktionen

Oberseite



- Verwendete Bezeichnungen:**
- **Audioverweis:** Die augenblickliche Position in einem Musikstück von wo aus der Abspielvorgang beginnt. Wird ein Musikstück gewählt und abgespielt, fängt der Audio Pointer gewöhnlich am Anfang an und hört am Ende auf.
 - **Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, welche dauerhaft durch die Software gespeichert wird. Cue-Punkte können mit den Cue Controls gesetzt, wieder abgerufen oder gelöscht werden.
 - **Temporärer Cue-Punkt:** Eine im Musikstück markierte Position, die nur solange vorhanden ist, wie das Musikstück im Deck geladen ist. Ein temporärer Cue-Punkt kann mit der Cue-Taste gesetzt und wieder abgerufen werden.

Allgemeine Bedienelemente

1. **Display:** In diesem Fenster sind Informationen über den aktuellen Track zu sehen. Siehe [Display](#) für weitere Informationen.
2. **Umschalten:** Halten Sie diese Taste gedrückt, um auf sekundäre Funktionen (in roter Schrift) anderer Bedienelemente am NS6ll zuzugreifen.
3. **Touch-Modus:** Drücken Sie diese Taste, um den Touch-Modus zu ändern. Drücken Sie einmal, um auf die berührungskapazitiven Funktionen des **FX 1-Regler**, des **FX 2-Reglers** und des **FX 3-Reglers** auf Ihrem NS6ll zuzugreifen. Drücken Sie ein zweites Mal, um auf die berührungskapazitiven Funktionen dieser Regler und der EQ-Regler zuzugreifen (**Kanalhöhen**, **Kanalmitten** und **Kanalbässe**). Diese Funktionen werden nur temporär und nicht permanent aktiviert.
4. **Ebene:** Wählt aus, welche Ebene in der Software vom Hardware-Deck gesteuert wird. Deck A kann Ebene 1 oder 3 steuern; Deck B kann Ebene 2 oder 4 steuern.
5. **Browse Focus / PC1/PC2:** Drücken Sie diese Taste, um den Fokus des **Scroll-Reglers** von einem angeschlossenen Computer auf einen anderen zu verschieben.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann diese Taste, um auszuwählen, ob das Deck den Computer steuert, der mit dem **USB Port 1** oder mit dem **USB Port 2** verbunden ist. Denken Sie daran, den **Eingangswahlschalter** des Kanals auf **PC** zu setzen, wenn Sie Audiodaten aus dieser Software-Layer abspielen möchten.
Wenn nur ein Computer angeschlossen ist, hat diese Taste keine Funktion.

Mixer-Controls

6. **Eingangswahlschalter:** Stellen Sie diesen Schalter auf die gewünschte Audio-Quelle dieses Kanals ein—**PC** (ein Track, der auf dieser Ebene in der Software abgespielt wird) oder **Line** (ein Gerät, das an den Line/Phono auf der Rückseite des NS6II angeschlossen ist).
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die Line/Phono-Wahlschalter auf der Rückseite des NS6II ebenfalls richtig eingestellt sein müssen.
7. **Gain Trim:** Dient zur Einstellung des Pre-Faders und den Pre-EQ Audiopegel des entsprechenden Kanals im Programm.
8. **LED Meter:** Anzeige der Audio-Pegel des Signals im entsprechenden Kanal.
9. **Kanal-Höhen:** Stellt die Höhen des Signals im entsprechenden Kanal ein.
10. **Kanal-Mitten:** Stellt die Mitten des Signals im entsprechenden Kanal ein.
11. **Kanal-Bässe:** Stellt die Bässe des Signals im entsprechenden Kanal ein.
12. **Kanal-Fader:** Bestimmt den Audiopegel, der zum Program Mix in Programm gesendet wird.
13. **PFL:** Drücken Sie diese Taste, um das Pre-Fader-Signal dieses Kanals an den Cue-Kanal zum Monitoring zu senden. Wenn die Taste aktiviert ist, leuchtet sie auf. Durch einmaliges Drücken einer PFL-Taste laden Sie nur den jeweiligen Kanal (und deaktivieren das PFL-Monitoring für die anderen Kanäle). Um mehrere Kanäle gleichzeitig zu laden, drücken Sie die jeweiligen PFL-Tasten für die betreffenden Kanäle gleichzeitig.
14. **Crossfader-Zuordnung:** Sendet die Audio-Wiedergabe auf den entsprechenden Kanal auf der einen Seite des Crossfaders (**A** oder **B**) oder umgeht den Crossfader und sendet das Audiosignal direkt an den Program Mix (Center, **Off**).
15. **Crossfader:** Überblendung von Tonsignalen zwischen den, links und rechts vom Crossfader angeordneten, Kanälen.
16. **Master Volume:** Steuert die Ausgangslautstärke des Program Mixes.
17. **Booth Volume:** Steuert die Ausgangslautstärke des Booth Ausgangs.

Wiedergabefunktionen

18. **Plattenteller:** Steuert den Audio-Zeiger innerhalb der Software.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und bewegen Sie den Plattenteller, um schnell durch den Track zu navigieren.

19. **Wiedergabe/Pause:** Mit dieser Taste kann die Wiedergabe pausiert oder fortgesetzt werden.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie anschließend diese Taste, um den Track ab dem zuletzt festgelegten Cue-Punkt mit einem "Stottereffekt" zu versehen.

20. **Cue:** Wenn die Wiedergabe des Decks pausiert wird, können Sie einen temporären Cue-Punkt setzen, indem Sie den **Plattenteller** bewegen, den Audio-Zeiger in die gewünschte Position bringen und dann die **Cue-Taste** drücken.

Während der Wiedergabe können Sie die **Cue-Taste** drücken, um den Track zu diesem temporären Cue-Punkt zurückzubringen. (Wenn Sie keinen temporären Cue-Punkt eingestellt haben, beginnt die Wiedergabe wieder am Beginn des Tracks.)

Wenn das Deck pausiert wurde, können Sie die **Cue-Taste** gedrückt halten, um den Track ab dem temporären Cue-Punkt wiederzugeben. Wenn Sie die **Cue-Taste** loslassen, wird der Track am temporären Cue-Punkt pausiert. Um die Wiedergabe fortzusetzen ohne zum temporären Cue-Punkt zurückzuspringen, halten Sie erst die **Cue-Taste** und dann die **Wiedergabe-Taste** gedrückt und lassen Sie anschließend beide Tasten los.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie anschließend diese Taste, um zum Anfang des Tracks zurückzuspringen.

21. **Sync:** Drücken Sie diese Taste, um Tempo und Phase des jeweiligen Decks mit dem Tempo und der Phase des anderen Decks automatisch zu synchronisieren. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um Sync zu deaktivieren.

22. **Bleep / Keylock:** Rückwärtiges Abspielen des Musikstücks auf dem jeweiligen Deck. Wird die Taste erneut gedrückt, findet das Abspielen wieder von der Position statt, die auch ohne den Einsatz der Bleep-Funktion erreicht worden wäre (also als ob das Musikstück die ganze Zeit normal abgespielt worden wäre).

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um Keylock aktivieren oder deaktivieren. Die Tonhöhe des Songs wird, unabhängig von der Position des Pitch Faders, arretiert. Mit dieser Funktion können Sie die Geschwindigkeit der Musik justieren, ohne dass sich die Tonhöhe ändert.

23. **Scratch:** Drücken Sie diese Taste, um den Scratch-Modus zu aktivieren oder deaktivieren. In diesem Modus können Sie den Mittelteil des **Plattentellers** berühren, damit der Plattenspieler scratcht, wenn Sie ihn drehen. Wenn der Scratch-Modus deaktiviert ist, hat der Mittelteil des **Plattentellers** einen Pitch Bend-Effekt, wenn Sie ihn drehen.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken dann diese Taste, um zwischen der verstrichenen Zeit und der verbleibenden Zeit in der Jog Wheel-Anzeige des entsprechenden Decks zu wechseln.

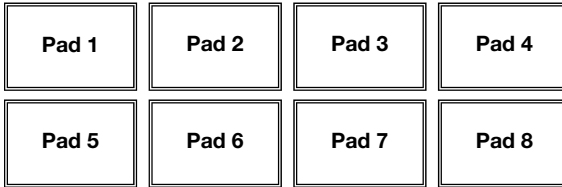
24. **Strip Search:** Die Länge dieses Streifens bedeutet die gesamte Länge des Musikstücks. Mit dem Finger einen Punkt entlang dieses Sensors berühren, um genau an diesen Punkt im Musikstück zu gelangen. (Zum Durchlaufen eines Musikstücks empfiehlt es sich den PC zu verwenden, anstatt den Finger über den Streifen zu streichen.)

25. **Verschieben / Quantize:** Wenn Sie das Taktraster der Software verwenden, halten Sie Verschieben gedrückt und bewegen Sie den Plattenteller, um das gesamte Taktraster nach rechts oder links zu "rücken" (d.h. verschieben oder bewegen).

Drücken Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die Taste **Slip** am Deck (linke Seite), um die Option Quantisieren für Layer 1 oder 3 zu aktivieren/deaktivieren. Drücken Sie die **Umschalttaste** und halten Sie sie gedrückt. Drücken Sie die Taste **Slip** am Deck B (rechte Seite), um die Quantisierung für Layer 2 oder 4 zu aktivieren/deaktivieren. Ist dies aktiviert, werden eingestellte und getriggerte Cues und Loops in das Beat-Grid eingefügt.

Pad-Modus Bedienelemente

26. **Pads:** Je nach aktuellem Pad-Modus besitzen diese Pads unterschiedliche Funktionen auf jedem Deck. Sie sind anschlagsdynamisch (allerdings nur in bestimmten Modi), robust und einfach zu spielen. Für diesen Abschnitt haben wir den Pads die hier angegebenen Zahlen zugewiesen.

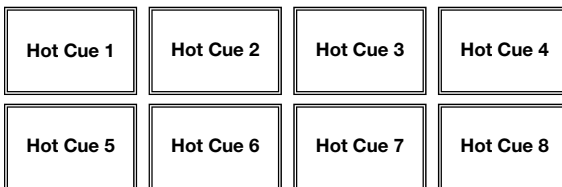


27. **Parameter < / >:** Diese Tasten haben in jedem Pad-Modus unterschiedliche Funktionen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und verwenden Sie diese Tasten, um auf Sekundärparameter zuzugreifen.

Wenn Sie die Serato Pitch N' Time-Expansion erworben haben, können Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten und dann diese Tasten drücken, um die Tonart des aktuellen Tracks nach unten (<) oder oben (>) zu korrigieren.

28. **Cues:** Mit dieser Pad-Modus-Taste kann zwischen zwei Pad-Modi gewechselt werden: Hot Cue-Modus und Hot Cue Auto-Loop-Modus. Wenn die Taste nicht leuchtet, wird beim erstmaligen Drücken der Taste immer der Hot Cue-Modus ausgewählt.

- **Hot Cue-Modus:** Jedes Pad weist einen Hot Cue-Punkt zu oder lässt den Track zu diesem Hot Cue-Punkt zurückspringen. Wenn ein Pad nicht leuchtet, können Sie einen Hot Cue-Punkt zuweisen, indem Sie diese Taste an der gewünschten Stelle in Ihrem Track drücken. Das Pad leuchtet nachdem der Punkt zugewiesen wurde. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann ein Pad, um den zugewiesenen Hot Cue-Punkt zu löschen.
- **Hot Cue Autoloop-Modus:** Jedes Pad weist einen Hot Cue-Punkt zu oder lässt den Track zu diesem Hot Cue-Punkt zurückspringen. In beiden Fällen wird jedoch auch ein Autoloop an diesem Punkt erstellt. Die Länge des Autoloops wird in der Software festgelegt, Sie können diesen Wert jedoch auch mit der Taste **Parameter <** oder **Parameter >** erhöhen oder verringern.



Wichtig: Wenn Sie das Serato Flip Expansion Pack gekauft haben, erfüllen die Tasten **Parameter <** und **Parameter >** im Hot Cue-Modus und Hot Cue Autoloop-Modus zusätzliche Funktionen, mit denen Sie Flips erstellen und steuern können. Siehe [Flip Controls](#) für weitere Informationen.

29. **Auto / Roll:** Diese Pad-Modus-Taste versetzt die Pads in zwei Modi: Autoloop-Modus und Loop-Roll-Modus. Wenn die Taste nicht leuchtet, wird beim erstmaligen Drücken der Taste immer der Autoloop-Modus ausgewählt.

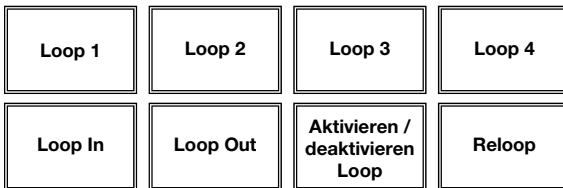
Hinweis: Die Pad-Layouts hier entsprechen der standardmäßigen Autoloop-Zeiteinteilung der Software. Wenn Sie den in der Software angezeigten Zeiteinteilungsbereich verschieben, ändert sich das Pad-Layout entsprechend.

- **Autoloop-Modus:** Jedes Pad triggert oder gibt einen Autoloop mit unterschiedlicher Länge frei. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie dann die Taste **Parameter** < oder >, um den Autoloop nach vorne oder nach hinten zu verschieben.
- **Loop-Roll-Modus:** Jedes Pad löst einen temporären Loop-Roll aus. Drücken Sie die Taste **Parameter** < oder >, um die Zeiteinteilung der Loop-Roll zu ändern.



30. **Loop:** Mit dieser Pad Modus-Taste wechseln die Pads zwischen zwei Banken mit gespeicherten Loops und Loop-Controls. Wenn die Taste nicht leuchtet, wird beim erstmaligen Drücken der Taste immer die erste Bank ausgewählt.

- **Modus Gespeicherter Loop: Mit den Pads 1-4** (obere Reihe) können Sie im Track zu einem Ihrer gespeicherten Loops springen. Mit den **Pads 5-8** (untere Reihe) können Sie Loops erstellen und speichern. Die Pad-Layouts für die zwei Bänke sind identisch.
 - **Drücken Sie Pad 5**, um den Loop In-Punkt einzustellen und anschließend **Pad 6**, um den Loop Out-Punkt einzustellen und den Loop auszulösen.
 - **Um einen Loop** zu speichern, während er aktiv ist, drücken Sie eines der **Pads 1-4** (obere Reihe), dem kein Loop zugewiesen wurde. Sie können dies unabhängig davon tun, auf welche Weise der Loop erstellt wurde (Modus Gespeicherter Loop, Autoloop-Modus, Loop- Roll-Modus etc.).
 - **Um einen gespeicherten Loop zu triggern**, drücken Sie eines der **Pads 1-4** (obere Reihe), auf dem ein Loop gespeichert ist. Drücken Sie **Pad 7**, um den Loop zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Drücken Sie **Pad 8**, damit der Track zum zuletzt ausgelösten Loop zurückspringt und ihn erneut aktiviert ("Reloop").
 - **Um einen gespeicherten Loop zu löschen**, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken dann auf das entsprechende Pad (**Pads 1-4**).
 - **Sie können die Länge eines Loops halbieren oder verdoppeln**, indem Sie die Taste **Parameter** < oder > drücken.
 - **Halten Sie die Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann die Taste **Parameter** < oder >.



31. **Sampler:** Mit dieser Pad-Modus-Taste kann zwischen zwei Pad-Modi gewechselt werden: Sample Player-Modus und Anschlagdynamischer Sample Trigger-Modus. Wenn die Taste nicht leuchtet, wird beim erstmaligen Drücken der Taste immer der Sample Player-Modus ausgewählt.

- **Sample Player-Modus: Pads 1-6** lösen jeweils ein Sample aus, das Sie in der Software zuweisen können (die Lautstärke wird ebenfalls in der Software eingestellt). Unbeleuchteten Pads wurden keine Samples zugeordnet. Um die Wiedergabe eines Samples zu stoppen, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann das entsprechende Pad (der **Pads 1-3** oder **Pads 4-6**).
- **Anschlagdynamischer Sample Trigger-Modus:** Die Pads verhalten sich genauso wie die Pads im Sample Player-Modus, jedoch mit dem Unterschied, dass sie anschlagdynamisch reagieren - d.h., dass die Lautstärke mit der sie wiedergegeben werden, direkt von der Anschlagstärke abhängt. Dieser Modus kann Ihrer Performance eine "menschlichere Note" verleihen.



32. **Slicer:** Mit dieser Pad-Modus-Taste kann zwischen zwei Pad-Modi gewechselt werden: Slicer-Modus und Slicer Loop-Modus. Wenn die Taste nicht leuchtet, wird beim erstmaligen Drücken der Taste immer der Slicer-Modus ausgewählt.

Wichtig: Damit der Slicer-Modus und der Slicer Loop-Modus funktioniert, muss Ihr Track ein Beat-Grid eingestellt haben.

- **Slicer-Modus:** Die acht Pads repräsentieren acht aufeinanderfolgende Schläge—sogenannte "Slices"—innerhalb des Beat-Grids. Das aktuell wiedergegebene Slice wird durch das aktuell beleuchtete Pad dargestellt; das Licht "bewegt sich durch die Pads", so wie es sich durch jedes der acht Slices bewegt. Drücken Sie ein Pad, um das entsprechende Slice zu spielen—halten Sie das Pad gedrückt, um das Slice als Loop wiederzugeben. Wenn Sie das Pad loslassen, wird der Track zur normalen Wiedergabe zu jenem Punkt zurückkehren, an dem sich der Track befinden würde, wenn Sie das Pad nie gedrückt hätten (so als ob der Track einfach normal weitergelaufen wäre).

Drücken Sie die Taste **Parameter <** oder **>**, um den Wert der Slice-Quantisierung zu verringern oder zu erhöhen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann die Taste **Parameter <** oder **>**, um die Größe des Slice-Bereichs zu verringern oder zu erhöhen.

- **Slicer Loop-Modus:** Die Pads verhalten sich genauso wie im Slicer-Modus, mit dem Unterschied, dass die Phrase mit den acht Slices als kontinuierlicher Loop im Track wiedergegeben wird.

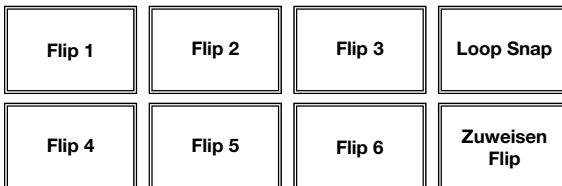


Flip Controls

Wenn Sie das Serato Flip Expansion Pack gekauft haben, können Sie Ihre Flips mit folgenden Befehlen erstellen und kontrollieren:

- **Im Hot Cue-Modus oder Hot Cue Autoloop-Modus** (drücken Sie **Cues**, um in einen dieser Modi zu gelangen):
 - **Um die Flip-Aufnahmebereitschaft zu aktivieren/deaktivieren**, drücken Sie die Taste **Parameter <**.
 - **Halten Sie die Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die Taste **Parameter <**, um das Looping für das Flip zu aktivieren oder zu deaktivieren.
 - **Um sofort mit der Wiedergabe des zuletzt gespielten (oder noch spielenden) Flip zu beginnen**, drücken Sie die Taste **Parameter >**. Wenn Sie dies während der Aufnahme eines Flip tun, wird die Aufnahme stoppen und die Wiedergabe des Flip beginnen.
 - **Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und** drücken Sie die Taste **Parameter >**, um den aktuellen Flip zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn sich die Abspielposition noch nicht im Flip-Bereich befindet, wird das Flip erst abgespielt, wenn die Abspielposition das Flip erreicht hat.
- **Im Flip-Modus** (halten Sie die **Umschalttaste** und drücken Sie **Cues**, um in diesen Modus zu gelangen):
 - In diesem Modus gilt: **unbeleuchteten** Pads wurde kein Flip zugewiesen; **konstant leuchtenden** Pads wurde ein Flip zugeordnet, welcher jedoch nicht abgespielt wird; **blinkenden** Pads wurde ein Flip zugeordnet, der derzeit abgespielt wird.
 - **Um einem Pad einen Flip zuzuordnen**, halten Sie **Pad 8** gedrückt und drücken dann **Pad 1, 2, 3, 5, 6** oder **7**.
 - **Um einen zugewiesene Flip wiederzugeben**, drücken Sie **Pad 1, 2, 3, 5, 6** oder **7** (wenn dem betreffenden Pad ein Flip zugewiesen wurde).
 - **Um die Wiedergabe eines Flips** sofort zu stoppen, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann das entsprechende Pad.
 - **Um die Länge des Flips automatisch anzupassen, damit es sich in das Beat-Grid (Loop Snap) einfügt**, halten Sie **Pad 4** gedrückt und drücken Sie dann auf ein Pad, dem ein Flip zugeordnet ist.

Wichtig: Ihr Track muss ein fixes Beat-Grid haben, damit die Loop Snap-Funktion verwendet werden kann.



Navigation-Funktionen

33. **Scroll Knob:** Mit diesem Drehregler können die Musikstücke, Verzeichnisse, usw. im Programm durchlaufen werden. Der Regler kann auch gedrückt werden, um zwischen den im Programm angezeigten Feldern umzuschalten.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drehen Sie diesen Knopf, um schnell zu blättern.
34. **Ansicht / Sortieren nach BPM:** Drücken Sie diese Taste, um durch die verfügbaren Software-Anzeige-Modi zu blättern.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die Bibliothek nach BPM zu sortieren.
35. **Zurück / Sortieren nach Song:** Drücken Sie diese Taste, um den Wähler in den Software-Feldern zurück zu bewegen.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die Bibliothek nach Songs zu sortieren.
36. **Bereich / Sortieren nach Tonart:** Drücken Sie diese Taste, um durch die Felder Dateien, Durchsuchen, Vorbereiten und Verlauf zu blättern.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die Bibliothek nach Tonart zu sortieren.
37. **L. Vorbereiten / Sortieren nach Interpret:** Drücken Sie diese Taste, um der Track-Liste einen ausgewählten Titel im Vorbereitungsbereich der Software hinzuzufügen.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die Bibliothek nach Interpret zu sortieren.
38. **Laden:** Drücken Sie eine dieser Tasten, während ein Track ausgewählt ist, um sie dem entsprechenden Kanal zuzuordnen.

Pitch-Funktionen

39. **Pitch Fader:** Zur Einstellung der Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks. Eine direkt neben dem Fader befindliche LED leuchtet auf, sobald dieser auf **0%** gesetzt ist.
40. **Takeover LEDs:** Wird das andere Deck mit dem **Deck-Schalter** gewählt, stimmt unter Umständen die Position des **Pitch Faders** des NS6II nicht mit der TonhöhenEinstellung des anderen Decks im Programm überein. Schieben Sie den **Pitch Fader** langsam in die vom **Takeover LED** angegebene Richtung, bis diese erlischt. Jetzt stimmt der Pitch Fader mit der TonhöhenEinstellung im Programm überein und kann diese wieder steuern.
41. **Pitch Bend (+/-):** Drücken oder halten Sie eine der beiden Tasten, um die Wiedergabegeschwindigkeit des Musikstücks zeitweise zu verändern. Wird die Taste losgelassen, kehrt die Geschwindigkeit des Musikstücks zu dem durch den **Pitch Fader** eingestellten Wert zurück.
Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann diese Tasten, um den Tempobereich nach oben (+) oder unten (-) zu korrigieren.

Steuerelemente für Effekte

42. **FX 1, FX 2, FX 3:** Je nach aktuellem FX-Modus besitzen diese Tasten auf jedem Deck verschiedene Funktionen.
- **Einzeleffekt-Modus:** **FX 1** aktiviert oder deaktiviert den Effekt; **FX 2** aktiviert oder deaktiviert den ersten Effekt-Parameter (falls vorhanden); **FX 3** aktiviert oder deaktiviert den zweiten Effekt-Parameter (falls vorhanden). Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken die Taste **FX 1**, um den gewünschten Effekt auszuwählen. Wahlweise können Sie auch die **Umschalttaste** gedrückt halten und den **FX-Regler** unter dem Effektamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.
 - **Multieffekt-Modus:** Diese Tasten aktivieren oder deaktivieren jeweils den ersten, zweiten und dritten Effekt in der Effektkette. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie eine der Tasten, um den Effekt für diese Position in der Effektkette auszuwählen. Wahlweise können Sie auch die **Umschalttaste** gedrückt halten und den **FX-Regler** unter dem Effektamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.
43. **Regler FX 1, FX 2 und FX 3:** Je nach aktuellem FX-Modus besitzen diese Regler auf jedem Deck verschiedene Funktionen.
- **Einzeleffekt-Modus:** Der **Regler FX 1** regelt die "Wet/Dry-Balance" des Effekts, **Regler FX 2** steuert den ersten Effekt-Parameter und **Regler FX 3** steuert den zweiten Effekt-Parameter. Ist der Touch-Modus aktiviert, berühren Sie den **Regler FX 1**, um seinen Effekt zu aktivieren und lassen ihn los, um den Effekt zu deaktivieren.
 - **Multieffekt-Modus:** Die Regler steuern die jeweilige "Wet/Dry-Balance" des ersten, zweiten und dritten Effekts in der Effektkette. Ist der Touch-Modus aktiviert, berühren Sie den Regler, um seinen Effekt zu aktivieren und lassen ihn los, um den Effekt zu deaktivieren.
44. **Beat / Modus:** Tippen Sie mehrmals im gewünschten Tempo auf diese Taste, um die LFO-Geschwindigkeit des Effekts festzulegen. Halten Sie diese Taste gedrückt, um den Beat-Multiplikator auf die BPM des Decks zurückzusetzen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um zwischen Einzeleffekt-Modus und Multieffekt-Modus zu wechseln.
45. **Beat-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Zeiteinteilung für die ausgewählten Effekte einzustellen.
46. **FX Zuweisen:** Verwenden Sie diese Tasten, um dem entsprechenden Kanal Effekt A und/oder B zuzuweisen. (jeder Effekt kann auf einen einzelnen oder auf alle vier Kanäle)
47. **Kanal-Filter:** Drehen Sie diesen Regler, um das Filter am entsprechenden Kanal einzustellen. Der Filtertyp, der angepasst wird, hängt von der Taste Filter-Modus ab.
48. **Filter-Modus:** Drücken Sie diese Taste, um den Filter-Modus (aus, Filter-Roll-Modus oder Filter-FX-Modus) zu ändern, der die Kanalfilter-Regler beeinflusst.
- **Aus:** Wenn diese Taste ausgeschaltet ist, wird der **Kanalfilter-Regler** aktiviert und wendet ein Tiefpassfilter auf den entsprechenden Kanal an, wenn Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn drehen oder ein Hochpassfilter, wenn Sie ihn im Uhrzeigersinn drehen.
 - **Filter Roll-Modus:** Drücken Sie diese Taste einmal, um den Filter-Roll-Modus zu aktivieren (die Taste leuchtet rot auf). Der **Kanalfilter-Regler** wird aktiviert und wendet ein Tiefpassfilter auf den entsprechenden Kanal an, wenn Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn drehen oder ein Hochpassfilter, wenn Sie ihn im Uhrzeigersinn drehen. Außerdem wird am Filter eine Loop Roll angewendet, die kürzer wird, je weiter der Regler von der mittleren Position wegbewegt wird. Drücken Sie diese Taste einmal, um den Filter-Roll-Modus zu deaktivieren.
 - **Filter FX-Modus:** Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um den Filter-FX-Modus zu aktivieren (die Taste beginnt rot zu blinken). Der **Kanalfilter-Regler** wird aktiviert und wendet ein Tiefpassfilter auf den entsprechenden Kanal an, wenn Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn drehen oder ein Hochpassfilter, wenn Sie ihn im Uhrzeigersinn drehen. Wird der Regler von der mittleren Position wegbewegt, passt dies außerdem den Parameter 1 der Effekte an, mit denen dieser Kanal versehen wurde. Drücken Sie diese Taste einmal, um den Filter-FX-Modus zu deaktivieren.

Display

1. **Aktives Deck:** Zeigt das aktuell aktive Deck an.
2. **Position des Plattentellers:** Zeigt die aktuelle Track-Position.
3. **Zeitleiste:** Bietet eine visuelle Referenz über die verbleibende Zeit des aktuellen Tracks. Wenn der Track beinahe das Ende erreicht hat, blinkt die Leiste zur Warnung.
4. **Verbleibende/Verstrichene Zeit:** Zeigt die verbleibende bzw. verstrichene Zeit des aktuellen Tracks an. Drücken Sie die **Umschalttaste** und die **Scratch**-Taste, um die Anzeige zu ändern.
5. **BPM:** Zeigt die aktuelle BPM-Zahl für den ausgewählten Track.
6. **Pitch-Anpassung:** Gibt die Richtung an, in die der **Pitch-Fader** bewegt werden muss, um die BPM-Anzahl des aktuellen Tracks mit der BPM-Anzahl des anderen Decks zu synchronisieren.
7. **Tonhöhe:** Zeigt die Tonhöhe des aktuellen Tracks an.
8. **Pitch-Range:** Zeigt den aktuellen Pitch-Bereich an.
9. **Keylock:** Dieses Symbol leuchtet auf, wenn Keylock für das aktuelle Deck aktiv ist. Lesen Sie das Serato DJ Intro-Handbuch, um mehr über Keylock zu erfahren.



Vorderseite



1. **Kopfhörer (6,35 mm oder 3,5 mm):** Schließen Sie hier Ihren Kopfhörer mit 6,35 mm oder 3,5 mm Klinkenstecker an, um Signale vorzuhören und Cue Funktionen zu verwenden.
2. **Kopfhörervolume:** Stellt die Lautstärke des Kopfhörerausgangs ein.
3. **Split Cue:** Falls dieser Schalter auf On gesetzt ist, wird das Kopfhörersignal geteilt, so dass alle Kanäle, die zum Cue-Kanal senden, als Monosignal auf der linken Seite und das Mono Master Signal auf der rechten Seite gehört werden. Wenn der Schalter auf Off gesetzt ist, werden die Cue und Program Signale miteinander gemischt.
4. **Cue Mix:** Drehen Sie diesen Regler, um im Kopfhörerkanal zwischen Cue und Program Audio überblenden zu können. Befindet sich der Regler ganz links, hören Sie über Kopfhörer nur die Kanäle, die zum Cue geroutet werden. Wenn der Regler ganz rechts steht, ist nur das Program Mix Signal hörbar.
5. **Crossfader Contour:** Passt die Neigung der Crossfader-Kurve an. Stellen Sie den Schalter nach links für sanfte Übergänge (Mixing) oder nach rechts für abrupte Übergänge (Scratching).
6. **Mic Gain:** Dient zur Einstellung des Mikrofon-Audiopegels.
7. **Mic High:** Stellt die Höhen des Signals im entsprechenden Kanal ein.
8. **Mic Low:** Stellt die Bässe des Signals im entsprechenden Kanal ein.

Rückseite



1. **Power Schalter:** Mit diesem Schalter können Sie den NS6II einschalten, nachdem alle Kabelverbindungen vorgenommen wurden. So vermeiden Sie Beschädigungen an Ihren Geräten. Schalten Sie den NS6II vor den Verstärkern ein und schalten Sie Ihre Verstärker aus, bevor Sie den NS6II ausschalten.
2. **Power Eingang:** Verwenden Sie das beiliegende Netzteil (12 V, 2 A, mittlerer Pin mit positiver Polarität), um den NS6II mit einer Steckdose zu verbinden. Verbinden Sie, während das Gerät ausgeschaltet ist, das Netzteil zuerst mit dem NS6II und stellen Sie anschließend die Verbindung zur Steckdose her.
3. **Kabelhalterung:** Sie können das Kabel mit dieser Kabelhalterung sichern, um ein versehentliches Trennen zu verhindern.
4. **USB-Anschluss 1/2:** Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Kabel (im Lieferumfang enthalten), um jeden Port mit einem freien USB-Anschluss Ihres Computers zu verbinden. Mit diesen beiden Anschlüssen können Sie Audiodaten von 2 Computern gleichzeitig steuern, was einen nahtlosen Übergang beim DJ-Wechsel sorgt.
Um einen Kanal zum Steuern Ihres Computers festzulegen, stellen Sie seinen **Eingangswahlschalter** auf **PC** und seinen **USB-Wahlschalter** auf den gewünschten Anschluss (**USB1** oder **USB2**).
5. **Line/Phono Eingänge (RCA):** Schließen Sie an diese Eingänge Ihre Audioquellen an. An diese Eingänge können Sie Geräte mit Linepegel und Phonopegel anschließen.
6. **Line/Phono Schalter:** Abhängig davon, welches Gerät Sie an die **Line/Phono Eingänge** angeschlossen haben, müssen Sie diesen Schalter in die richtige Position setzen. Falls Sie Turntables mit Phonopegel anschließen, bringen Sie diesen Schalter in die **Phono** Position, um das Phono Signal zusätzlich zu verstärken. Bei der Verwendung eines Gerätes mit Linepegel, wie einem CD-Player, wählen Sie die **Line** Position.
7. **Grounding Terminal:** Bei der Verwendung von Phono Pegel Turntables mit einem Massekabel müssen Sie dieses an diese Erdungspins anschließen. Sollten Sie ein tiefes Brummen oder andere Klangstörungen hören, sind Ihre Turntables möglicherweise nicht geerdet.
Hinweis: Bei einigen Turntables ist die Masseverbindung in die Chinch (RCA) Verbindung integriert – bei diesen Geräten benötigen Sie dann keine zusätzliche Masseverbindung.
8. **Mic-Eingänge (6,35 mm):** Verbinden Sie die 6,35 mm Mikrofone mit diesen Eingängen. Die Bedienelemente für das Mikrofon befinden sich auf der Frontplatte. Die Audiosignale des Eingangs werden direkt zum Programm-Mix und Cue Mix geroutet.
9. **Booth Ausgang (RCA):** Schließen Sie diesen Ausgang an ein Monitor System, z.B. einen Bodenmonitor oder ein Abhörsystem, an. Die Lautstärke dieses Ausgangs regeln Sie mit dem Booth-Regler auf der Oberseite des Mixers.
10. **Master Ausgang (RCA):** Verbinden Sie diesen Ausgang mit einem PA System, Aktivmonitoren oder einer HiFi-Anlage. Die Lautstärke dieses Ausgangs wird mit dem Master Regler auf der Mixer Oberseite geregelt.
11. **Master Ausgang (Symmetrisch, XLR):** Schließen Sie den symmetrischen XLR Ausgang an ein PA System oder an Aktivlautsprecher an. Die Lautstärke dieses Ausgangs wird mit dem Master Regler auf der Mixer Oberseite geregelt.

Appendix (English)

Technical Specifications

Analog		
USB		
Signal-to-Noise Ratio (full USB signal path, A-weighted)	Dynamic Range (Codec)	> 70 dBr
	Balanced Outputs (XLR)	> 70 dBr
	Unbalanced Outputs (Line, RCA)	> 70 dBr
	Unbalanced Outputs (Booth, RCA)	> 70 dBr
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	> 70 dBr
Frequency Response	20 Hz – 20 KHz (± 0.2 dB)	
Channel Separation	> 70 dBr	
Line Channels		
Signal-to-Noise Ratio (full analog signal path, at 1 V/rms, A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	> 70 dBr
	Unbalanced Outputs (Line, RCA)	> 70 dBr
	Unbalanced Outputs (Booth, RCA)	> 70 dBr
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	> 70 dBr
THD+N (A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	< 0.01%
	Unbalanced Outputs (RCA)	< 0.01%
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	< 0.01%
	Phono Input (at 180 mV)	< 0.01%
Frequency Response	20 Hz – 20 KHz (+2 dBr – -6 dBr)	
Channel Separation	> 70 dBr (across all channels)	
Microphones		
Microphone 1 THD+N (at 6 mV, A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	< 0.05%
	Unbalanced Outputs (RCA)	< 0.05%
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	< 0.05%
Microphone 2 THD+N (at 6 mV, A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	< 0.05%
	Unbalanced Outputs (RCA)	< 0.05%
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	< 0.05%

Digital	
Sample Rate	44.1 KHz
Bit Depth	24-bit
Hardware	
Connections	2 RCA stereo input pairs, unbalanced (switchable phono/line-level) 2 1/4" (6.35 mm) TRS inputs (microphone, direct to Program/Cue Mix) 2 XLR outputs, balanced (Master) 2 RCA stereo output pairs, unbalanced (Master, Booth) 1 1/4" (6.35 mm) TRS output (headphones) 1 1/8" (3.5 mm) TRS output (headphones) 2 USB ports
Displays	2 2" LCD
Power	12 V DC, 2 A, center-positive; power adapter included
Dimensions (width x depth x height)	22.4" x 13.8" x 2.6" 56.8 cm x 35.0 cm x 6.5 cm
Weight	9.2 lbs. 4.18 kg

Specifications are subject to change without notice.

Trademarks & Licenses

Numark, Akai Professional, MPC, and Strip Search are trademarks of inMusic Brands, Inc., registered in the U.S. and other countries.

Mac and OS X are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

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

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

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

numark.com
