

Numark

NS7///

User Guide

English (2 – 23)

Guía del usuario

Español (24 – 45)

Guide d'utilisation

Français (47 – 70)

Guida per l'uso

Italiano (71 – 93)

Benutzerhandbuch

Deutsch (94 – 117)

Appendix

English (118 – 119)

User Guide (English)

Introduction

Box Contents

NS7III	Display Unit
2 Platter Assemblies	Display USB Cable
<ul style="list-style-type: none">• Aluminum Platter• Slipmat• Vinyl• 45 RPM Adapter (attached)	Display Power Cable
Spindle Screw	Serato DJ™ Software (download)
Allen Wrench	USB Cable
	Power Cable
	Quickstart Guide
	User Guide (download)
	Safety & Warranty Manual

Support

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

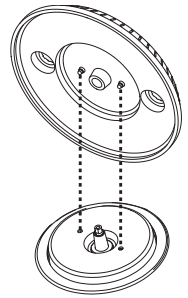
For additional product support, visit numark.com/support.

Before getting started:

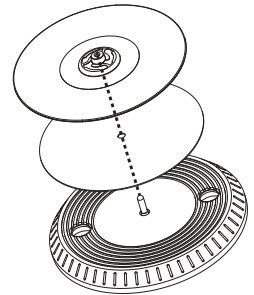
- Read the *Safety & Warranty Manual* before using NS7III.
- Make sure all items listed in [Introduction > Box Contents](#) are included.

1. Assemble the Platters

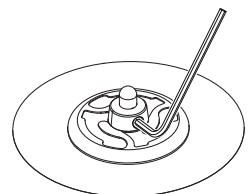
1. Remove NS7III from the packaging. Remove the two platter assemblies from package (underneath NS7III). Place NS7III on a flat, stable surface for operation. Ensure unit has adequate air flow to all ventilation ports (especially if installed in a case).
2. Place the platter onto NS7III by aligning the pins in the bottom of the platter with the holes in NS7III's motor.



3. Place the slipmat onto the platter, then place the vinyl over the slipmat.



4. Line up the notch in the spindle with the screw in the vinyl's 45 RPM adapter. Use the allen wrench (included) to tighten the screw, locking the adapter to the spindle.



2. Attach the Display Unit

1. With the screens facing up and slightly toward you, place the display unit over the two brackets on the rear panel (which would typically hold a laptop computer stand). Make sure the two brackets are securely inserted into the holes under the display unit.
2. Using the small display USB cable (included), connect the “**NS7**” **USB port** on the display unit to the **USB port** on NS7III’s rear panel.
3. Using the small display power cable (included), connect the **display power input (DC In)** to the **display power output (DC Out)** on NS7III’s rear panel.

3. Install the Drivers and Software

Drivers (Windows users only): Download and install the latest drivers from numark.com.

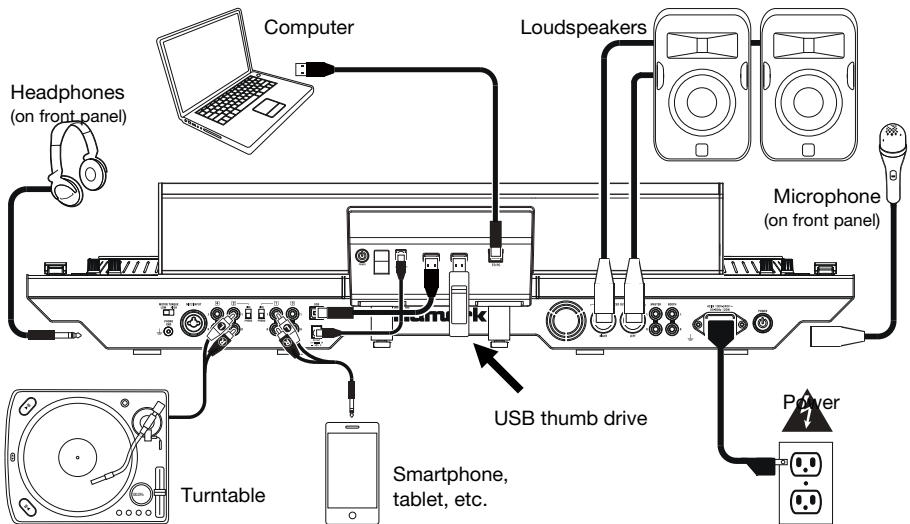
Software: Download and install the latest version of Serato DJ from serato.com.

4. Connect and Start DJing!

Follow this sequence of steps whenever you use NS7III:

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 NS7III.
3. Connect output devices (headphones, power amplifiers, sub-mixer, recorders, etc.) to NS7III.
4. Plug all devices into power sources, and turn on devices in proper order:
 - When starting a session, turn on (1) input sources, (2) NS7III and display unit, (3) output devices.
 - When ending a session, turn off (1) output devices, (2) NS7III and display unit, (3) input sources.
5. Using a standard USB cable (included), connect the “To PC” USB port on NS7III’s display unit to your computer.
6. Open Serato DJ and go! For more information on how to use Serato DJ with NS7III, visit serato.com/dj/support and select **Numark NS7III**.

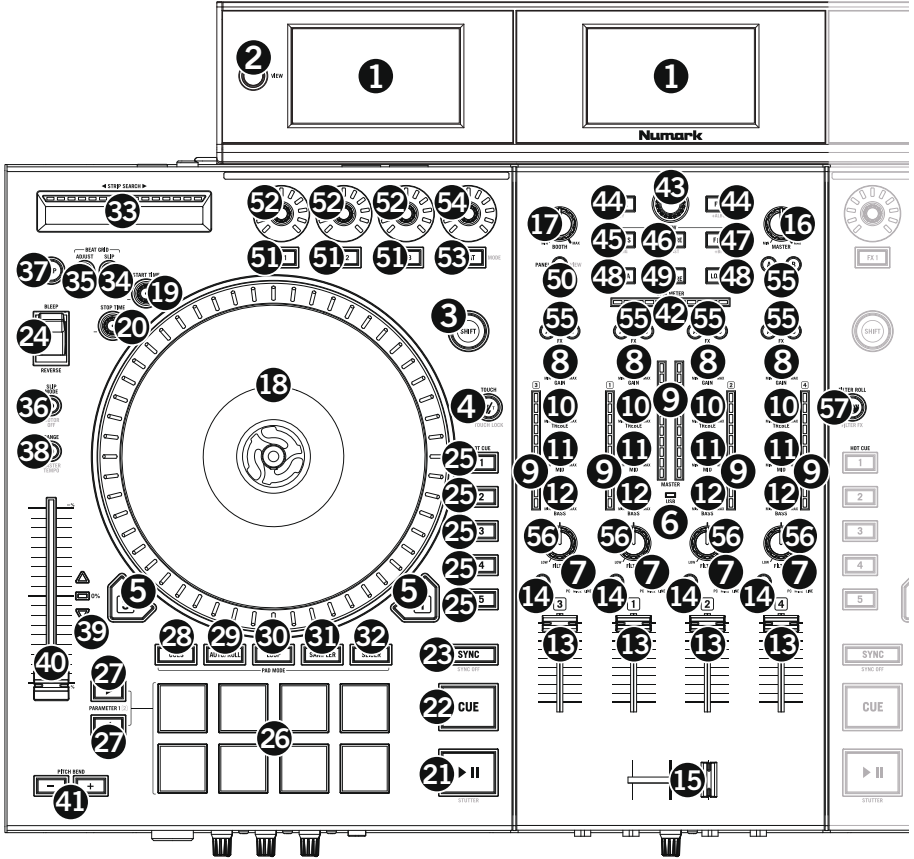
Connection Diagram (example):



Any items shown here but not mentioned in [Introduction > Box Contents](#) are sold separately.

Features

Top Panel



Useful Terms:

Audio Playhead: The current position in a track from where audio will play. When you select a track and begin playing, the Audio Playhead will usually start from the beginning and stop at the end.

Hot Cue Point: A marked position in a track, which will be permanently stored by the software. You can set, return to, or delete Hot Cue Points with the Hot Cue Buttons.

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 the screens to view performance information, waveforms, and your library. See [Displays](#) for more information.
2. **View:** Press this button to cycle through the available NS7III display modes. See [Displays](#) for more information.
3. **Shift:** Press and hold this button to access secondary functions (in red lettering) of other controls on NS7III.
4. **Touch Mode:** Press and hold this button to activate Touch Mode, which lets you access the touch-capacitive functions of NS7III's **FX 1 Knob**, **FX 2 Knob**, and **FX 3 Knob**.

Press and hold **Shift** and then press this button to access the touch-capacitive functions of the same knobs as above plus the EQ Knobs (**Channel Treble**, **Channel Mid**, and **Channel Bass**). These functions are momentary, not "latching."
5. **Layer:** 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.
6. **USB Indicator:** This LED lights up when NS7III is successfully connected to and communicating with your computer.

Mixer Controls

7. **Input Selector:** Set this switch to the desired audio source from this channel: **PC** (a track playing on that layer in the software), **Mic 2** or **Line** (a device connected to the Mic 2 Input or Line Input on NS7III's rear panel). Please note that the **Line/Phono** selector switches on NS7III'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**.

Important: Do not set more than one channel's Input Selectors to **Mic2**; doing so can cause unwanted feedback or distortion.
8. **Gain Trim:** Adjusts the pre-fader, pre-EQ audio level of the corresponding channel in the software.
9. **LED Meters:** Monitors the audio levels of the corresponding channel.
10. **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").
11. **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").
12. **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").
13. **Channel Fader:** Adjusts the audio level on the corresponding channel in the software.
14. **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.
15. **Crossfader:** Blends audio between the channels assigned to the left and right side of the crossfader.
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 Audio Playhead in the software.
19. **Start Time:** Controls the rate at which the platter regains its normal playback speed.
20. **Stop Time:** Controls the rate at which the platter slows to a complete stop (“brake time”).
21. **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.

22. **Cue:** When the Deck is paused, you can set a Temporary Cue Point by moving the **platter** to place the Audio 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.

23. **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.
24. **Bleep / Reverse:** Reverses audio playback of the track on the corresponding deck. When the switch is in the **Reverse** position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will resume normal playback from wherever the Audio Playhead stops. When the switch is in the **Bleep** position, the playback of the track will be reversed. Returning the switch to its center (deactivated) position will 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).

Cue Controls

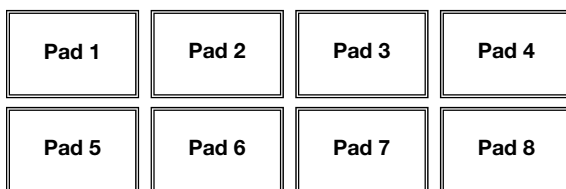
25. **Hot Cue Buttons (1–5):** Assigns a Hot Cue Point or returns the track to that Hot Cue Point. When a Hot Cue Button is unlit, you can assign a Hot Cue Point by pressing it at the desired point in your track. Once it is assigned, the Hot Cue Button will light. To return to that Hot Cue Point, simply press it.

Press and hold **Shift** and then press a **Hot Cue Button** to delete its assigned Hot Cue Point.

Tip: If the Deck is paused, holding a lit Hot Cue Button will start playback from that Hot Cue Point. Releasing it will return the track to that Hot Cue Point and pause playback.

Pad Mode Controls

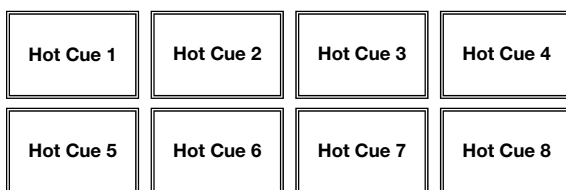
26. **Pads:** These pads have different functions on each Deck depending on the current Pad Mode. These pads are the same pads used with Akai Professional MPCs®, so they are velocity-sensitive (in certain modes only), durable, and easy to play. In this *User Guide*, when referring to specific pads, it 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.

28. **Cues:** This Pad Mode button switches the pads between two modes: Hot Cue Mode (red) and Hot Cue Auto-Loop Mode (orange). 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.



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

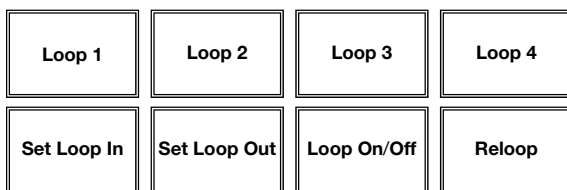
Note: The pad layouts here match the software's default Auto-Loop time division layout. If you shift the range of time divisions displayed in the software, the pad layout will change to match it.

- **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 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.



Track Controls

33. **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.)

34. **Slip / Clear:** When using the software's Beat Grid, press and hold this button and move the platter to "slip" (i.e., shift or slide) the entire Beat Grid to the left or right.

Press and hold **Shift** and then press this button to delete the entire Beat Grid.

Important: Your track must have a set Beat Grid for the Slip / Clear button to work.

35. **Adjust / Set:** Press and hold this button and move the **platter** to "warp" the entire Beat Grid.

Press and hold **Shift** and then press this button to set a Beat Marker at the Audio Playhead's current location.

Important: Your track must have a set Beat Grid for the Adjust feature to work. Also, using the Adjust feature will change the track's BPM.

36. **Slip Mode / Motor Off:** Press this button to enable or disable Slip Mode. In Slip Mode, you can jump to Hot Cue Points, trigger Loop Rolls, or use the platters, while the track's timeline continues. In other words, when you stop the action, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

Press and hold **Shift** and press this button to activate or deactivate the corresponding **platter's** motor. This will not affect the track's playback.

Pitch Controls

37. **Tap:** Tap this button at the same tempo as the track to help the software detect a more accurate BPM reading.

38. **Range / Master Tempo:** Press this to adjust the range of the Pitch Fader to $\pm 8\%$, $\pm 16\%$, and $\pm 50\%$.

Press and hold **Shift** and then press this button to "lock" the track's pitch to its original key. The track's tempo will remain at the speed designated by the Pitch Fader.

39. **Takeover LEDs:** When you select the other Deck with the Deck Select switch, the position of the NS7III'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.

40. **Pitch Fader:** Controls the track's playback speed. An LED next to the fader will light up when set at 0%.

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.

42. **BPM Meter:** This meter is an aid for matching the tempo of both decks. When the white center LED is lit, the BPMs are matched. Otherwise, the meter will tend towards the faster deck. The further from center, the greater the difference between the two BPMs.

The meter is also an aid while adjusting Loop In or Loop Out points. If you are making fine adjustments to your Loop In or Loop Out points using the **platters**, the lit LED will “wrap around” the meter. It will rest on the white center LED whenever the loop’s length has been doubled or halved exactly.

Note: The BPM Meter will aid in loop adjustments only if (1) a BPM reading has been entered for that track and (2) the two Decks’ tempos have been synchronized.

Navigation Controls

43. **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.
44. **Fwd / Back:** These buttons move the selector between various panels in the software. Press and hold **Shift** and then press **Fwd** to sort the current Library/Crate/Panel View by album. Press and hold **Shift** and then press **Back** to sort the current Library/Crate/Panel View by track number.
45. **Crates:** Press this to move the selector to the Crates Panel in the software. Press and hold **Shift** and then press this button to sort the current Library/Crate/Panel View by song.
46. **Prepare:** Press this to move the selector to the Prepare Panel in the software. Press and hold **Shift** and then press this button to sort the current Library/Crate/Panel View by artist.
47. **Files:** Press this to move the selector to the Files Panel in the software. Press and hold **Shift** and then press this button to sort the current Library/Crate/Panel View by BPM.
48. **Load A / Load B:** Press one of these buttons while a track is selected to assign it to Deck A or Deck B, respectively.
49. **Load Prepare:** Press this to add a selected track to the list of tracks in the Prepare Panel in the software.
50. **Panel / View:** Press this to toggle through the Recording (Rec), Effects (FX), and Sampler (SP-6) panels. Press and hold **Shift** and then press this button to toggle through the available software display modes (e.g., Vertical, Horizontal, Extended, Library).

Effects Controls

51. **FX 1, FX 2, FX 3:** These buttons have different functions on each Deck depending on the current 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.
52. **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:** 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.
53. **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.
54. **Beat Knob:** Turn this knob to set the Time Division for the selected effects.
55. **FX Assign:** Use these buttons to apply Effect A and/or B to the corresponding channel. You can apply Effect A and/or B to the entire Program Mix by using the **FX Send** buttons below the Master Volume knob. (Each effect can be applied to any or all of the four channels and/or the Program Mix.)
56. **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.
57. **Filter Mode:** Press this button to change the Filter Mode (off, Filter Roll Mode, or Filter FX Mode), which affects the Channel Filter knobs.
- **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.

Displays

NS7III's full-color displays provide real-time feedback of the software. The left and right displays can show **Performance View 1** or **Performance View 2**. The center display can show **Library View** or **Waveform View**.

To switch views, press the **View** button next to the display on either deck.

To enter **Library View immediately**, turn the **Scroll Knob**. After not touching the Scroll Knob for 5 seconds, the display will return to Waveform View.

To load a track to a deck from **Library View**, press the **Load** button for the desired deck.

Each view shows the current settings of various controls, which you can adjust as described in the following sections. Click one below to jump to that section.



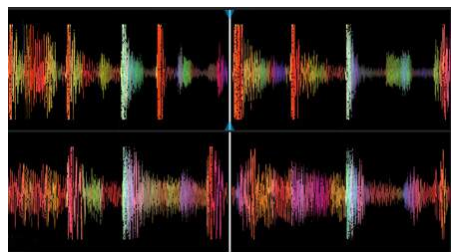
Performance View 1



Library View



Performance View 2



Waveform View

Performance View 1



This view provides an alternative display of information about the current track, effects, hot cues, and loops.

- Deck:** This is the currently selected Layer in the software controlled by that hardware deck. Press the **Deck** button to switch between the Layers. Deck A controls Layer 1 or 3; Deck B controls Layer 2 or 4.
- Track Name:** This is the title the currently loaded track, which will scroll by. See [Library View](#) to learn how to select tracks.
- Track Key:** This is the key of the currently loaded track. This is the track's key with a **0%** pitch adjustment.
- Track BPM:** This is the tempo (in beats per minute or BPM) of the currently loaded track with a **0%** pitch adjustment. To see the BPM at which it is currently playing, see [Deck BPM](#) below.
- Deck BPM:** This is the current BPM at which the currently loaded track is playing. To adjust this value, move the deck's **Pitch Fader**. This number is not affected by temporary pitch bends (using the **Pitch Bend +/-** buttons or the **platter**).
- Remaining Time:** This is how much time is left of the currently loaded track.
- Pitch Range:** This is the current range of the deck's **Pitch Fader**. Press **Range / Keylock** on that deck to adjust the range of its **Pitch Fader** to **±8%**, **±16%**, or **±50%**.
- Pitch Adjustment:** This is the current setting of the **Pitch Fader**. To adjust this setting, move the deck's **Pitch Fader**.
- Track Overview:** This is the currently loaded track's waveform, which is color-coded according to the frequency of each area: **red** indicates low (bass) frequencies, **green** indicated mid-range frequencies, and **blue** indicates high (treble) frequencies.
In the waveform, hot cue points are represented by triangles at the bottom of the waveform, and loop regions are represented by shaded-blue sections.
- Main Waveform:** This is the currently playing segment of the track's waveform, which will scroll by as the audio playhead moves through the track. The waveform is color-coded according to the frequency of each area: **red** indicates low (bass) frequencies, **green** indicated mid-range frequencies, and **blue** indicates high (treble) frequencies.
In the waveform, hot cue points are represented by triangles at the top and bottom of the waveform, and loop regions are represented by shaded-blue sections.

11. **Auto-Loop Button:** This button is the deck's current auto-loop length. In Auto-Loop Mode, press one of the pads to trigger an auto-loop of a specific length, which will be shown here. See [Top Panel > Pad Mode Controls > Auto / Roll](#) to learn more.
12. **Effect Name:** In Multi-FX Mode, the view will show three effects with one parameter knob each.

In Single-FX Mode, the view will show one effect name with three parameter knobs.

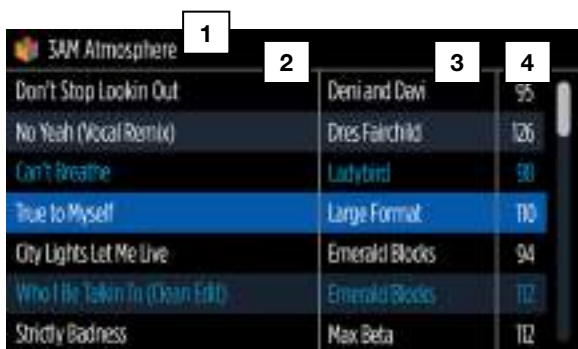
To switch between Single-FX Mode and Multi-FX Mode, press and hold **Shift** and press the **Beat** button.

To move to the next effect (in either mode), press and hold **Shift** and then press the **FX Button** under the effect name. Alternatively, press and hold **Shift** and then turn the **FX Knob** under the effect name to move quickly through the list.
13. **Effect Parameter:** In Multi-FX Mode, the view will show three effects with one parameter knob each, which corresponds to the main parameter of that effect. To adjust each effect, turn the **FX Knob** below it.

In Single-FX Mode, the view will show one effect name with three parameter knobs. To adjust each parameter, turn the **FX Knob** below it.

To switch between Single-FX Mode and Multi-FX Mode, press and hold **Shift** and press the **Beat** button.
14. **Effect Beats Multiplier:** This number determines the timing or rate of the effects, based on the BPM.

Library View



This view lets you browse through your library, including crates and subcrates, and load a track to either deck.

To move through the list of tracks, turn the **Scroll Knob**.

To load the currently selected track, press the **Load** button on the desired deck.

To switch between the track list and crate list, press the **Scroll Knob** or use the **Back / Fwd** button.

To expand or collapse a crate (that has subcrates) **in the crate list,** press the **Back / Fwd** button.

1. **Crate/List Name:** This is the crate, subcrate, or other track list (e.g., **All**) that you are currently viewing.
2. **Track Name:** This is the title of the currently loaded track.
3. **Artist Name:** This is the artist of the currently loaded track.
4. **Track BPM:** This is the tempo (in beats per minute or BPM) of the track.

Performance View 2



This view contains information about the current track, effects, hot cues, and loops.

- Deck:** This is the currently selected Layer in the software controlled by that hardware deck. Press the **Deck** button to switch between the Layers. Deck A controls Layer 1 or 3; Deck B controls Layer 2 or 4.
- Track Name:** This is the title of the currently loaded track. See [Library View](#) to learn how to select tracks.
- Artist Name:** This is the artist of the currently loaded track. See [Library View](#) to learn how to select tracks.
- Track BPM:** This is the tempo (in beats per minute or BPM) of the currently loaded track with a **0%** pitch adjustment. To see the BPM at which it is currently playing, see [Deck BPM](#) below.
- Track Key:** This is the key of the currently loaded track. This is the track's key with a **0%** pitch adjustment.
- Deck BPM:** This is the current BPM at which the currently loaded track is playing. To adjust this value, move the deck's **Pitch Fader**. This number is not affected by temporary pitch bends (using the **Pitch Bend** +/- buttons or the **platter**).
- Remaining Time:** This is how much time is left of the currently loaded track. The ring around the virtual platter is a visual representation of this value (the complete circle being the entire track).
- Pitch Range:** This is the current range of the deck's **Pitch Fader**. Press **Range / Keylock** on that deck to adjust the range of its **Pitch Fader** to **±8%**, **±16%**, or **±50%**.
- Pitch Adjustment:** This is the current setting of the **Pitch Fader**. To adjust this setting, move the deck's **Pitch Fader**.
- Track Overview:** This is the currently loaded track's waveform, which is color-coded according to the frequency of each area: **red** indicates low (bass) frequencies, **green** indicated mid-range frequencies, and **blue** indicates high (treble) frequencies.

In the waveform, hot cue points are represented by triangles at the bottom of the waveform, and loop regions are represented by shaded-blue sections.

- 11. Auto-Loop Buttons:** These eight buttons correspond to the deck's eight pads while in Auto-Loop Mode. In that mode, press one of the pads to trigger an auto-loop of the corresponding length. See [Top Panel > Pad Mode Controls > Auto / Roll](#) to learn more.
- 12. Effect Name:** In Multi-FX Mode, the view will show three effects with one parameter knob each.

In Single-FX Mode, the view will show one effect name with three parameter knobs.

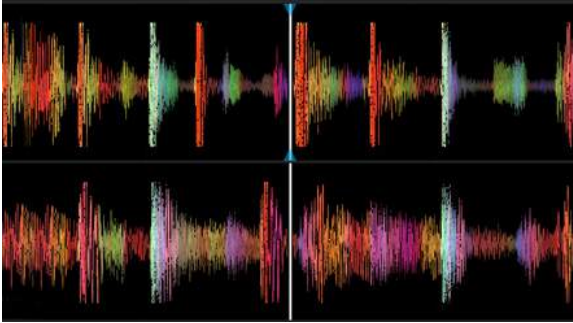
To switch between Single-FX Mode and Multi-FX Mode, press and hold **Shift** and press the **Beat** button.

To move to the next effect (in either mode), press and hold **Shift** and then press the **FX Button** under the effect name. Alternatively, press and hold **Shift** and then turn the **FX Knob** under the effect name to move quickly through the list.
- 13. Effect Parameter:** In Multi-FX Mode, the view will show three effects with one parameter knob each, which corresponds to the main parameter of that effect. To adjust each effect, turn the **FX Knob** below it.

In Single-FX Mode, the view will show one effect name with three parameter knobs. To adjust each parameter, turn the **FX Knob** below it.

To switch between Single-FX Mode and Multi-FX Mode, press and hold **Shift** and press the **Beat** button.
- 14. Effect Beats Multiplier:** This number determines the timing or rate of the effects, based on the BPM.

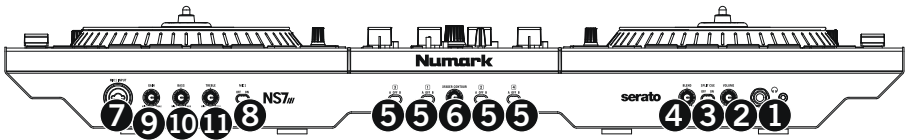
Waveform View



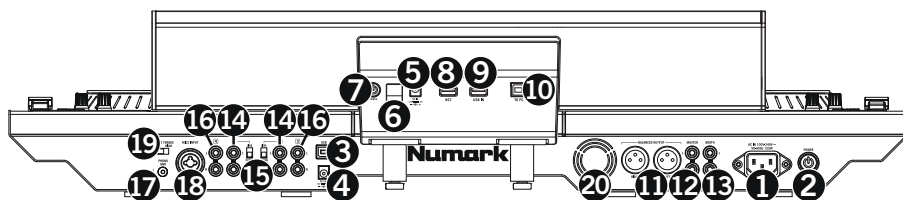
This view contains the currently playing segments of the waveforms on the active decks. To switch which waveform is shown, press the **Layer** button for each deck. The waveforms will scroll by as the audio playhead moves through the track.

The waveforms are color-coded according to the frequency of each area: **red** indicates low (bass) frequencies, **green** indicated mid-range frequencies, and **blue** indicates high (treble) frequencies.

In each waveform, hot cue points are represented by triangles at the top and bottom of the waveform, and loop regions are represented by shaded-blue sections.



1. **Headphones (1/4", 1/8") (6.35 mm, 3.5 mm):** Connect your 1/4" or 1/8" (6.35 mm or 3.5 mm) 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 Blend:** 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 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).
6. **Crossfader Slope:** 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.
7. **Mic 1 Input (1/4" / 6.35 mm):** Connect a 1/4" (6.35 mm) microphone to this input. This input's audio signal is routed directly to the Program Mix and Cue Mix.
8. **Mic 1 On/Off:** When set to **on**, the Mic 1 Input is active, and its audio signal is routed directly to the Program Mix and Cue Mix. When set to **off**, the Mic 1 Input is disabled.
9. **Mic Gain:** Adjusts the gain of the microphone channel.
10. **Mic Bass:** Adjusts the low (bass) frequencies of the audio signal coming from the microphone input.
11. **Mic Treble:** Adjusts the high (treble) frequencies of the audio signal coming from the microphone input.



1. **NS7III Power Input:** Use the included power cable to connect NS7III to a power outlet. While the power is switched off, plug the cable into NS7III first, then plug the cable into a power outlet.
2. **NS7III Power Switch:** Powers NS7III on and off. Power on NS7III after all input devices have been connected and before you turn on amplifiers. Turn off amplifiers before you turn off NS7III.
3. **USB Port:** Use the included small display USB cable to connect this USB port to the “NS7” USB port on the display.
4. **Power Output (DC Out):** Use the included small display power cable to connect this output to the **display power input (DC In)**.
5. **Display Power Input (DC In):** Use the included small display power cable to connect this input to the **power output (DC Out)** on NS7III.
6. **Cable Restraint:** You can secure the display power cable to this restraint to help prevent disconnecting it accidentally.
7. **Display Power Switch:** Powers the display unit on and off.
8. **USB Port (NS7):** Use the included small display USB cable to connect this USB port to the **USB port** on NS7III.
9. **USB Port (USB In):** You can connect an optional USB hard drive (not included) to this powered USB port.
10. **Display USB Port (To PC):** Use the included USB cable to connect this USB port to your computer.
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.
12. **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.
13. **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.
14. **Line/Phono Inputs (RCA):** Connect your audio sources to these inputs. These inputs can accept both line and phono-level signals.
15. **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**.
16. **Line Inputs (RCA):** Connect line-level devices, such as CD players, samplers or audio interfaces, to these inputs.

17. **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.

18. **Mic 2 Input (1/4" / 6.35 mm):** Connect a 1/4" (6.35 mm) microphone to this input. Microphone controls are located on the top panel on any channel whose Input Selector is set to **Mic2**.
19. **Motor Torque:** Flip this switch to adjust the torque of the **platters**. At the high setting, the platters will have the heavier, stronger feel of “modern” turntables. At the lower setting, they are lighter and more graceful—the feel of a “classic” turntable.
20. **Cooling Fan:** Keep the area in front of this vent clear from obstructions. The fan behind the vent cools the NS7III, preventing overheating.

Guía del usuario (Español)

Introducción

Contenido del paquete

NS7III	Unidad de pantalla
2 conjuntos de plato	Cable USB de la pantalla
<ul style="list-style-type: none">• Plato de aluminio• Alfombrilla antideslizante• Vinilo• Adaptador de 45 rpm (fijado)	Cable de corriente de la pantalla
Tornillo del eje central	Serato DJ™ Software (descarga)
Llave Allen	Cable USB
	Cable de corriente
	Guía de inicio rápido
	Guía del usuario (descargar)
	Manual sobre la seguridad y garantía

Soporte

Para obtener la información más completa acerca de este product (los requisitos del sistema, compatibilidad, etc) y registro del producto, visite numark.com.

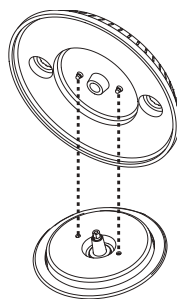
Para soporte adicional del producto, visite numark.com/support.

Antes de empezar:

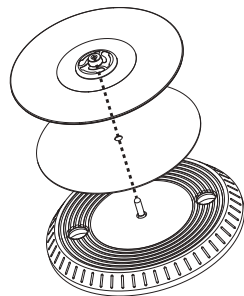
- Lea el *Manual sobre la seguridad y garantía* antes de usar el NS7III.
- Asegúrese de que estén presentes todos los elementos enumerados en [Introducción > Contenido del paquete](#).

1. Arme los platos

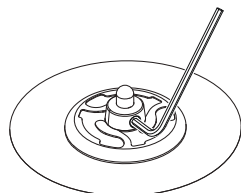
1. Retire el NS7III del embalaje. Retire los dos conjuntos de plato del embalaje (están debajo del controlador NS7III). Coloque el NS7III sobre una superficie plana y estable para hacerlo funcionar. Asegúrese de que la unidad tenga un flujo de aire adecuado en todas las aberturas de ventilación (especialmente si se instala dentro de una caja).
2. Coloque el plato en el NS7III alineando los pernos de la parte inferior del plato con los orificios del motor.



3. Coloque la alfombrilla sobre el plato y luego el vinilo sobre la alfombrilla.



4. Alinee la muesca del eje con el tornillo del adaptador de 45 RPM del vinilo. Use la llave Allen (incluida) para apretar el tornillo, sujetando así el adaptador en el eje.



2. Instalación de la unidad de pantalla

1. Con las pantallas hacia arriba y ligeramente hacia usted, coloque la unidad de pantalla sobre los dos soportes en el panel trasero (los cuales normalmente sostendrían un ordenador portátil). Asegúrese de que los dos soportes estén insertados de forma segura dentro de los orificios debajo de la unidad de pantalla.
2. Con el cable USB pequeño de la pantalla (incluido), conecte el **puerto USB "NS7"** de la unidad de pantalla al **puerto USB** del panel trasero del NS7III.
3. Con el pequeño cable de corriente de la pantalla (incluido), conecte la **entrada de corriente de la pantalla (DC In)** a la **salida de corriente de la pantalla (DC Out)** del panel trasero del NS7III.

3. Instale los drivers y el software

Drivers (usuarios de Windows): Descargue y instale los drivers más recientes de numark.com.

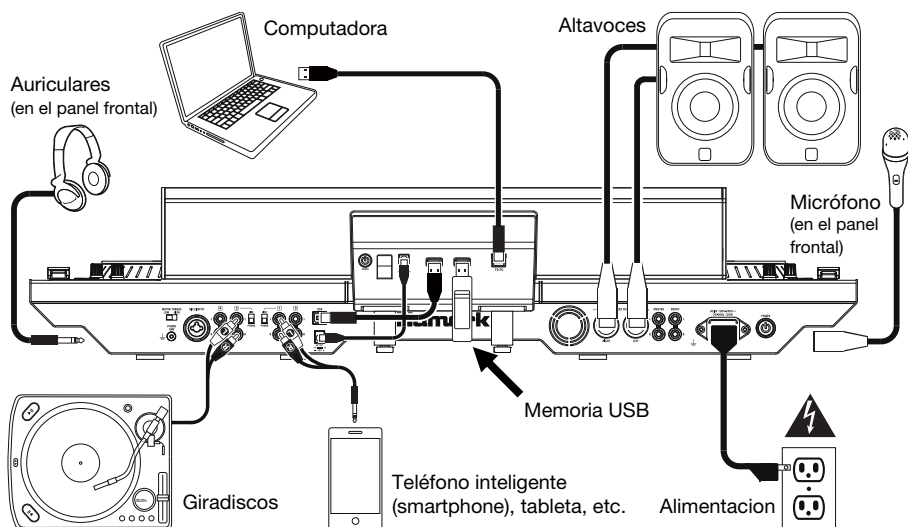
Software: Descargue y instale la versión más reciente de Serato DJ de serato.com.

4. ¡Conecte y sea el DJ!

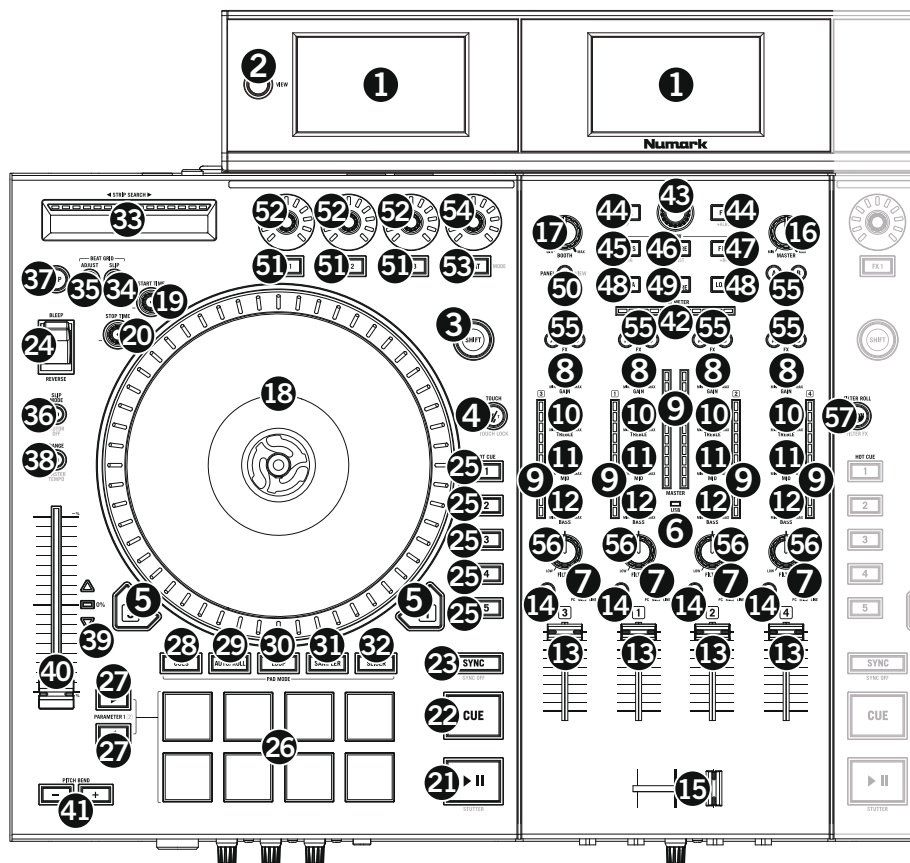
Siga esta secuencia de pasos toda vez que utilice el NS7III:

1. Asegúrese que todos los dispositivos estén apagados y que todos los faders y perillas de ganancia estén en posición “cero”.
2. Conecte al NS7III las fuentes de entrada (micrófonos, giradiscos, reproductores de CD, etc.).
3. Conecte al NS7III los dispositivos de salida (auriculares, amplificadores de potencia, submezclador, grabadores, etc.).
4. Enchufe todos los dispositivos a la fuente de alimentación y enciéndalos en el orden correcto:
 - Para iniciar la sesión, encienda (1) las fuentes de entrada, (2) el NS7III y la unidad de pantalla y (3) los dispositivos de salida.
 - Para finalizar la sesión, apague (1) los dispositivos de salida, (2) el NS7III y la unidad de pantalla y (3) las fuentes de entrada.
5. Con el cable USB estándar (incluido), conecte el **puerto USB “To PC”** de la unidad de pantalla del NS7III a su ordenador.
6. ¡Abra Serato DJ y a tocar! Para más información acerca de cómo usar Serato DJ con NS7III, visite serato.com/dj/support y seleccione **Numark NS7III**.

Diagrama de conexión (ejemplo):



Todos los elementos que se muestran en la ilustración pero no se mencionan en [Introducción > Contenido del paquete](#) se venden por separado.



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 rápido: Posición marcada en una pista, que el software almacena permanentemente. Es posible establecer, volver o eliminar puntos de cue rápido con los controles de cue rápido.

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. **Pantallas:** Utilice las pantallas para visualizar información de rendimiento, formas de onda y su biblioteca. Para más información, consulte [Pantallas](#).
2. **Vista:** Pulse este botón para alternar entre los modos de visualización disponibles del NS7III. Para más información, consulte [Pantallas](#).
3. **Función secundaria:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias (en letra roja) de los demás controles del NS7III.
4. **Modo táctil:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones capacitivas táctiles de las **perillas FX 1, FX 2 y FX 3** del NS7III.
Mantenga pulsado **Shift** (botón de función secundaria) y pulse este botón para acceder a las funciones capacitivas táctiles de las mismas perillas de arriba más las perillas del ecualizador (**agudos de canal, medios de canal y bajos de canal**). Estas funciones son momentáneas, no de “enganche”.
5. **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.
6. **Indicador USB:** Este LED se enciende cuando el NS7III se conecta exitosamente y se comunica con su computadora.

Controles del mezclador

7. **Selector de entrada:** Coloque este interruptor según la fuente de audio deseada desde este canal: **PC** (un pista que se reproduce en esa capa en el software), **Mic 2** o **Line** (Línea) (un dispositivo conectado a la entrada Mic 2 (Micrófono 2) o Line (Línea) del panel trasero del NS7III). Tenga en cuenta que los interruptores **selectores Line/Phono** del panel trasero también se deben colocar correctamente. Asimismo, los controles de un canal solo envían información MIDI cuando su **selector de entrada** se coloca en **PC**.

Importante: No coloque más de un selector de entrada de canal en **Mic2**, puesto que puede causar una realimentación o distorsión indeseable.

8. **Ajuste de ganancia:** Ajusta el nivel de audio previo al fader y al ecualizador del canal correspondiente en el software.
9. **Medidores con LED:** Monitorean el nivel de audio de la salida de programa en el canal correspondiente.
10. **Treble (de canal):** Ajusta las altas frecuencias (agudos) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
11. **Medios (de canal):** Ajusta las frecuencias medias del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
12. **Graves (de canal):** Ajusta las bajas frecuencias (graves) del audio que se reproduce en el canal correspondiente.
13. **Fader canal:** Ajusta el nivel de audio del canal correspondiente en el software.
14. **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.
15. **Crossfader:** Combina el audio entre los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
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.
19. **Tiempo de arranque:** Controla el tiempo en el cual el plato retoma su velocidad de reproducción normal.
20. **Tiempo de parada:** Controla el tiempo en que el plato aminora su velocidad hasta detenerse por completo (“tiempo de frenado”).
21. **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.

22. **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.

23. **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.
24. **Bleep / Reversa:** Invierte la reproducción de audio de la pista en la bandeja correspondiente.

Cuando el interruptor está en la posición **Reverse**, se invierte la reproducción de la pista. Al regresar el conmutador a la posición central (desactivado) se reanuda la reproducción normal desde el punto en que se detuvo el puntero de audio.

Cuando el interruptor se mantiene en la posición **Bleep**, se invierte la reproducción de la pista. Al volver el conmutador a la posición central (desactivado), se reanuda 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).

Controles de cue

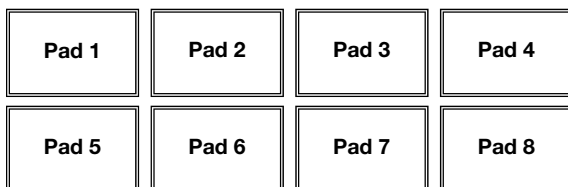
25. **Botones de cue rápido (1–5):** Asignan un punto de cue rápido o regresan la pista a ese punto de cue rápido. Cuando un botón cue rápido está apagado, puede asignar un punto de cue rápido pulsándolo en el punto deseado de su pista. Una vez asignado, el botón cue rápido se enciende. Para volver a ese punto de cue rápido, simplemente púlselo.

Pulse y mantenga pulsado el botón **Shift** y pulse el botón **hot cue** apropiado para eliminar el punto de cue rápido asignado.

Consejo: Si la bandeja está en pausa, al mantener pulsado un botón cue rápido encendido, la reproducción comienza desde ese punto de cue rápido. Al soltarlo, la pista regresa a ese punto de cue rápido y se pone la reproducción en pausa.

Controles de modo de pad

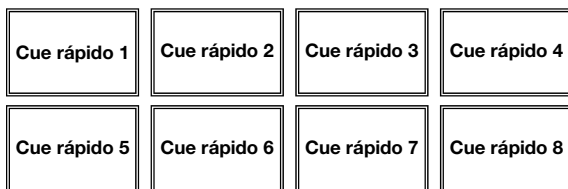
26. **Pads:** Estos pads tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de pad activado. Son los mismos usados en los MPC® Akai Professional, de modo que son sensibles a la velocidad (solo en algunos modelos), durables y fáciles de tocar. En esta sección, cuando hagamos referencia a pads específicos, utilizaremos los números que se muestran aquí.



27. **Parámetro < / >:** Use estos botones para diversas funciones en cada modo de pad. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para acceder a las funciones secundarias.

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



29. **Auto / Regreso:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Loop automático (azul oscuro) y loop con regreso (celeste). 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 <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >) para cambiar la división de tiempo del loop con regreso.

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

30. **Bucle (Loop):** 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 <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >).
 - **Para desplazar un loop hacia adelante o hacia atrás,** mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Parameter <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >).

Loop 1	Loop 2	Loop 3	Loop 4
Entrada del loop	Salida del loop	Activar / desactivar loop	Repetición de loop

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 de 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.



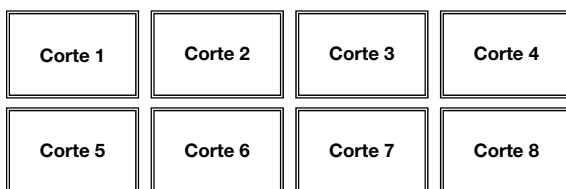
32. **Cortador:** Este botón de modo de pad cambia los pads entre dos modos: Cortador y loop del cortador. Cuando el botón está apagado, la primera pulsación selecciona siempre el modo cortador.

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 <** (Parámetro <) o **Parameter >** (Parámetro >) 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 pista

33. **Strip Search™**: 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.)
34. **Resbalar / Borrar**: Cuando se usa la grilla de beats del software, mantenga pulsado este botón y mueva el plato para “hacer resbalar” (es decir, desplazar o deslizar) la grilla de beats completa a la izquierda o la derecha.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para eliminar la grilla de beats completa.

Importante: Su pista debe tener configurada una grilla de bits para que el botón Slip / Clear (Resbalar / Borrar) funcione.

35. **Ajustar / Posicionar**: Mantenga pulsado este botón y mueva al **plato** para “alabear” la grilla de beats completa.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para establecer un marcador de beats en la posición actual del punto de audio.

Importante: Su pista debe tener configurada una grilla de bits para que la función de ajuste funcione. Asimismo, al usar la función de ajuste, cambian los BPM de la pista.

36. **Modo de resbalamiento / Motor apagado**: Pulse este botón para activar o desactivar el modo de resbalamiento. En modo de resbalamiento, puede saltar a puntos de cue rápido, disparar rotaciones de loops o usar los platos, mientras la línea de tiempo de la pista continúa. En otras palabras, cuando detenga la acción, se reanuda la reproducción normal de la pista desde donde habría estado si nunca hubiera hecho nada (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose en avance todo el tiempo).

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para activar o desactivar el motor del plato correspondiente. De esta forma no se afecta la reproducción de la pista.

Controles de pitch

37. **Tap**: Golpee este botón al mismo tiempo de la pista para ayudar a que el software detecte una lectura de BPM más exacta.
38. **Rango / Tempo maestro**: Pulse este control para ajustar el rango del fader de pitch a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ y $\pm 50\%$.

Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para “enganchar” el pitch de la pista a su tonalidad original. El tempo de la pista permanece a la velocidad designada por el fader 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 NS7III 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.

42. **Medidor de BPM:** Este medidor es una ayuda para igualar el tempo de dos bandejas. Cuando se enciende el LED blanco central, los BPM están igualados. De lo contrario, el medidor tiende hacia la bandeja más rápida. Cuanto más alejado está del centro, mayor es la diferencia entre los dos BPM.

El medidor es también una ayuda para ajustar los puntos de entrada y salida del loop. Si está haciendo ajustes finos de los puntos de entrada y salida del loop usando los **platos**, el LED encendido se desplazará rotando por el medidor. Se establecerá en el LED blanco central toda vez que la longitud del loop se haya duplicado o reducido a la mitad exactamente.

Nota: El medidor de BPM es útil para los ajustes del loop sólo si (1) se introdujo una lectura de BPM para esa pista y (2) se sincronizaron los tempos de las dos pistas.

Controles de navegación

43. **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.
44. **Adelante / Atrás:** Estos botones mueven el selector entre diversos paneles del software. Mantenga pulsado **Shift** y pulse **Fwd** (Adelante) para ordenar la vista Library/Crate/Panel (Biblioteca/Caja de discos/Panel) actual por álbum. Mantenga pulsado **Shift** y pulse **Back** (Atrás) para ordenar la vista Library/Crate/Panel (Biblioteca/Caja de discos/Panel) actual por número de pista.
45. **Cajas de discos:** Pulse este control para mover el selector al panel Crates (Cajas de discos) del software. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la vista Library/Crate/Panel (Biblioteca/Caja de discos/Panel) actual por tema.
46. **Preparar:** Pulse este control para mover el selector al panel Prepare (Preparar) del software. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la vista Library/Crate/Panel (Biblioteca/Caja de discos/Panel) actual por artista.
47. **Archivos:** Pulse este control para mover el selector al panel Files (Archivos) del software. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para ordenar la vista Library/Crate/Panel (Biblioteca/Caja de discos/Panel) actual por BPM.
48. **Cargar A / Cargar B:** Pulse uno de estos botones mientras está seleccionada una pista para asignarla a la bandeja A o B respectivamente.
49. **Preparar Cargar:** Pulse este control para agregar una pista seleccionada a la lista de pistas del panel Prepare del software.
50. **Panel / Vista:** Pulse este control para cambiar entre los paneles de grabación (**Rec**), Efectos (**FX**), y Muestreador (**SP-6**). Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para cambiar entre los modos de visualización de software disponibles (es decir, Vertical, Horizontal, Extended (Extendido), Library (Biblioteca)).

Controles de efectos

51. **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.

52. **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.

53. **Modo de beats:** 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.

54. **Perilla de beats:** Gire esta perilla para ajustar la división de tiempo de los efectos seleccionados.

55. **Asignación de efectos:** Use estos botones para aplicar los efectos A y/o B al canal correspondiente. Puede aplicar el efecto A y/o B a la mezcla de programa completa usando los botones de **envío de efectos** que están debajo de la perilla de volumen maestro. (Cada efecto puede aplicarse a uno o todos los cuatro canales y/o a la mezcla de programa.)

56. **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).

57. **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.

Pantallas

Las pantallas a todo color del NS7III brindan retroalimentación en tiempo real del software. Las pantallas izquierda y derecha pueden mostrar la **vista de interpretación 1** o la **vista de interpretación 2**. La pantalla central puede mostrar la **vista de biblioteca** o la **vista de forma de onda**.

Para alternar las vistas, pulse el botón **View** (Vista) junto a la pantalla en cualquier bandeja.

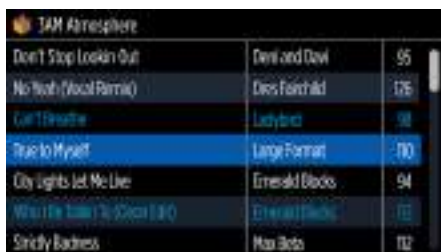
Para entrar vista de biblioteca inmediatamente, gire la **perilla Scroll** (desplazamiento). Tras no tocar la perilla Scroll durante 5 segundos, la pantalla volverá a la vista de forma de onda.

Para cargar una pista a la bandeja desde la vista de biblioteca, pulse el botón **Load** (cargar) para la bandeja deseada.

Cada vista muestra los ajustes actuales de diversos controles, los cuales puede ajustar como describen las siguientes secciones. Haga clic en alguna de las siguientes vistas para saltar a esa sección.



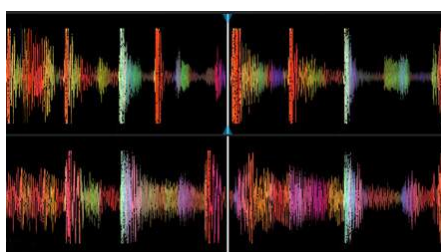
Vista de interpretación 1



Vista de biblioteca



Vista de interpretación 2



Vista de forma de onda

Vista de interpretación 1



Esta vista brinda una visualización de información alternativa sobre la pista, efectos, cues rápidos y loops actuales.

- Bandeja:** Esta es la capa del software seleccionada actualmente controlada por esa bandeja del hardware. Pulse el botón **Deck** (Bandeja) para alternar entre las capas. La bandeja A controla las capas 1 ó 3; la bandeja B controla las capas 2 ó 4.
- Nombre de la pista:** El título de la pista cargada actualmente, que se desplazará continuamente. Consulte la [Vista de biblioteca](#) para aprender cómo seleccionar pistas.
- Tono de la pista:** El tono de la pista cargada actualmente. El tono de la pista con un ajuste de pitch del **0%**.
- BPM de la pista:** El tempo (en beats por minuto o BPM) de la pista cargada actualmente con un ajuste de pitch del **0%**. Para ver los BPM con los que se está reproduciendo actualmente, consulte [BPM de la bandeja](#) a continuación.
- BPM de la bandeja:** Los BPM actuales a los cuales se está reproduciendo la pista actualmente cargada. Para ajustar este valor, mueva el **fader de pitch** de la bandeja. Este número no se ve afectado por las inflexiones de pitch temporarias (utilizando los botones **Pitch Bend** +/- [Inflexión de pitch] o el **plato**).
- Tiempo restante:** El tiempo restante en la pista cargada actualmente.
- Rango de pitch:** El rango actual del **fader de pitch** de la bandeja. Pulse **Range / Keylock** (Rango / Bloqueo de tono) en esa bandeja para ajustar el rango de su **fader de pitch** al **±8%**, **±16%**, o **±50%**.
- Ajuste de pitch:** El ajuste actual del **fader de pitch**. Para ajustar este valor, mueva el **fader de pitch** de la bandeja.
- Descripción general de la pista:** Es la forma de onda de la pista cargada actualmente, codificada por colores según la frecuencia de cada área: el **rojo** indica las frecuencias graves (bajos), el **verde** indica las frecuencias medias y el **azul** indica las frecuencias altas (agudos).

En la forma de onda, los puntos de cue rápido se representan con triángulos en la parte inferior de la forma de onda, y las regiones con loops se representan mediante secciones sombreadas de azul.

10. **Forma de onda principal:** El segmento reproduciéndose actualmente de la forma de onda de la pista, el cual se desplazará continuamente a medida que el cabezal de reproducción se mueva por la pista. La forma de onda está codificada por colores según la frecuencia de cada área. el **rojo** indica las frecuencias graves (bajos), el **verde** indica las frecuencias medias y el **azul** indica las frecuencias altas (agudos).

En la forma de onda, los puntos de cue rápido se representan con triángulos en la parte superior e inferior de la forma de onda, y las regiones con loops se representan mediante secciones sombreadas de azul.

11. **Botón de loop automático:** Este botón es la longitud de loop automático actual de la bandeja. En modo Loop automático, pulse uno de los pads para disparar un loop automático de longitud específica, el cual se mostrará aquí. Consulte [Panel superior > Controles del modo de pad > Automático / Regreso](#) para aprender más.

12. **Nombre del efecto:** En el modo de efectos múltiples, la vista mostrará tres efectos con una perilla de parámetro cada uno.

En el modo de efecto único, la vista mostrará un nombre de efecto con tres perillas de parámetros.

Para alternar entre el modo de efectos múltiples y el modo de efecto único, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Beat** (Ritmo).

Para pasar al siguiente efecto (en ambos modos), mantenga pulsado **Shift** y pulse el **botón FX** (Efectos) bajo el nombre del efecto. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y gire la **perilla FX** bajo el nombre del efecto para recorrer la lista rápidamente.

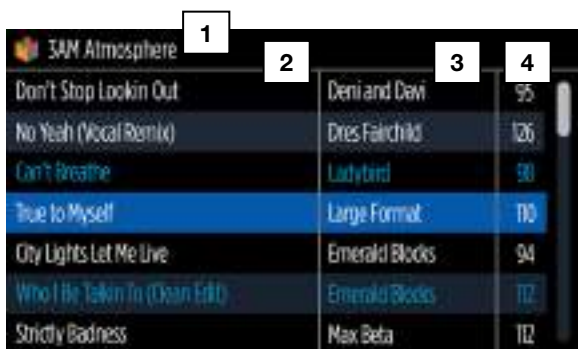
13. **Parámetro del efecto:** En el modo de efectos múltiples, la vista mostrará tres efectos con una perilla de parámetro cada uno, que corresponde al parámetro principal de ese efecto. Para ajustar cada efecto, gire la **perilla FX** debajo de él.

En el modo de efecto único, la vista mostrará un nombre de efecto con tres perillas de parámetros. Para ajustar cada parámetro, gire la **perilla FX** debajo de él.

Para alternar entre el modo de efectos múltiples y el modo de efecto único, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Beat** (Ritmo).

14. **Multiplicador de beats de efectos:** Este número determina la sincronización o velocidad de los efectos, basado en los BPM.

Vista de la biblioteca



Esta vista le permite navegar por su biblioteca, incluyendo las listas de reproducción y sub-listas de reproducción, y cargar una pista en cualquier bandeja.

Para recorrer la lista de pistas, gire la perilla de desplazamiento.

Para cargar la pista seleccionada actualmente, pulse el botón **Load en la bandeja deseada.**

Para alternar entre la lista de pistas y la lista de listas de reproducción, pulse la perilla de desplazamiento o utilice el botón **Back / Fwd (Adelante / Atrás).**

Para expandir o contraer una lista de reproducción (que tiene sub-listas de reproducción) en la lista de listas de reproducción, pulse el botón **Back / Fwd.**

1. **Nombre de Lista/Lista de reproducción:** La lista de reproducción, sub-lista de reproducción, u otra lista de pistas (por ejemplo, **todas**) que está viendo actualmente.
2. **Nombre de la pista:** El título de la pista cargada actualmente.
3. **Nombre del artista:** El artista de la pista cargada actualmente.
4. **BPM de la pista:** El tempo (en beats por minuto o BPM) de la pista.

Vista de interpretación 2



Esta vista contiene información sobre la pista, efectos, cues rápidos y loops actuales.

1. **Bandeja:** Esta es la capa del software seleccionada actualmente controlada por esa bandeja del hardware. Pulse el botón **Deck** (Bandeja) para alternar entre las capas. La bandeja A controla las capas 1 ó 3; la bandeja B controla las capas 2 ó 4.
2. **Nombre de la pista:** El título de la pista cargada actualmente. Consulte la [Vista de la biblioteca](#) para aprender cómo seleccionar pistas.
3. **Nombre del artista:** El artista de la pista cargada actualmente. Consulte la [Vista de la biblioteca](#) para aprender cómo seleccionar pistas.
4. **BPM de la pista:** El tempo (en beats por minuto o BPM) de la pista cargada actualmente con un ajuste de pitch del **0%**. Para ver los BPM con los que se está reproduciendo actualmente, consulte [BPM de la bandeja](#) a continuación.
5. **Tono de la pista:** El tono de la pista cargada actualmente. El tono de la pista con un ajuste de pitch del **0%**.
6. **BPM de la bandeja:** Los BPM actuales a los cuales se está reproduciendo la pista actualmente cargada. Para ajustar este valor, mueva el **fader de pitch** de la bandeja. Este número no se ve afectado por las inflexiones de pitch temporarias (utilizando los botones **Pitch Bend** +/- [Inflexión de pitch] o el **plato**).
7. **Tiempo restante:** El tiempo restante en la pista cargada actualmente. El anillo alrededor del plato virtual es una representación visual de este valor (el círculo entero representa la longitud total de la pista).
8. **Rango de pitch:** El rango actual del **fader de pitch** de la bandeja. Pulse **Range / Keylock** (Rango / Bloqueo de tono) en esa bandeja para ajustar el rango de su **fader de pitch** al **±8%**, **±16%**, o **±50%**.
9. **Ajuste de pitch:** El ajuste actual del **fader de pitch**. Para ajustar este valor, mueva el **fader de pitch** de la bandeja.

10. **Descripción general de la pista:** La forma de onda de la pista cargada actualmente, codificada por colores según la frecuencia de cada área: el **rojo** indica las frecuencias graves (bajos), el **verde** indica las frecuencias medias y el **azul** indica las frecuencias altas (agudos).

En la forma de onda, los puntos de cue rápido se representan con triángulos en la parte inferior de la forma de onda, y las regiones con loops se representan mediante secciones sombreadas de azul.

11. **Botones de loop automático:** Estos ocho botones corresponden a los ocho pads de la bandeja estando en modo Loop automático. En ese modo, pulse uno de los pads para disparar un loop automático de la longitud correspondiente. Consulte [Panel superior > Controles del modo de pad > Automático / Regreso](#) para aprender más.

12. **Nombre del efecto:** En el modo de efectos múltiples, la vista mostrará tres efectos con una perilla de parámetro cada uno.

En el modo de efecto único, la vista mostrará un nombre de efecto con tres perillas de parámetros.

Para alternar entre el modo de efectos múltiples y el modo de efecto único, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Beat** (Ritmo).

Para pasar al siguiente efecto (en ambos modos), mantenga pulsado **Shift** y pulse el **botón FX** (Efectos) bajo el nombre del efecto. Como alternativa, mantenga pulsado **Shift** y gire la **perilla FX** bajo el nombre del efecto para recorrer la lista rápidamente.

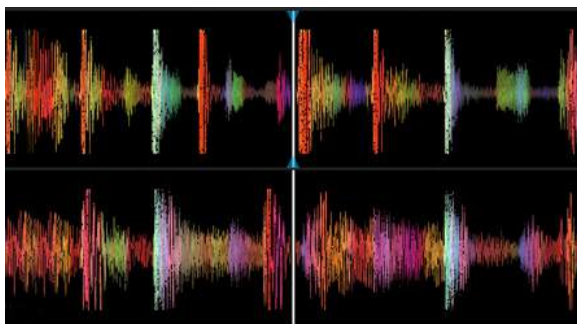
13. **Parámetro del efecto:** En el modo de efectos múltiples, la vista mostrará tres efectos con una perilla de parámetro cada uno, que corresponde al parámetro principal de ese efecto. Para ajustar cada efecto, gire la **perilla FX** debajo de él.

En el modo de efecto único, la vista mostrará un nombre de efecto con tres perillas de parámetros. Para ajustar cada parámetro, gire la **perilla FX** debajo de él.

Para alternar entre el modo de efectos múltiples y el modo de efecto único, mantenga pulsado **Shift** y pulse el botón **Beat** (Ritmo).

14. **Multiplicador de beats de efectos:** Este número determina la sincronización o velocidad de los efectos, basado en los BPM.

Vista de forma de onda

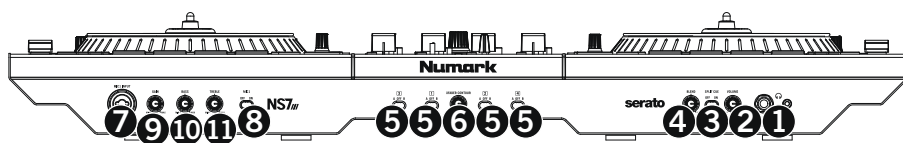


Esta vista contiene los segmentos de las formas de onda que se están reproduciendo actualmente en las bandejas activas. Para alternar la forma de onda que se muestra, pulse el botón **Layer** (capa) para cada bandeja. Las formas de onda se desplazarán a medida que el cabezal de reproducción de audio se desplace por la pista.

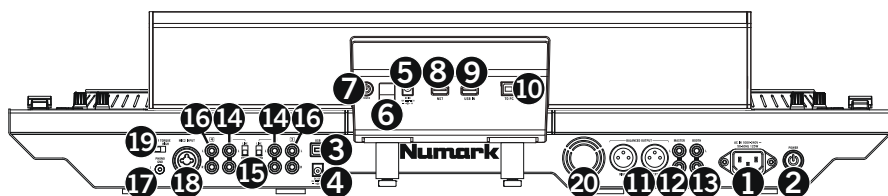
Las formas de onda están codificada por colores según la frecuencia de cada área: **el rojo** indica las frecuencias graves (bajos), el **verde** indica las frecuencias medias y el **azul** indica las frecuencias altas (agudos).

En cada forma de onda, los puntos de cue rápido se representan con triángulos en la parte superior e inferior de la forma de onda, y las regiones con loops (bucles) se representan mediante secciones sombreadas de azul.

Panel frontal



1. **Auriculares (6,35 mm, 3,5 mm) (1/4", 1/8"):** Conecte sus auriculares de 6,35 mm o 3,5 mm (1/4", 1/8") 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. **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**).
6. **Pendiente del crossfader:** Permite ajustar la pendiente de la curva del crossfader. Gire la perilla a la izquierda para una fusión suave (mezcla) o a la derecha para un corte abrupto (rayado). La posición central es un ajuste típico para actuaciones en clubes.
7. **Entrada de micrófono 1 (6,35 mm / 1/4"):** Conecte un micrófono de 6,35 mm (1/4") a esta entrada. La señal de audio de esta entrada se encamina directamente a la mezcla de programa y la mezcla de cue.
8. **Micrófono 1 sí/no:** Cuando se coloca en **On** (Sí), la entrada de micrófono 1 está activa y su señal de audio se encamina directamente a la mezcla de programa y la mezcla de cue. Cuando se coloca en **Off** (No), la entrada de micrófono 1 se desactiva.
9. **Ganancia del micrófono:** Ajusta el nivel de audio del canal micrófono.
10. **Treble del micrófono:** Ajusta las altas frecuencias (agudos) del audio en el canal micrófono.
11. **Graves del micrófono:** Ajusta las bajas frecuencias (graves) del audio en el canal micrófono.



1. **Entrada de corriente del NS7III:** Utilice el cable de corriente incluido para conectar el NS7III a una toma de corriente. Con la alimentación eléctrica desconectada, enchufe el cable al NS7III primero y a continuación a la toma de corriente.
2. **Interruptor de encendido del NS7III:** Enciende y apaga el NS7III. Encienda el NS7III después de haber conectado todos los dispositivos y antes de encender sus amplificadores. Apague los amplificadores antes de apagar el NS7III.
3. **Puerto USB:** Utilice el cable USB pequeño de la pantalla incluido para conectar este puerto USB al **puerto USB "NS7"** de la pantalla.
4. **Salida de corriente (DC Out):** Utilice el cable de corriente pequeño de la pantalla incluido para conectar esta salida a la **entrada de corriente de la pantalla (DC In)**.
5. **Entrada de corriente de la pantalla (DC In):** Utilice el cable de corriente pequeño de la pantalla incluido para conectar esta entrada a la **salida de corriente (DC Out)** del NS7III.
6. **Presilla del cable:** Puede fijar el cable de corriente de la pantalla a esta presilla para evitar que se desenchufe accidentalmente.
7. **Botón de encendido de la pantalla:** Enciende y apaga la unidad de pantalla.
8. **Puerto USB (NS7):** Utilice el cable USB pequeño de la pantalla incluido para conectar este puerto USB al **puerto USB** del NS7III.
9. **Puerto USB (USB In):** Puede conectar un disco rígido USB opcional (no incluido) en este puerto USB alimentado.
10. **Puerto USB de la pantalla (To PC):** Utilice el cable USB incluido para conectar este puerto USB a su ordenador.
11. **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.
12. **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.
13. **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.
14. **Entradas de línea/fonográfica (RCA):** Estas entradas se usan para conectar dispositivos de nivel de línea, tales como reproductores de CD, muestreadores o interfaces de audio.
15. **Interruptor de entrada de línea/fonográfica:** Coloque este conmutador en la posición apropiada, en función del dispositivo conectado a las **entradas Line/Phono**. 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**.

16. **Entradas de línea (RCA):** Estas entradas se usan para conectar dispositivos de nivel de línea, tales como reproductores de CD, muestreadores o interfaces de audio.
17. **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.

18. **Entrada de micrófono 2 (6,35 mm / 1/4"):** Conecte un micrófono de 6,35 mm (1/4") a esta entrada. Los controles del micrófono se encuentran en el panel superior sobre cualquier canal cuyo selector de entrada se coloque en **Mic2**.
19. **Torque del motor:** Accione este interruptor para ajustar el torque de los **platos**. En el ajuste alto, los platos tienen la sensación más pesada y fuerte de los giradiscos "modernos". En el ajuste bajo, son más livianos y suaves —la sensación de un giradiscos "clásico".
20. **Ventilador de enfriamiento:** Mantenga el área frente a esta ventilación libre de obstáculos. El ventilador que está detrás de la ventilación enfría el NS7III, evitando el recalentamiento.

Guide d'utilisation (Français)

Présentation

Contenu de l'emballage

NS7III	Module d'affichage
2 modules plateau	Câble USB pour module d'affichage
<ul style="list-style-type: none">• Plateau en aluminium• Tapis• Vinyle• Adaptateur pour disques 45 tr/min (fixe)	Câble d'alimentation pour module d'affichage
Vis pour l'axe central	Logiciel Serato DJ™ (téléchargeable)
Clé hexagonale	Câble USB
	Câble d'alimentation
	Guide de démarrage
	Guide d'utilisation (téléchargeable)
	Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

Assistance

Pour les dernières informations concernant ce produit (la configuration système minimale requise, la compatibilité, etc) et l'enregistrement du produit, veuillez visitez le site numark.com.

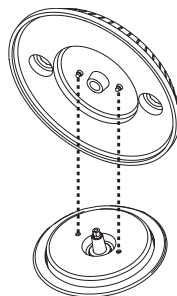
Pour toute assistance supplémentaire, veuillez visiter le site numark.com/support.

Avant de commencer :

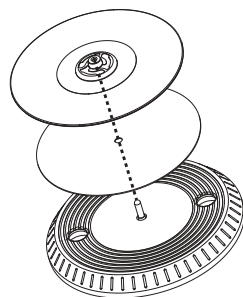
- Lire le livret des Consignes de sécurité et informations concernant la garantie avant d'utiliser le NS7III.
- Assurez-vous que tous les articles énumérés dans la section **Présentation > Contenu de l'emballage** de ce guide sont inclus.

1. Assemblez les plateaux

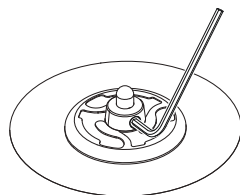
1. Retirez le NS7III de son emballage. Retirez les deux plateaux de l'emballage (sous le contrôleur NS7III). Placez le NS7III sur une surface plate et stable. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'aération tout autour, surtout si vous l'encastrez.
2. Placez le plateau sur le NS7III en alignant les broches du fond du plateau avec les trous sur le moteur du NS7III.



3. Placez le tapis sur le plateau, puis placez le vinyle sur le tapis.



4. Alignez l'entaille de l'axe central avec la vis de l'adaptateur 45 tr/min. Utilisez la clé hexagonale (incluse) pour serrer la vis, fixant l'adaptateur sur l'axe.



2. Installation du module d'écrans

1. Avec les écrans faisant face vers le haut et légèrement vers vous, placez le module d'affichage au-dessus des deux montants du panneau arrière (qui typiquement tiendraient un support pour ordinateur portable). Assurez-vous que les deux montants sont bien insérés dans les trous sous le module d'affichage.
2. En utilisant le plus petit câble USB du module d'affichage (inclus), reliez le **port USB « NS7 »** du module d'affichage au **port USB** sur le panneau arrière du NS7III.
3. En utilisant le plus petit câble d'alimentation du module d'affichage (inclus), reliez l'**entrée d'alimentation (DC In)** du **module d'affichage** à la **sortie d'alimentation** du **module d'affichage (DC Out)** sur le panneau arrière du NS7III.

3. Installez les pilotes et le logiciel

Pilotes (utilisateurs de Windows) : Téléchargez et installez les dernières versions des pilotes du site numark.com.

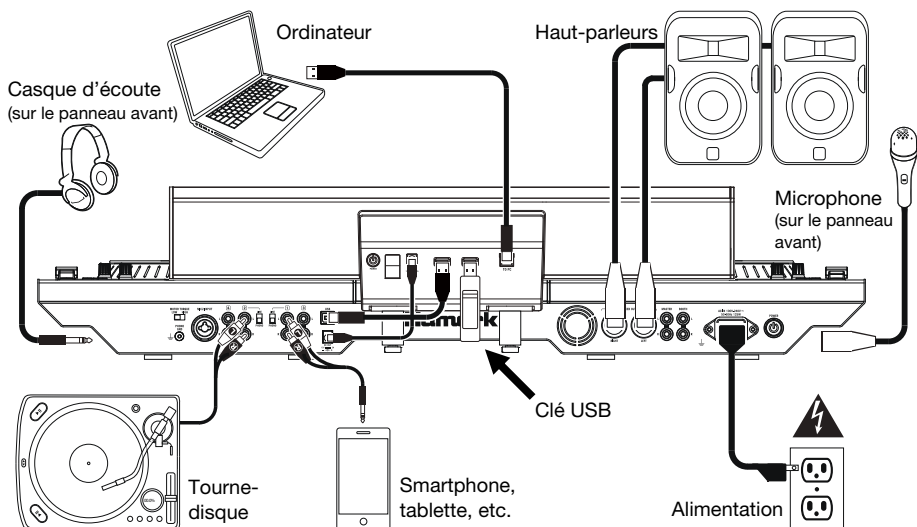
Logiciel : Téléchargez et installez la dernière version de Serato DJ du site serato.com.

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

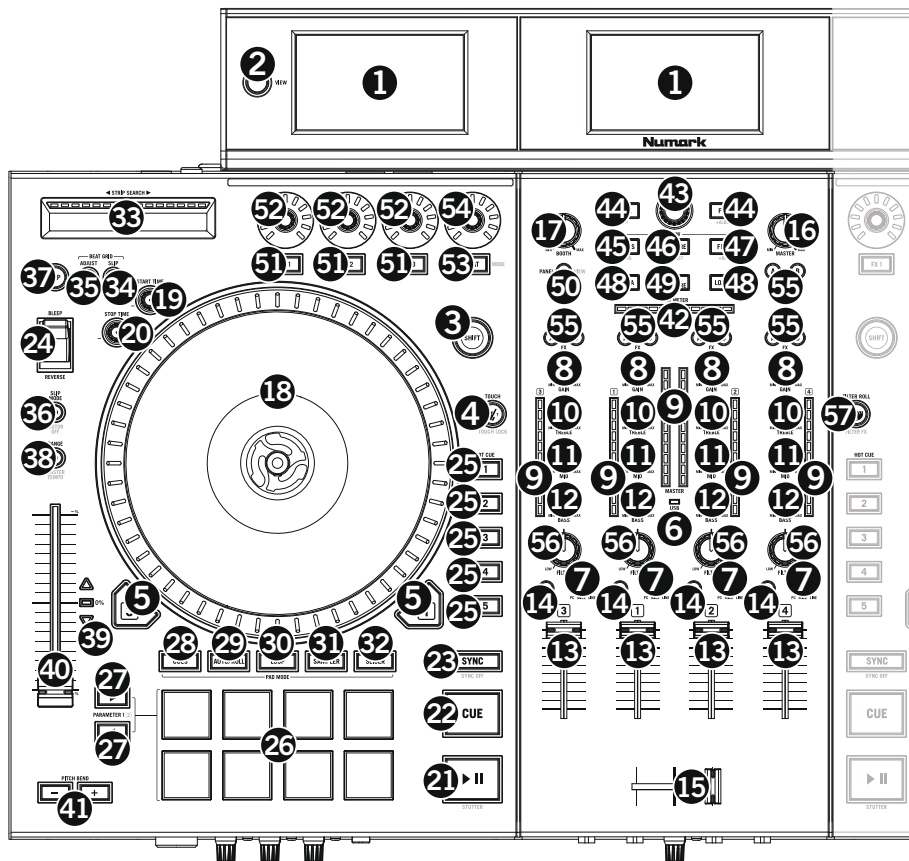
Suivez ces étapes dans l'ordre chaque fois que vous utilisez le NS7III :

1. Veuillez vous assurer que tous les appareils sont hors tension et que tous les curseurs et boutons de gain sont réglés à « zéro ».
2. Branchez les sources d'entrée audio (microphones, platines tourne-disque, lecteurs de disques compacts, etc.) au NS7III.
3. Branchez les dispositifs de sortie audio (casque, amplificateurs de puissance, sub-mixer, enregistreurs, etc.) au NS7III.
4. Branchez tous les appareils à des prises secteurs, puis mettez-les sous tension dans l'ordre approprié :
 - Lors de la mise sous tension, commencez par allumer (1) les sources d'entrée, (2) le NS7III et le module d'affichage, puis (3) les appareils de sortie.
 - Lors de la mise hors tension, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) le NS7III et le module d'affichage, puis (3) les sources d'entrée.
5. À l'aide d'un câble USB standard (inclus), reliez le **port USB « To PC »** du module d'affichage du NS7III à un port USB sur votre ordinateur.
6. Lancez Serato DJ et laissez libre cours à votre imagination ! Pour plus d'informations sur l'utilisation de Serato DJ avec le NS7III, visitez serato.com/dj/support et sélectionnez **Numark NS7III**.

Schéma de connexion (exemple):



Tous les articles montrés ici, mais non mentionnés dans le section [Présentation > Contenu de l'emballage](#) sont vendus séparément.



Termes utilisés :

Audio Playhead (curseur audio) : La position actuelle dans la piste d'où l'audio est lancé. Lorsque vous sélectionnez et lancez une piste, le curseur audio commence habituellement par le début et termine à la fin de la piste.

Hot 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. **Écrans d'affichage** : Utilisez les écrans pour afficher les données des opérations en cours, les formes d'onde, et votre bibliothèque. Veuillez consulter la section **Écrans d'affichage** pour plus d'information.
2. **Touche View** : Cette touche permet de permuter entre les différents modes d'affichage du NS7III. Veuillez consulter la section **Écrans d'affichage** pour plus d'information.
3. **Shift** : Maintenez cette touche enfoncée afin d'accéder aux fonctions secondaires (en rouge) des autres commandes du NS7III.
4. **Mode Touch** : Maintenez cette touche enfoncée pour activer le mode Touch, qui vous permet d'accéder aux fonctions tactiles capacitives des **boutons FX 1, FX 2 et FX 3** du NS7III.
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche pour accéder aux fonctions tactiles capacitives des touches mentionnées ci-dessus et des touches d'égalisation (**Channel Treble, Channel Mid et Channel Bass**). Ces fonctions sont momentanées, elles ne peuvent être « verrouillées ».
5. **Layer** : 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.
6. **Indicateur USB** : Cette DEL s'allume lorsque le NS7III est correctement branché à votre ordinateur et qu'ils communiquent.

Commandes principales de la console de mixage

7. **Sélecteur d'entrée** : Placez ce sélecteur sur la source audio pour ce canal : **PC** (une piste qui joue sur ce niveau dans le logiciel), **Mic 2** ou **Line** (un appareil branché à l'entrée Mic 2 ou Line sur le panneau arrière du NS7III). Veuillez noter que les **sélecteurs d'entrée Line/Phono** sur le panneau arrière du NS7III doivent également être réglés correctement. Les commandes de canal envoient seulement de l'information MIDI lorsque son **sélecteur d'entrée** est réglé sur **PC**.

Important : Ne réglez pas plus d'un des sélecteurs d'entrée du canal à **Mic2**, car cela pourrait générer de la rétroaction ou de la distorsion.

8. **Gain Trim** : Cette touche permet d'ajuster le niveau de pré-atténuation, pré-égalisation du canal correspondant dans le logiciel.
9. **Vumètres DEL** : Indique le niveau audio du canal correspondant.
10. **Treble (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences du canal correspondant.
11. **Mid (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des fréquences moyennes de l'audio du canal correspondant.
12. **Bass (du canal)** : Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'audio du canal correspondant.
13. **Fader du canal** : Utilisez cet atténuateur pour ajuster le niveau de l'audio du canal correspondant dans le logiciel.
14. **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.
15. **Crossfader** : Permet de mélanger l'audio entre les canaux assignés aux extrémités du Crossfader.
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.
19. **Start Time** : Contrôle la vitesse à laquelle le plateau retrouve sa vitesse de lecture normale.
20. **Stop Time** : Contrôle la vitesse à laquelle le plateau s'arrête complètement (« temps de décélération »).
21. **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 « bégaiement » à partir du dernier point de repère.

22. **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.

23. **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.
24. **Bleep / Reverse** : Ce sélecteur permet de faire la lecture inversée de la piste du module correspondant.

Lorsque le sélecteur est réglé sur **Reverse**, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement du curseur audio (Audio Playhead).

Lorsque le sélecteur est maintenu sur **Bleep**, la lecture de la piste est inversée. Lorsque le sélecteur est réglé à nouveau au centre (désactivé), 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).

Commandes de repérage

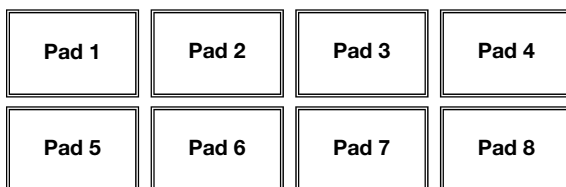
25. **Touches Hot Cue (1-5)** : Ces touches permettent d'assigner un point de repère rapide (Hot Cue) et de retourner la piste au point de repérage rapide correspondant. Lorsqu'une touche Hot Cue est éteinte, vous pouvez y assigner un point de repère en appuyant sur la touche à l'endroit désiré sur la piste. Une fois un point de repère assigné, la touche Hot Cue devient éteinte. Pour retourner à ce point de repère, appuyez simplement sur la touche.

Pour supprimer un point de repère, appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur la touche **Hot Cue** correspondante.

Conseil : Lorsque le module est sur pause, maintenir une touche Hot Cue allumée enfoncée permet de recommencer la lecture à partir de ce point. Relâcher la touche permet de retourner sur ce point de repère et faire un arrêt de lecture.

Commandes du mode Pad

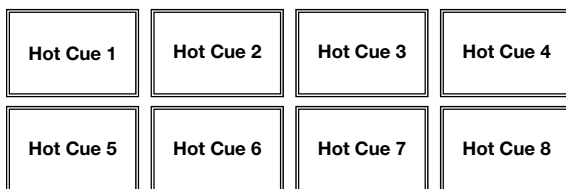
26. **Pads** : Ces pads ont différentes fonctions selon le mode Pad et le module sélectionné. Ces pads sont les mêmes que ceux que l'on retrouve sur Akai Professional MPC^{MD}, ils sont donc sensibles à la dynamique (uniquement en certains modes), durables et faciles à jouer. Dans cette section, lorsque l'on parle de pads spécifiques, cela fait référence aux numéros dans le diagramme.



27. **Touches </>** : Utilisez ces touches pour les différentes fonctions pour chaque mode Pad. Maintenez enfoncée la touche **Shift** et utilisez ces touches pour accéder aux fonctions secondaires.

28. **Cues** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : Mode Hot Cue (rouge) et mode Hot Cue Auto-Loop (orange). 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 >**.



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

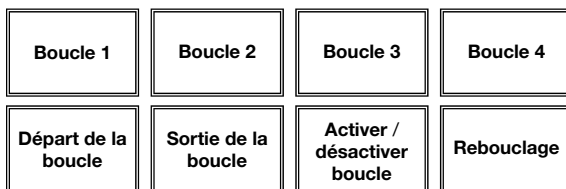
Remarque : La configuration des pads correspond à la configuration de la division temporelle du bouclage automatique par défaut du logiciel. Si vous modifiez l'étendue de la plage de la division temporelle affichée dans le logiciel, la configuration des pads sera modifiée de la même manière.

- **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

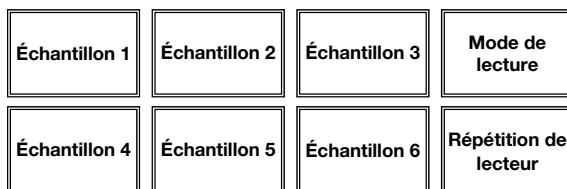
30. **Loop** : Cette touche permet de basculer les pads entre les deux banques de boucle sauvegardées et les commandes de bouclage. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner la première banque.

- **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 >**.



31. **Samplier** : 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.



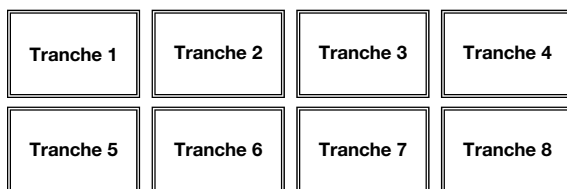
32. **Slicer** : Cette touche permet de basculer les pads entre deux modes : mode Slicer et le mode Loop Slicer. Lorsque la touche est éteinte, appuyer une fois permet de sélectionner le mode Slicer.

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 de défilement des pistes

33. **Strip Search^{MD}** : 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.)
34. **Slip/Clear** : Lors de l'utilisation de la grille de battements du logiciel (Beat Grid), maintenez cette touche enfoncée et déplacez le plateau afin de faire « glisser » toute la grille vers la gauche ou la droite.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de supprimer la grille entière.

Important : Une grille des battements (Beat Grid) pour la piste doit avoir été configurée pour que la touche Slip/Clear fonctionne.

35. **Ajuster/Set** : Maintenez cette touche enfoncée et déplacez le **plateau** afin de « déformer » entièrement la grille.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de marquer le battement à l'emplacement du curseur audio.

Important : Une grille des battements (Beat Grid) pour la piste doit avoir été configurée pour que la fonction Ajust fonctionne. En outre, utiliser la fonction Adjust changera le BPM de la piste.

36. **Slip Mode/Motor Off** : Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver le Mode Slip. En Mode Slip, vous pouvez sauter à des points de repère rapides, déclencher des boucles momentanées, ou utiliser les plateaux, alors que la chronologie de la piste se poursuit. En d'autres mots, 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).

Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin d'activer ou de désactiver le moteur du plateau correspondant. Cela n'affectera pas la lecture de la piste.

Commande de vitesse de lecture

37. **Tap** : Tapez cette touche au même tempo que celui de la piste en cours afin d'aider le logiciel à produire une lecture BPM plus précise.

38. **Range/Master Tempo** : Cette touche permet d'ajuster la plage du potentiomètre de la vitesse de lecture à $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ et $\pm 50\%$.

Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur cette touche afin de verrouiller la tonalité de la piste à sa valeur originale. Le tempo de la piste demeure à la vitesse réglée par le potentiomètre de la 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. **LED Takeover** : Lorsque vous sélectionnez l'autre module à l'aide du sélecteur Layer, il se peut que la position du pitch fader du NS7III 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.

42. **BPM Meter** : Ce vumètre permet de faciliter la synchronisation du tempo des deux modules. Lorsque la DEL blanche du centre est allumée, les BPM sont synchronisés. Autrement, le vumètre s'aligne sur le module ayant un tempo plus rapide. En s'éloignant du centre, la différence entre les deux BPM augmente.

Le vumètre permet également de faciliter le réglage des points d'entrée et de sortie de boucle. Si vous désirez effectuer des réglages plus précis aux points d'entrée ou de sortie de boucle à l'aide du **plateau**, la DEL allumée débordera du vumètre. Elle s'arrêtera sur la DEL blanche du centre chaque fois que la durée de boucle est doublée ou coupée de moitié.

Remarque : Le vumètre BPM facilite le réglage des boucles uniquement si (1) une lecture BPM a été entrée pour cette piste et (2) le tempo des deux modules ont été synchronisés.

Commandes de navigation

43. **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.
44. **Avancer rapide/Retour** : Ces touches permettent de déplacer le sélecteur entre les différents panneaux du logiciel. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la **touche d'avance rapide** afin de trier le Library/Crate/Panel par album. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la **touche de retour** afin de trier le Library/Crate/Panel par numéro de piste.
45. **Crates** : Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Crates du logiciel. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier le Library/Crate/Panel par chanson.
46. **Prepare** : Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Prepare du logiciel. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier le Library/Crate/Panel par artiste.
47. **Files** : Cette touche permet de déplacer le sélecteur sur le panneau Files du logiciel. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de trier le Library/Crate/Panel par BPM.
48. **Load A / Load B** : Cette touche permet d'assigner la piste sélectionnée au module A ou B.
49. **Load Prepare** : Cette touche permet d'ajouter une piste sélectionnée à la liste des pistes dans le panneau Files du logiciel.
50. **Panel/View** : Appuyez sur cette touche pour faire défiler l'enregistrement (**Rec**), effets (**FX**) ou des panneaux de l'échantillonneur (**SP-6**). Appuyez sur cette touche pour parcourir les différents modes d'affichage du logiciel (p. ex., Vertical, Horizontal, Extended, Library).

Commandes des effets

51. **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.

52. **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.
53. **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.
54. **Bouton Beat** : Tourner ce bouton pour sélectionner la division temporelle pour les effets sélectionnés.
55. **FX Assign** : Ces touches permettent de choisir l'effet à ajouter, A et/ou B, au canal correspondant. Il est possible d'ajouter l'effet A et/ou B à tout le mix en utilisant les touches **FX Send** en dessous du bouton du volume principal. (Chaque effet peut être ajouté à un seul canal, à tous les quatre canaux et/ou au mix.)
56. **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.
57. **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.

Écrans d'affichage

Les écrans couleur du NS7III fournissent la rétroaction en temps réel du logiciel. Les écrans gauche et droit peuvent afficher le **mode d'affichage de performance 1** ou **2**. L'écran central peut afficher le **mode d'affichage de bibliothèque** ou **mode d'affichage de forme de onde**.

Pour changer de mode d'affichage, appuyez sur la touche **View** à côté de l'écran sur l'un des modules.

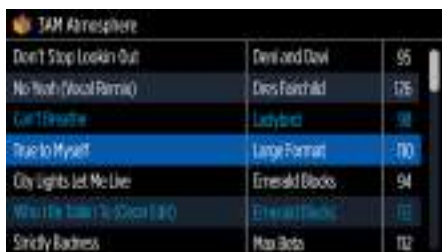
Pour passer au mode d'affichage Library View immédiatement, tournez le bouton **Scroll**. Le mode d'affichage Waveform View revient 5 secondes après avoir relâché le bouton.

Pour charger une piste sur un module depuis l'affichage Library View, appuyez sur la touche **Load** du module souhaité.

Chaque mode d'affichage indique les paramètres actuels des diverses commandes que vous pouvez régler comme décrit dans les sections suivantes. Cliquez sur une des sections ci-dessous afin de l'afficher directement.



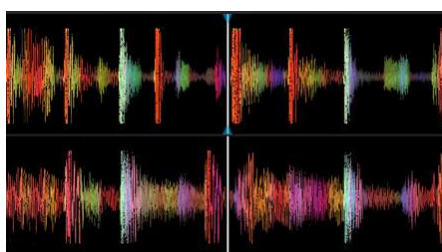
Mode d'affichage de performance 1



Mode d'affichage de bibliothèque

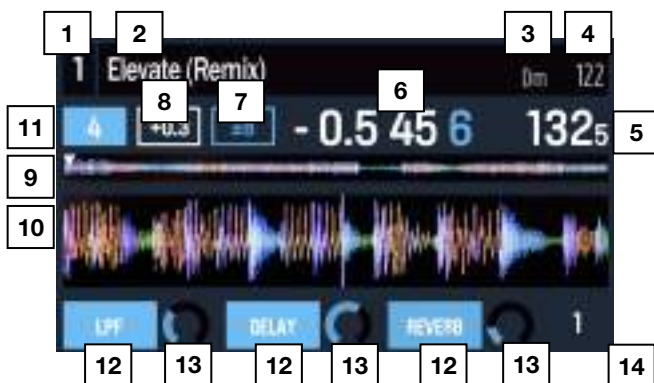


Mode d'affichage de performance 2



Mode d'affichage de forme de onde

Mode d'affichage de performance 1



Ce mode d'affichage contient d'autres informations sur la piste en cours, les effets, les points de repère rapide et les boucles.

- Module :** Ce champ indique le niveau sélectionné dans le module logiciel qui est commandé par le module matériel. Appuyez sur la touche **Deck** pour basculer entre les niveaux. Le module A commande le niveau 1 ou 3 et le module B, le niveau 2 ou 4.
- Nom de la piste :** Ce champ indique le nom de la piste chargée sur le module et qui permet de faire défiler l'écran. Veuillez consulter la section [Mode d'affichage de bibliothèque](#) afin d'apprendre comment sélectionner les pistes.
- Tonalité de la piste :** Ce champ indique la tonalité de la piste chargée sur le module. Ceci est la tonalité de la piste sans modification de la hauteur tonale (**0 %**).
- BPM de la piste :** Ce champ indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours sans modification de hauteur tonale (**0 %**). Pour voir le BPM actuel de la piste, veuillez consulter [BPM du module](#) ci-dessous.
- BPM du module :** Ce champ indique le BPM de la piste en cours de lecture sur le module. Pour modifier cette valeur, déplacez le **curseur de hauteur tonale** du module. Cette valeur n'est pas affectée par les modifications temporaires de la hauteur tonale (en utilisant les touches **Pitch Bend** -/+ ou le **plateau**).
- Temps restant :** Ce champ indique le temps restant de la piste chargée sur le module.
- Variation de la hauteur tonale :** Ce champ indique la plage de variation du **curseur de hauteur tonale** du module. Appuyez sur la touche **Range/Keylock** du module pour modifier la plage de variation du **curseur de hauteur tonale** à **8 %**, **16 %** ou **50 %**.
- Modification de la hauteur tonale :** Ce champ indique le réglage du **curseur de hauteur tonale** du module. Pour modifier cette valeur, déplacez le **curseur de hauteur tonale** du module.
- Aperçu de la piste :** Ce champ représente la forme d'onde de la piste chargée, indiquée par couleur selon la fréquence de chaque zone : **rouge** indique les basses fréquences (graves), **vert** indique les fréquences moyennes, et **bleu** indique les hautes fréquences (aigus).

Dans la forme d'onde, les points de repère rapides sont représentés par des triangles dans le bas de la forme d'onde, et les zones de boucle sont représentées par les sections bleues ombragées.

10. **Forme d'onde principale** : Ce champ représente le segment en cours de lecture de la forme d'onde de la piste, qui défile à l'écran comme la tête de lecture audio se déplace à travers la piste. La forme d'onde est codée par couleur selon la fréquence de chaque zone : **rouge** indique les basses fréquences (graves), **vert** indique les fréquences moyennes, et **bleu** indique les hautes fréquences (aigus).

Dans la forme d'onde, les points de repère rapides sont représentés par des triangles dans le haut et le bas de la forme d'onde, et les zones de boucle sont représentées par les sections bleues ombragées.

11. **Touches de bouclage automatique** : Ce champ indique la durée du bouclage automatique en cours du module. En ce mode, appuyez sur un des pads pour déclencher une boucle automatique d'une durée spécifique, indiquée dans ce champ. Veuillez consulter la section **Panneau supérieur > Commandes du mode Pad > Auto/Roll** afin d'en apprendre plus.

12. **Nom de l'effet** : En mode Multi-FX, trois effets avec un bouton paramètre chacun s'affichent.

En mode Single-FX, un nom d'effet avec trois boutons paramètre s'affiche.

Afin de basculer entre les modes Single-FX et Multi-FX, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Beat**.

Pour passer à l'effet suivant (pour les deux modes), maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur la **touche FX** sous le nom d'effet. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis tournez le **bouton FX** sous le nom d'effet afin de parcourir rapidement la liste.

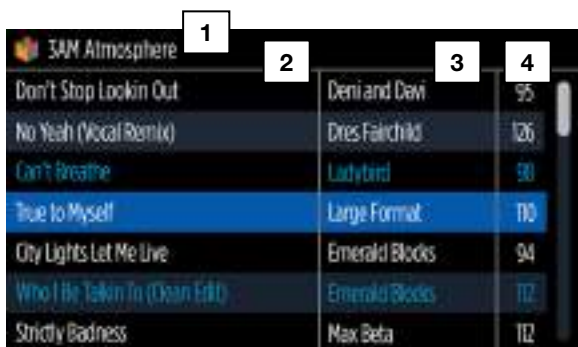
13. **Paramètre d'effet** : En mode Multi-FX, trois effets avec un bouton paramètre chacun, correspondant au paramètre principal de l'effet, s'affichent. Pour régler chaque effet, tournez le **bouton FX** qui se trouve juste en dessous.

En mode Single-FX, un nom d'effet avec trois boutons paramètre s'affiche. Pour régler chaque paramètre, tournez le **bouton FX** qui se trouve juste en dessous.

Afin de basculer entre les modes Single-FX et Multi-FX, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Beat**.

14. **Effet Beats Multiplier** : Ce nombre détermine la synchronisation ou la vitesse des effets, basé sur le BPM.

Mode d'affichage de bibliothèque



Ce mode d'affichage vous permet de parcourir votre bibliothèque, y compris les crates et les subcrates, et de charger une piste sur le module sélectionné.

Pour parcourir rapidement la liste des pistes, tournez le **bouton de navigation**.

Pour charger la piste sélectionnée, appuyez sur la touche **Load** du module sélectionné.

Pour basculer entre la liste des pistes et la liste des crates, appuyez sur le **bouton de navigation** ou utilisez la touche **Back/Fwd**.

Pour développer ou réduire un crate (qui contient des subcrates) dans la liste des crates, appuyez sur la touche **Back/Fwd**.

1. **Nom de crate/liste** : Ce champ indique le crate, subcrate, ou autres listes de pistes, par exemple, **All** (toute) que vous regardez actuellement.
2. **Nom de la piste** : Ce champ indique le nom de la piste chargée sur le module.
3. **Nom d'artiste** : Ce champ indique le nom de l'artiste de la piste chargée sur le module.
4. **BPM de la piste** : Ce champ indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours.

Mode d'affichage de performance 2



Ce mode d'affichage contient des informations sur la piste en cours, les effets, les points de repère rapide et les boucles.

- Module :** Ce champ indique le niveau sélectionné dans le module logiciel qui est commandé par le module matériel. Appuyez sur la touche **Deck** pour basculer entre les niveaux. Le module A commande le niveau 1 ou 3 et le module B, le niveau 2 ou 4.
- Nom de la piste :** Ce champ indique le titre de la piste chargée sur le module. Veuillez consulter la section [Mode d'affichage de bibliothèque](#) afin d'apprendre comment sélectionner les pistes.
- Nom d'artiste :** Ce champ indique le nom de l'artiste de la piste chargée sur le module. Veuillez consulter la section [Mode d'affichage de bibliothèque](#) afin d'apprendre comment sélectionner les pistes.
- BPM de la piste :** Ce champ indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours sans modification de hauteur tonale (0 %). Pour voir le BPM actuel de la piste, veuillez consulter [BPM du module](#) ci-dessous.
- Tonalité de la piste :** Ce champ indique la tonalité de la piste chargée sur le module. Ceci est la tonalité de la piste sans modification de la hauteur tonale (0 %).
- BPM du module :** Ce champ indique le BPM de la piste en cours de lecture sur le module. Pour modifier cette valeur, déplacez le **curseur de hauteur tonale** du module. Cette valeur n'est pas affectée par les modifications temporaires de la hauteur tonale (en utilisant les touches **Pitch Bend** +/- ou le **plateau**).
- Temps restant :** Ce champ indique le temps restant de la piste chargée sur le module. L'anneau autour du plateau virtuel est une représentation visuelle de cette valeur (le cercle complet étant la piste entière).
- Plage de variation de la hauteur tonale :** Ce champ indique la plage de variation du **curseur de hauteur tonale** du module. Appuyez sur la touche **Range / Keylock** du module pour modifier la plage de variation du **curseur de hauteur tonale** à 8 %, 16 % ou 50 %.
- Modification de la hauteur tonale :** Ce champ indique le réglage du **curseur de hauteur tonale** du module. Pour modifier cette valeur, déplacez le **curseur de hauteur tonale** du module.

10. **Aperçu de la piste** : Ce champ représente la forme d'onde de la piste chargée, indiquée par couleur selon la fréquence de chaque zone : **rouge** indique les basses fréquences (graves), **vert** indique les fréquences moyennes, et **bleu** indique les hautes fréquences (aigus).

Dans la forme d'onde, les points de repère rapides sont représentés par des triangles dans le bas de la forme d'onde, et les zones de boucle sont représentées par les sections bleues ombragées.

11. **Boutons de bouclage automatique** : Ces huit boutons correspondent aux huit pads du module en mode Auto-Loop. Dans ce mode, appuyez sur un des pads pour déclencher une boucle automatique de la durée correspondante. Veuillez consulter la section [Panneau supérieur > Commandes du mode Pad > Auto/Roll](#) afin d'en apprendre plus.

12. **Nom de l'effet** : En mode Multi-FX, trois effets avec un bouton paramètre chacun s'affichent.

En mode Single-FX, un nom d'effet avec trois boutons paramètre s'affiche.

Afin de basculer entre les modes Single-FX et Multi-FX, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Beat**.

Pour passer à l'effet suivant (pour les deux modes), maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur la **touche FX** sous le nom d'effet. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis tournez le **bouton FX** sous le nom d'effet afin de parcourir rapidement la liste.

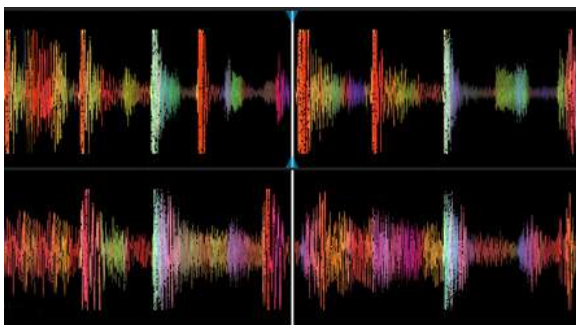
13. **Paramètre d'effet** : En mode Multi-FX, trois effets avec un bouton paramètre chacun, correspondant au paramètre principal de l'effet, s'affichent. Pour régler chaque effet, tournez le **bouton FX** qui se trouve juste en dessous.

En mode Single-FX, un nom d'effet avec trois boutons paramètre s'affiche. Pour régler chaque paramètre, tournez le **bouton FX** qui se trouve juste en dessous.

Afin de basculer entre les modes Single-FX et Multi-FX, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Beat**.

14. **Effet Beats Multiplier** : Ce nombre détermine la synchronisation ou la vitesse des effets, basé sur le BPM.

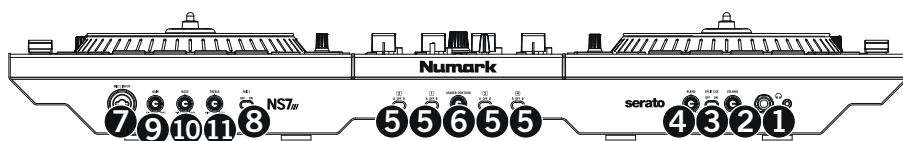
Mode d'affichage de forme de onde



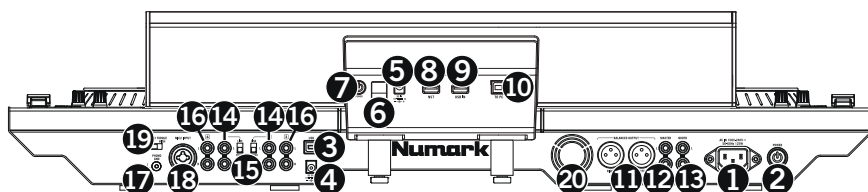
Ce mode d'affichage contient les segments des formes d'onde en cours de lecture sur les modules actifs. Pour changer la forme d'onde affichée, appuyez sur la touche **Layer** de chaque module. La forme d'onde défile à l'écran comme la tête de lecture audio se déplace à travers la piste.

Les formes d'onde sont codées par couleur selon la fréquence de chaque zone : **rouge** indique les basses fréquences (graves), **vert** indique les fréquences moyennes, et **bleu** indique les hautes fréquences (aigus).

Dans chaque forme d'onde, les points de repère rapides sont représentés par des triangles dans le haut et le bas de la forme d'onde, et les zones de boucle sont représentées par les sections bleues ombragées.



1. **Casque audio (6,35 mm, 3,5 mm) (1/4 po, 1/8 po)** : Permet de brancher un casque d'écoute 6,35 mm (1/4 po) ou 3,5 mm (1/8 po) pour la pré écoute.
2. **Volume casque audio** : Ce bouton ajuste les niveaux de la sortie du casque d'écoute.
3. **Cue Mix / Split** : 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.
4. **Cue Blend** : 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.
5. **Crossfader Assign** : Envoie l'audio sur le canal correspondant à chaque côté du crossfader (**A** ou **B**) ou contourne le crossfader, l'envoyant au Program Mix (**centre, Off**).
6. **Crossfader Slope** : Cette touche permet de régler l'intensité du fondu du crossfader. Tournez vers la gauche pour un fondu progressif (mixage) ou tournez vers la droite pour une coupure nette (scratch). La position centrale est typiquement utilisée dans les clubs.
7. **Entrée Mic 1 (6,35 mm / 1/4 po)** : Cette entrée permet de brancher un microphone 6,35 mm (1/4 po). Le signal audio de cette entrée est acheminé directement aux Program Mix et Cue Mix.
8. **Mic 1 On/Off** : Lorsque le sélecteur est sur **On**, l'entrée Mic 1 est activée et le signal audio de cette entrée est acheminé directement aux Program Mix et Cue Mix. Lorsque le sélecteur est sur **Off**, l'entrée Mic 1 est désactivée.
9. **Mic Gain** : Cette touche permet d'ajuster le niveau du microphone.
10. **Mic Treble** : Permet d'ajuster le niveau des hautes fréquences du canal du microphone.
11. **Mic Bass** : Permet d'ajuster le niveau des basses fréquences de l'audio du canal du microphone.



1. **Entrée d'alimentation du NS7III** : Utilisez le câble d'alimentation inclus pour brancher le NS7III à une prise secteur. Avec l'interrupteur en position hors tension, branchez le câble d'alimentation dans le NS7III, puis dans la prise de courant.
2. **Interrupteur d'alimentation du NS7III** : Cet interrupteur permet de mettre le NS7III sous et hors tension. Branchez le NS7III après avoir branché tous les appareils et avant de mettre les amplificateurs sous tension. Mettre les amplificateurs hors tension avant de mettre le NS7III hors tension.
3. **Port USB** : Utilisez le plus petit câble USB du module d'affichage inclus pour brancher ce port au **port USB « NS7 »** du module d'affichage.
4. **Sortie d'alimentation (DC Out)** : Utilisez le petit câble d'alimentation du module d'affichage inclus pour brancher cette sortie à l'**entrée d'alimentation du module d'affichage (DC In)**.
5. **Entrée d'alimentation du module d'affichage (DC In)** : Utilisez le petit câble d'alimentation du module d'affichage inclus pour brancher cette entrée à la **sortie d'alimentation du module d'affichage (DC Out)** sur le NS7III.
6. **Clip de retenue** : Utilisez ce clip pour fixer le câble d'alimentation du module d'affichage afin de ne pas le débrancher accidentellement.
7. **Interrupteur d'alimentation du module d'affichage** : Interrupteur de mise sous et hors tension du module d'affichage.
8. **Port USB (NS7)** : Utilisez le plus petit câble USB du module d'affichage inclus pour brancher ce port USB au **port USB** sur le NS7III.
9. **Port USB (USB In)** : Vous pouvez brancher un disque dur USB (non inclus) à ce port USB alimenté.
10. **Port USB du module d'affichage (To PC)** : Utilisez le câble USB inclus afin de brancher ce port USB à votre ordinateur.
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.
12. **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.
13. **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.

14. **Entrées Line/Phono (RCA)** : Branchez ces entrées aux sources audio. Ces entrées peuvent accepter les signaux phono et à niveau ligne.
15. **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**.
16. **Entrées Line (RCA)** : Ces entrées permettent de brancher des appareils à niveau ligne tels que lecteurs de disques compacts, échantillonneurs ou autres interfaces audio.
17. **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.

18. **Entrée Mic 2 (6,35 mm / 1/4 po)** : Cette entrée permet de brancher un microphone 6,35 mm (1/4 po). Les commandes microphone sont situées sur le panneau supérieur sur n'importe quel canal dont le sélecteur d'entrée est réglé à **Mic2**.
19. **Motor Torque** : Ce commutateur permet d'ajuster le niveau de couple des **plateaux**. Un réglage plus élevé donne l'impression que les plateaux sont plus lourds, semblable aux tourne-disques « modernes ». Un réglage plus bas donne l'impression que les plateaux sont plus légers et plus gracieux, semblable aux tourne-disques « classiques ».
20. **Orifice de ventilation** : Assurez vous de maintenir cet orifice non obstrué en tout temps. Le ventilateur se trouvant derrière permet de refroidir le NS7III afin qu'il ne surchauffe pas.

Guida per l'uso (Italiano)

Introduzione

Contenuti della confezione

NS7III	Display
2 gruppi piatti	Cavo USB del display
<ul style="list-style-type: none">• Piatto in alluminio	Cavo di alimentazione del display
<ul style="list-style-type: none">• Tappetino	Software Serato DJ™ (da scaricare)
<ul style="list-style-type: none">• Vinile	Cavo USB
<ul style="list-style-type: none">• Adattatore 45 giri (collegato)	Cavo di alimentazione
Vite per l'asse	Guida rapida
Chiave a brugola	Guida per l'uso (da scaricare)
	Istruzioni di sicurezza e garanzia

Assistenza

Per conoscere le ultime informazioni in merito a questo prodotto (i requisiti di sistema complete, compatibilità, ecc) e per la registrazione del prodotto, recarsi alla pagina numark.com.

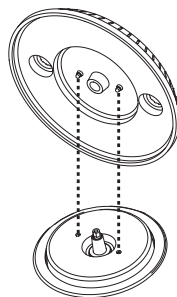
Per ulteriore assistenza, recarsi alla pagina numark.com/support.

Prima di iniziare:

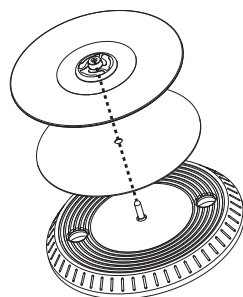
- Leggere attentamente il libretto delle Istruzioni di sicurezza e garanzia prima di utilizzare l'NS7III.
- Assicurarsi che gli elementi elencati nella parte **Introduzione > Contenuti della confezione** siano inclusi.

1. Montare i piatti

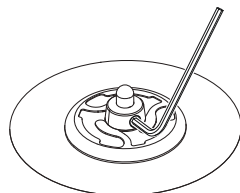
1. Estrarre l'NS7III dalla confezione. Estrarre i due gruppi dei piatti dalla confezione (sotto al controller NS7III). Collocare l'NS7III su una superficie piana e stabile per l'uso. Assicurarsi che l'apparecchio presenti un flusso d'aria adeguato a tutte le porte di ventilazione (soprattutto se installato in una valigia).
2. Collocare il piatto sull'NS7III allineando i perni a livello della parte inferiore del piatto con i fori nel motore dell'NS7III.



3. Collocare il tappetino sul piatto, quindi posizionare il vinile sul tappetino.



4. Allineare la tacca a livello dell'asse con la vite dell'adattatore per vinili a 45 giri. Servirsi della chiave a brugola (in dotazione) per serrare la vite, bloccando così l'adattatore all'asse.



2. Collegare il display

1. Con gli schermi rivolti verso l'alto e leggermente verso l'ascoltatore, collocare il display sulle due staffe presenti sul pannello posteriore (che normalmente reggerebbero un supporto per computer portatile). Assicurarsi che le staffe siano inserite in maniera sicura nei fori al di sotto del display.
2. Servendosi del cavo USB del display piccolo (in dotazione), collegare la **porta USB "NS7"** sul display alla **porta USB** a livello del pannello posteriore dell'NS7III.
3. Servendosi del cavo di alimentazione del display piccolo (in dotazione), collegare l'**ingresso di alimentazione del display (ingresso CC)** all'**uscita di alimentazione del display (uscita CC)** a livello del pannello posteriore dell'NS7III.

3. Installare i driver e il software

Driver (utenti Windows): Scaricare le ultime versioni dei driver dalla pagina numark.com.

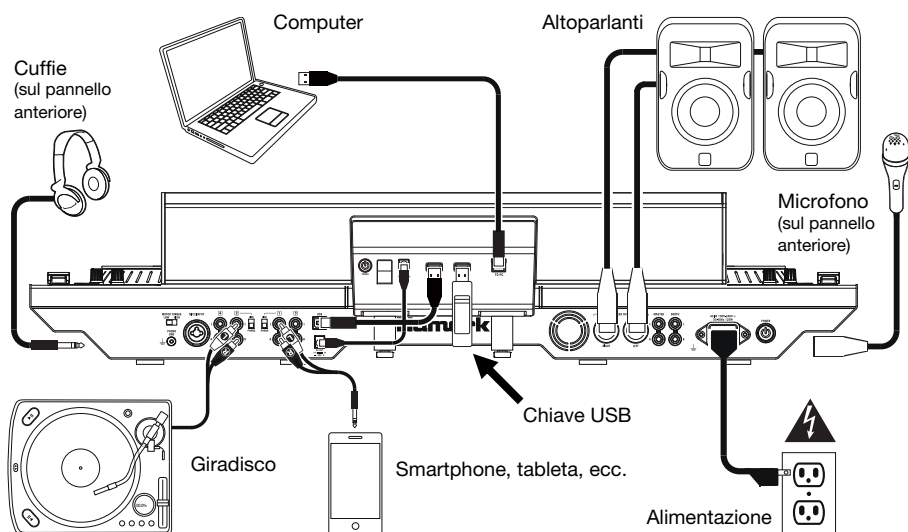
Software: Scaricare l'ultima versione di Serato DJ dalla pagina serato.com.

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

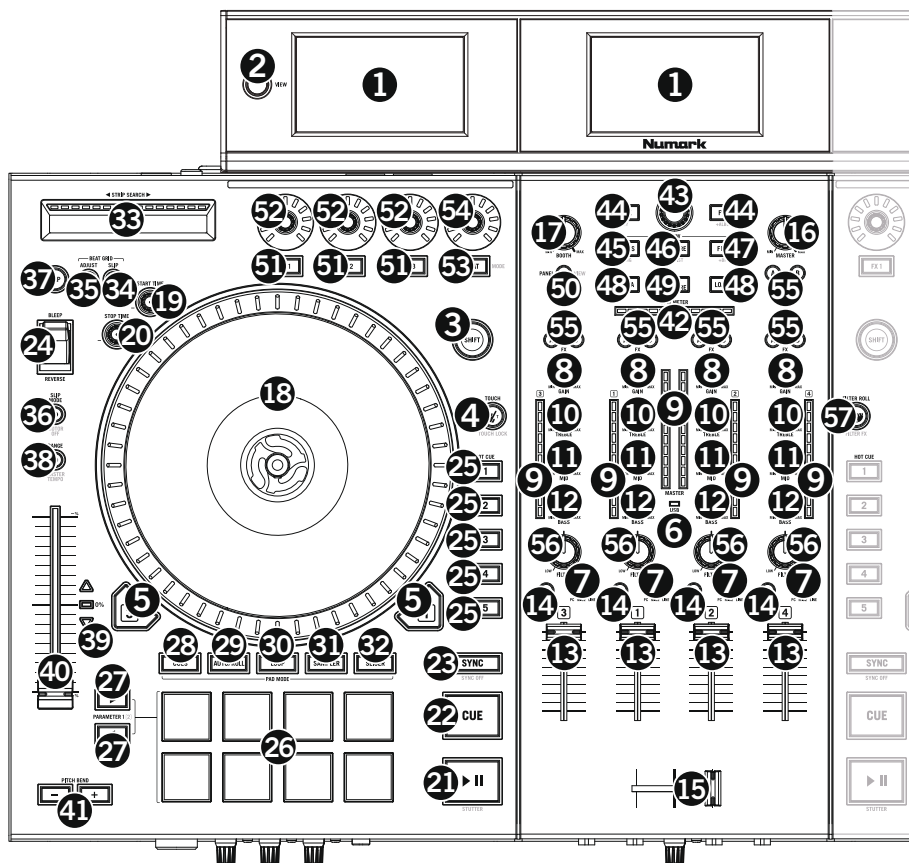
Seguire questa sequenza di passaggi ogni volta che si utilizza l'NS7III:

1. Assicurarsi che tutti i dispositivi siano spenti e che tutti i fader e le manopole di guadagno siano impostati su "zero".
2. Collegare le sorgenti d'ingresso (microfoni, giradischi, lettori CD ecc) all'NS7III.
3. Quindi collegare i dispositivi di uscita (cuffie, amplificatori, sub-mixer, registratori, ecc.) all'NS7III.
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) NS7III e display, (3) dispositivi di uscita.
 - Al momento di terminare una sessione spegnere, nell'ordine, (1) dispositivi di uscita, (2) NS7III e display, (3) sorgenti d'ingresso.
5. Servendosi di un cavo USB standard (in dotazione), collegare la **porta USB "To PC"** (a PC) presente sul display dell'NS7III al computer.
6. Avviare Serato DJ e via! Per maggiori informazioni su come utilizzare il Serato DJ con l'NS7III, recarsi alla pagina serato.com/dj/support e selezionare **Numark NS7III**.

Schema dei collegamenti (esempio):



Gli articoli illustrati qui che non sono indicati nella parte [Introduzione > Contenuti della confezione](#) sono venduti separatamente.



Termini utili:

Audio Playhead: 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 Playhead solitamente inizierà dall'inizio e terminerà alla fine della traccia.

Hot Cue Point: una posizione contrassegnata in una traccia, che sarà memorizzata in via permanente dal software. Si può impostare, tornare a o cancellare Hot Cue Point con i comandi Hot 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 questi schermi per visualizzare informazioni relative alle prestazioni, alle onde e alla libreria. Per maggiori informazioni, si veda **Display**.
2. **View:** premere questo tasto per commutare tra le diverse modalità di display NS7III disponibili. Per maggiori informazioni, si veda **Display**.
3. **Shift:** tenere premuto questo tasto per accedere a funzioni secondarie (indicate in rosso) degli altri comandi dell'NS7III.
4. **Modalità Touch:** tenere premuto questo tasto per attivare la modalità Touch, che consente di avere accesso alle funzioni tattili capacitive delle **manopole FX 1, FX 2 e FX 3** dell'NS7III.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per accedere alle funzioni tattili capacitive delle stesse manopole di cui sopra più le manopole EQ (**alti, medi e bassi di canale**). Queste funzioni sono momentanee, non si possono "bloccare".

5. **Layer:** 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.
6. **Indicatore USB:** questa spia LED si accende quando l'NS7III è collegato e comunica con il computer.

Comandi mixer

7. **Selettore di ingressi:** impostare questo interruttore sulla fonte audio desiderata per questo canale: **PC** (una traccia che suona su quel livello nel software), **Mic 2** o **Linea** (un dispositivo collegato all'ingresso Mic 2 o all'ingresso di linea a livello del pannello posteriore dell'NS7III). **Nota bene:** gli **interruttori Line/Phono** sul pannello posteriore dell'NS7III devono a loro volta essere configurati adeguatamente. Inoltre, i comandi del canale invieranno informazioni MIDI unicamente quando il **selettore di ingressi** è impostato su **PC**.

Importante: non impostare più di un selettore di ingresso canale su **Mic2**; in caso contrario si potrebbe verificare un ritorno indesiderato o distorsione.

8. **Gain Trim:** Regola il livello audio pre-fader, pre-EQ del canale corrispondente nel software.
9. **Misuratori a LED Meters:** Monitorano il livello audio del canale corrispondente.
10. **Channel treble (acuti di canale):** Regola le frequenze alte (treble) del canale corrispondente.
11. **Channel mid (medi di canale):** Regola le frequenze medie del canale corrispondente.
12. **Channel bass (bassi di canale):** Regola le frequenze basse (bass) del canale corrispondente.
13. **Fader canale:** Regola il livello audio inviato al mix di programma (Program) nel software.
14. **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.
15. **Crossfader:** Miscela l'audio tra i canali assegnati ai lati sinistro e destro del crossfader.
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.
- 19. Start Time:** controlla la velocità alla quale il piatto riguadagna la sua normale velocità di riproduzione.
- 20. Stop Time:** controlla la velocità alla quale il piatto rallenta fino a giungere all'arresto completo ("tempo di frenata").
- 21. 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.

- 22. 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.

- 23. 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.
- 24. Bleep / Reverse:** Inverte la riproduzione audio della traccia sul deck corrispondente.

Quando l'interruttore è su **Reverse**, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) verrà ripresa la normale riproduzione da qualsiasi punto si interrompa l'Audio Playhead.

Quando l'interruttore è su **Bleep**, la riproduzione della traccia verrà invertita. Riportando l'interruttore al centro (disattivo) 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).

Comandi cue

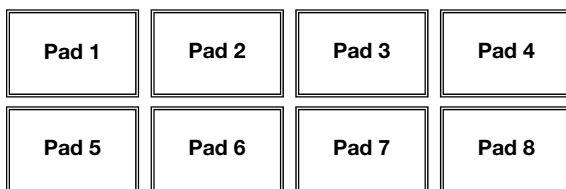
- 25. Tasti Hot Cue (1–5):** Assegnano un punto cue o fanno tornare la traccia a quel punto cue. Quando un tasto Hot Cue è spento, è possibile assegnarvi un punto cue premendolo nel punto desiderato della traccia. Una volta assegnato, il tasto Hot Cue sarà acceso. Per tornare a quel punto cue sarà sufficiente premerlo.

Cancellare un punto cue premendo o tenendo premuto il pulsante **Shift** premendo contemporaneamente il giusto tasto **Hot Cue**.

Suggerimento: se il Deck è in pausa, tenendo premuto un pulsante Hot Cue acceso la riproduzione riprenderà da quel punto cue. Lasciando la pressione, la traccia tornerà a quel punto cue e la riproduzione verrà interrotta.

Comandi modalità pad

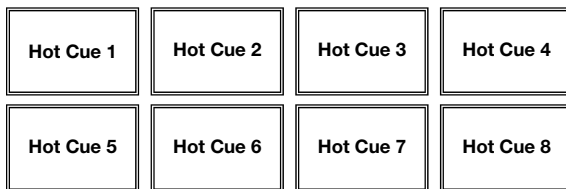
26. **Pad:** questi pad hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità Pad corrente. Questi pad sono gli stessi utilizzati nell'Akai Professional MPC®, quindi sono sensibili alla velocità (solo in alcune modalità), resistenti e facili da suonare. In questa sezione, quando si fa riferimento 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 premere questo tasto per accedere a funzioni secondary.

28. **Cue:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: modalità Hot Cue (rosso) e modalità Hot Cue Auto-Loop (arancione). 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 >**.



29. **Auto / Roll:** questo tasto di modalità pad fa commutare i pad tra due modalità: modalità Auto-Loop (blu scuro) e modalità Loop Roll (azzurro). 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 banche 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 banche 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 traccia

33. **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.)

34. **Slip / Clear**: Quando si utilizza la griglia del beat del software, tenere premuto questo tasto e muovere il piatto per far "scorrere" (vale a dire spostare o far scorrere) l'intera griglia verso sinistra o verso destra.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per cancellare l'intera griglia del beat.

Importante: la traccia deve avere una griglia del beat affinché il tasto Slip/Clear funzioni.

35. **Adjust / Set**: tenere premuto questo tasto e muovere il **piatto** per "distorcere" l'intera griglia del beat.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per impostare un Beat Marker (contrassegno) nel punto in cui è situato attualmente il puntatore audio.

Importante: la traccia deve avere una griglia del beat affinché la funzione "Adjust" funzioni. Inoltre, utilizzando la funzione Adjust si cambia il BPM della traccia.

36. **Slip Mode / Motor Off**: premere questo tasto per abilitare o disabilitare la modalità slip. In modalità slip si può saltare ai punti Hot Cue, attivare Loop roll o utilizzare i piatti, mentre la timeline della traccia procede. In altre parole, quando si interrompe l'azione 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).

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per attivare o disattivare il motore del piatto corrispondente. Ciò non influirà sulla riproduzione della traccia.

Comandi del pitch

37. **Tap**: Battere questo tasto allo stesso tempo della traccia per aiutare il software a individuare una lettura più precisa del BPM.

38. **Range / Master Tempo**: Premere questo tasto per regolare la gamma del fader del pitch a $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ e $\pm 50\%$.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per bloccare il pitch della traccia alla sua tonalità originale. Il tempo della traccia rimarrà alla velocità stabilita dal fader 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 Layer, la posizione del fader del pitch del NS7III 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.

42. **Misuratore BPM:** Questo misuratore aiuta ad abbinare il tempo dei due deck. Quando il LED bianco centrale è acceso, i BPM sono abbinati. In caso contrario, il misuratore tende verso il deck più veloce. Più sarà lontano dal centro, maggiore sarà la differenza tra i due BPM.

Il misuratore è inoltre di aiuto al momento di regolare i punti di Loop In o Loop Out. Al momento di praticare regolazioni fini ai punti di Loop In o Loop Out servendosi dei **piatti**, il LED illuminato si “avvolge attorno” al misuratore. Rimarrà a livello del LED bianco centrale ogniquale volta la lunghezza del loop è stata esattamente raddoppiata o dimezzata.

Nota bene: il misuratore BPM sarà di aiuto nella regolazione dei loop unicamente se (1) un valore di BPM è stato inserito per quella determinata traccia e (2) il tempo dei due deck è stato sincronizzato.

Comandi di navigazione

43. **Manopola scroll (di scorrimento):** 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.
44. **Fwd / Back:** questi pulsanti muovono il cursore tra i vari pannelli del software. Tenere premuto **Shift**, quindi premere **Fwd** per classificare l'attuale Library/Crate/Panel View per album. Tenere premuto **Shift**, quindi premere **Back** per classificare l'attuale Library/Crate/Panel View per numero di traccia.
45. **Crates:** premere questo tasto per far passare il cursore al pannello dei Crate nel software. Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per classificare l'attuale Library/Crate/Panel View per canzone.
46. **Prepare:** premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Prepare nel software. Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per classificare l'attuale Library/Crate/Panel View per artista.
47. **Files:** premere questo tasto per far passare il cursore al pannello Files nel software. Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per classificare l'attuale Library/Crate/Panel View per BPM.
48. **Load A / Load B (caricamento A / B):** Premere uno di questi tasti dopo aver selezionato una traccia per assegnarla rispettivamente al deck A o al deck B.
49. **Load Prepare (carica su prepare):** Premere questo tasto per aggiungere una traccia selezionata all'elenco delle tracce nel pannello Prepare del software.
50. **Panel / View:** premere questo tasto per commutare tra i pannelli registrazione (**Rec**), Effetti (**FX**) e campionatore (**SP-6**). Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per commutare tra le modalità di visualizzazione disponibili nel software (ad es., Verticale, Orizzontale, Estesa, Libreria).

Comandi effetti

51. **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.

52. **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.

53. **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.

54. **Manopola beat:** girare questa manopola per impostare la divisione di tempo per gli effetti selezionati.

55. **FX Assign:** Servirsi di questi tasti per applicare l'effetto A e/o B al canale corrispondente. È possibile applicare l'effetto A e/o B all'intero mix servendosi dei tasti **FX Send** al di sotto della manopola Master Volume. (Ciascun effetto può essere applicato ad uno dei quattro canali e/o al mix di programma.)

56. **Filtro canale:** girare questa manopola per regolare il filtro sul canale corrispondente. Il tipo di filtro regolato dipende dal tasto modalità filtro.

57. **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.

Numark

Display

I display a colori dell'NS7III offrono un riscontro in tempo reale sul software. I display di destra e sinistra possono illustrare **Performance View 1 o 2** (vista performance 1 o 2). Il display al centro può far visualizzare la **Library View** o la **Waveform View** (libreria oppure onde).

Per commutare tra le modalità di visualizzazione, premere il tasto **View** accanto al display su uno dei deck.

Per entrare immediatamente in Library View, girare la manopola **Scroll**. Se non si tocca la manopola Scroll per 5 secondi, il display torna alla vista Waveform (onde).

Per caricare una traccia su un deck dalla vista Libreria, premere il tasto **Load** del deck desiderato.

Ciascuna vista mostra le impostazioni correnti di vari comandi, che è possibile regolare come descritto nei paragrafi seguenti. Cliccare su una delle seguenti opzioni per passare a quella sezione.



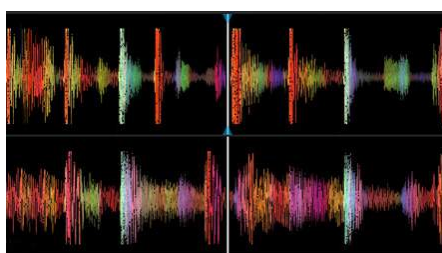
Vista performance 1



Vista libreria



Vista performance 2



Vista onde

Vista performance 1



Questa vista fornisce una visualizzazione a display alternativa di informazioni in merito alla traccia corrente, effetti, hot cue e loop.

- Deck:** si tratta dello strato del software attualmente selezionato e controllato da quel deck. Premere il tasto **Deck** per passare da uno strato all'altro. Il Deck A controlla gli strati 1 o 3; il deck B controlla gli strati 2 o 4.
- Nome traccia:** è il titolo della traccia attualmente caricata, che scorre a display. Si veda il paragrafo [Vista libreria](#) per imparare a selezionare le tracce.
- Tonalità traccia:** indica la tonalità della traccia attualmente caricata. Si tratta della tonalità della traccia con una regolazione del pitch pari allo **0%**.
- BPM della traccia:** indica il tempo (in battiti al minuto o BPM) della traccia attualmente caricata, con una regolazione del pitch pari allo **0%**. Per visualizzare a quale BPM sta suonando attualmente, si veda [BPM del deck](#) qui di seguito.
- BPM del deck:** indica il BPM corrente al quale la traccia caricata attualmente sta suonando. Per regolare questo valore, muovere il **Fader del pitch** del deck. Questo valore non è influenzato da bend del pitch temporanei (utilizzando i tasti **Pitch Bend** **-/+** o il **piatto**).
- Tempo rimanente:** indica quanto tempo è rimasto della traccia caricata attualmente.
- Gamma del pitch:** indica la gamma attuale del **Fader del pitch** del deck. Premere **Range / Keylock** su quel deck per regolare la gamma del suo **Fader del pitch** a **±8%**, **±16%**, o **±50%**.
- Regolazione del pitch:** indica l'impostazione attuale del **Fader del pitch**. Per regolare questa impostazione, muovere il **Fader del pitch** del deck.
- Panoramica della traccia:** indica l'onda della traccia attualmente caricata, che segue una codifica di colore basata sulla frequenza di ciascuna area: **rosso** indica le basse frequenze (bass), **verde** indica le frequenze di gamma intermedia, e **blu** indica le alte frequenze (treble).

Nell'onda, i punti hot cue sono rappresentati da triangoli sul fondo dell'onda stessa e le regioni dei loop sono rappresentate da sezioni ombreggiate di blu.

10. **Onda principale:** si tratta del segmento attualmente in via di riproduzione dell'onda della traccia, che scorre man mano che la testina di riproduzione dell'audio si muove lungo la traccia. L'onda segue un codice cromatico basato sulla frequenza di ciascuna area: **rosso** indica le basse frequenze (bass), **verde** indica le frequenze di gamma intermedia, e **blu** indica le alte frequenze (treble).

Nell'onda, i punti hot cue sono rappresentati da triangoli in cima e sul fondo dell'onda stessa e le regioni dei loop sono rappresentate da sezioni ombreggiate di blu.

11. **Tasto Auto-Loop:** questo tasto indica la lunghezza corrente del loop automatico del deck. In modalità Auto-Loop, premere uno dei pad per attivare un loop automatico di una lunghezza specifica, che sarà illustrato qui. Si veda [Pannello superiore > Comandi modalità pad > Auto / Roll](#) per saperne di più.

12. **Nome effetto:** in modalità Multi-FX, la vista mostrerà tre effetti con una manopola parametro ciascuno.

In modalità Single-FX (FX singolo), la vista mostrerà un nome effetti con tre manopole di parametro.

Per commutare tra le modalità Single-FX e Multi-FX, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Beat**.

Per passare all'effetto successivo (in una delle due modalità), tenere premuto **Shift** e quindi premere il **tasto FX** sotto il nome dell'effetto. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e girare la **manopola FX** presente sotto il nome dell'effetto per spostarsi rapidamente lungo la lista.

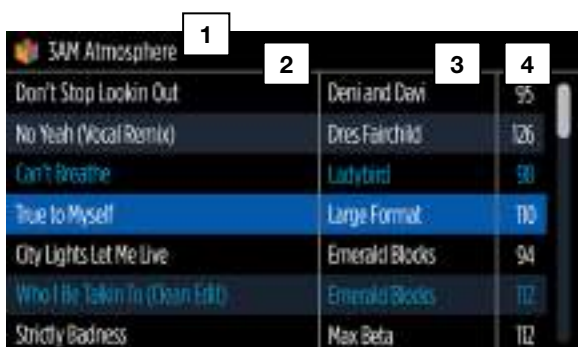
13. **Parametro effetti:** in modalità Multi-FX, la vista mostrerà tre effetti con una manopola parametro ciascuno, che corrisponde al parametro principale di quell'effetto. Per regolare ciascun effetto, girare la **manopola FX** sotto di esso.

In modalità Single-FX (FX singolo), la vista mostrerà un nome effetti con tre manopole di parametro. Per regolare ciascun parametro, girare la **manopola FX** sotto di esso.

Per commutare tra le modalità Single-FX e Multi-FX, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Beat**.

14. **Moltiplicatore beat effetti:** questo numero determina il timing o la frequenza degli effetti, basati sul BPM.

Vista libreria



Questa visuale consente di navigare all'interno della libreria, inclusi crate e subcrate e caricare una traccia su uno dei deck.

Per muoversi lungo l'elenco di tracce, girare la **manopola di scorrimento**.

Per caricare la traccia attualmente selezionata, premere il tasto **Load** sul deck desiderato.

Per commutare tra l'elenco di tracce e l'elenco di crate, premere la **manopola di scorrimento** o servirsi del tasto **Back / Fwd**.

Per ampliare o ridurre un crate (che ha subcrate, vale a dire playlist all'interno di una playlist) **nell'elenco** premere il tasto **Back / Fwd**.

1. **Nome Crate/List (nome playlist/lista)**: si tratta del crate, subcrate o altro elenco di tracce (ad es. **All**, tutte) attualmente visualizzato.
2. **Nome traccia**: indica il titolo della traccia attualmente caricata.
3. **Nome artista**: indica l'artista della traccia attualmente caricata.
4. **BPM della traccia**: indica il tempo (in battiti al minuto o BPM) della traccia.

Vista performance 2



Questa vista contiene informazioni in merito alla traccia corrente, effetti, hot cue e loop.

1. **Deck:** si tratta dello strato del software attualmente selezionato e controllato da quel deck. Premere il tasto **Deck** per passare da uno strato all'altro. Il Deck A controlla gli strati 1 o 3; il deck B controlla gli strati 2 o 4.
2. **Nome traccia:** indica il titolo della traccia attualmente caricata. Si veda il paragrafo [Vista libreria](#) per imparare a selezionare le tracce.
3. **Nome artista:** indica l'artista della traccia attualmente caricata. Si veda il paragrafo [Vista libreria](#) per imparare a selezionare le tracce.
4. **BPM della traccia:** indica il tempo (in battiti al minuto o BPM) della traccia attualmente caricata, con una regolazione del pitch pari allo **0%**. Per visualizzare a quale BPM sta suonando attualmente, si veda [BPM del deck](#) qui di seguito.
5. **Tonalità traccia:** indica la tonalità della traccia attualmente caricata. Si tratta della tonalità della traccia con una regolazione del pitch pari allo **0%**.
6. **BPM del deck:** indica il BPM corrente al quale la traccia caricata attualmente sta suonando. Per regolare questo valore, muovere il **Fader del pitch** del deck. Questo valore non è influenzato da bend del pitch temporanei (utilizzando i tasti **Pitch Bend +/-** o il **piatto**).
7. **Tempo rimanente:** indica quanto tempo è rimasto della traccia caricata attualmente. L'anello attorno al piatto virtuale è una rappresentazione visiva di questo valore (il cerchio completo indica l'intera traccia).
8. **Gamma del pitch:** indica la gamma attuale del **Fader del pitch** del deck. Premere **Range / Keylock** su quel deck per regolare la gamma del suo **Fader del pitch** a **±8%**, **±16%**, o **±50%**.
9. **Regolazione del pitch:** indica l'impostazione attuale del **Fader del pitch**. Per regolare questa impostazione, muovere il **Fader del pitch** del deck.

10. **Panoramica della traccia:** indica l'onda della traccia attualmente caricata, che segue una codifica di colore basata sulla frequenza di ciascuna area: **rosso** indica le basse frequenze (bass), **verde** indica le frequenze di gamma intermedia, e **blu** indica le alte frequenze (treble).

Nell'onda, i punti hot cue sono rappresentati da triangoli sul fondo dell'onda stessa e le regioni dei loop sono rappresentate da sezioni ombreggiate di blu.

11. **Tasti Auto-Loop:** questi otto tasti corrispondono agli otto pad del deck in modalità Auto-Loop. In tale modalità, premere uno dei pad per attivare un loop automatico della lunghezza corrispondente. Si veda [Pannello superiore > Comandi modalità pad > Auto / Roll](#) per saperne di più.

12. **Nome effetto:** in modalità Multi-FX, la vista mostrerà tre effetti con una manopola parametro ciascuno.

In modalità Single-FX (FX singolo), la vista mostrerà un nome effetti con tre manopole di parametro.

Per commutare tra le modalità Single-FX e Multi-FX, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Beat**.

Per passare all'effetto successivo (in una delle due modalità), tenere premuto **Shift** e quindi premere il **tasto FX** sotto il nome dell'effetto. Alternativamente, tenere premuto **Shift** e girare la **manopola FX** presente sotto il nome dell'effetto per spostarsi rapidamente lungo la lista.

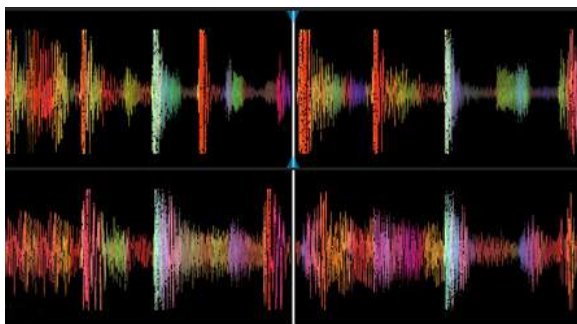
13. **Parametro effetti:** in modalità Multi-FX, la vista mostrerà tre effetti con una manopola parametro ciascuno, che corrisponde al parametro principale di quell'effetto. Per regolare ciascun effetto, girare la **manopola FX** sotto di esso.

In modalità Single-FX (FX singolo), la vista mostrerà un nome effetti con tre manopole di parametro. Per regolare ciascun parametro, girare la **manopola FX** sotto di esso.

Per commutare tra le modalità Single-FX e Multi-FX, tenere premuto **Shift** e premere il tasto **Beat**.

14. **Moltiplicatore beat effetti:** questo numero determina il timing o la frequenza degli effetti, basati sul BPM.

Vista onde

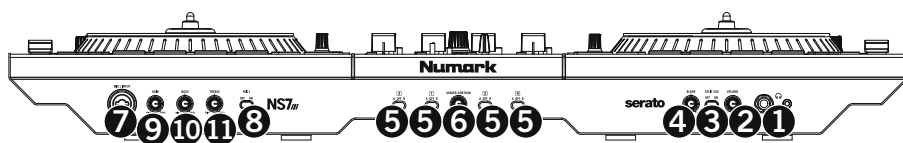


Questa vista contiene i segmenti attualmente riprodotti delle onde sui deck attivi. Per commutare da un'onda riprodotta all'altra, premere il tasto **Layer** di ciascun deck. Le onde scorreranno man mano che la testina di riproduzione dell'audio avanza lungo la traccia.

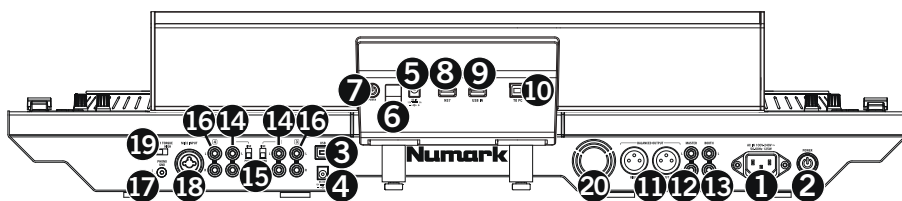
Le onde seguono un codice cromatico basato sulla frequenza di ciascuna area: **rosso** indica le basse frequenze (bass), **verde** indica le frequenze di gamma intermedia, e **blu** indica le alte frequenze (treble).

In ciascuna onda, i punti hot cue sono rappresentati da triangoli in cima e sul fondo dell'onda stessa e le regioni dei loop sono rappresentate da sezioni ombreggiate di blu.

Pannello anteriore



1. **Cuffie (6,35 mm, 3,5 mm) (1/4", 1/8"):** 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 Blend:** 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 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).
6. **Crossfader Slope (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.
7. **Ingresso Mic 1 (6,35 mm / 1/4"):** collegare a questo ingresso un microfono da 6,35 mm (1/4"). Il segnale audio di questo ingresso viene convogliato direttamente a Mix Programma e Cue Mix.
8. **Mic 1 On/Off:** Quando è impostato su **On**, l'ingresso Mic 1 è attivo, e il suo segnale audio viene convogliato direttamente a Mix Programma e Cue Mix. Quando è impostato su **Off**, l'ingresso Mic 1 è disattivo.
9. **Gain Microfono:** Regola il livello audio del canale microfono.
10. **Channel treble (acuti di canale):** Regola le frequenze alte (treble) del canale microfono.
11. **Channel bass (bassi di canale):** Regola le frequenze basse (bass) del canale microfono.



1. **Ingresso di alimentazione NS7III:** servirsi del cavo di alimentazione in dotazione per collegare l'NS7III ad una presa di alimentazione. Ad alimentazione spenta, collegare il cavo innanzitutto all'NS7III, quindi ad una presa elettrica.
2. **Ingresso di alimentazione NS7III:** accende e spegne l'NS7III. Accendere l'NS7III dopo aver collegato tutti i dispositivi d'ingresso e prima di accendere gli amplificatori. Spegnerne gli amplificatori prima di spegnere l'NS7III.
3. **Porta USB:** servirsi del cavo USB del display piccolo in dotazione per collegare questa porta USB alla **porta "NS7" USB** del display.
4. **Uscita di alimentazione (uscita CC)** servirsi del cavo di alimentazione del display piccolo in dotazione per collegare questa uscita all'**ingresso di alimentazione del display (ingresso CC)**.
5. **Ingresso di alimentazione display (ingresso CC):** servirsi del cavo USB del display piccolo in dotazione per collegare questo ingresso all'**uscita di alimentazione (uscita CC)** dell'NS7III.
6. **Sicura per il cavo:** si può fissare il cavo di alimentazione del display a questo dispositivo per evitare di scollegarlo accidentalmente.
7. **Interruttore di alimentazione del display:** accende e spegne il display.
8. **Porta USB (NS7):** servirsi del cavo USB del display piccolo in dotazione per collegare questa porta USB alla **porta USB** dell'NS7III.
9. **Porta USB (USB In):** è possibile collegare un hard drive USB opzionale (non in dotazione) a questa porta USB.
10. **Porta USB display (a PC):** servirsi del cavo USB in dotazione per collegare questa porta USB al computer.
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.
12. **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.
13. **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.
14. **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.

15. **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).
16. **Ingressi di linea (RCA):** Collegare dispositivi a livello di linea quali lettori CD, campionatori o interfacce audio a questi ingressi.
17. **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 nal.
18. **Ingresso Mic 2 (6,35 mm / 1/4"):** collegare a questo ingresso un microfono da 6,35 mm (1/4"). I comandi microfono sono situati a livello del pannello superiore su qualsiasi canale il cui selettore di ingressi sia impostato su **Mic2**.
19. **Coppia motore:** girare questo interruttore per regolare la coppia dei **piatti**. All'impostazione massima, i piatti avranno la sensazione più forte e pesante dei giradischi "moderni". Impostato al minimo, saranno più leggeri e pieni di grazia: la sensazione di un giradischi "classico".
20. **Ventola di raffreddamento:** mantenere l'area di fronte a questa bocchetta libera da ostacoli. La ventola dietro la bocchetta raffredda il NS7III, impedendone il surriscaldamento.

Benutzerhandbuch (Deutsch)

Einführung

Lieferumfang

NS7III	Anzeigeeinheit
2 Plattenteller-Baugruppen	Display-USB-Kabel
<ul style="list-style-type: none">• Aluminiumplattenteller• Slipmat• Vinyl• 45 RPM Adapter (angebracht)	Display-Stromkabel
Spindelschraube	Serato DJ™ Software (Download)
Inbusschlüssel	USB-Kabel
	Stromkabel
	Schnellstart-Anleitung
	Benutzerhandbuch (Download)
	Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

Kundendienst

Für aktuelle Informationen zu diesem Produkt (Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität usw.) und zur Produktregistrierung besuchen Sie numark.com.

Um weitere Unterstützung zu Ihrem Produkt zu erhalten, besuchen Sie numark.com/support.

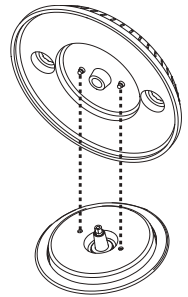
Vor Inbetriebnahme:

- Lesen Sie vor Inbetriebnahme des NS7III bitte *Sicherheitshinweise und Garantieinformationen* durch.
- Prüfen Sie nach, ob alle unter **Einführung > Lieferumfang** aufgeführten Teile vorhanden sind.

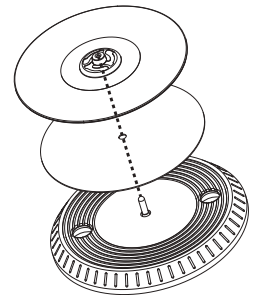
1. Montieren Sie die Plattenteller

1. Nehmen Sie den NS7III aus der Verpackung. Entfernen Sie beide Plattentelleraufbauten aus der Verpackung (diese befinden sich unter dem NS7III). Stellen Sie den NS7III zum Betrieb auf eine flache, stabile Oberfläche. Stellen Sie sicher, dass das Gerät über die Ventilationsschlitze gut belüftet wird (vor allem, falls dies in ein Gehäuse eingebaut wird).

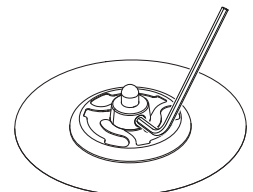
2. Legen Sie die Plattenteller auf den NS7III auf, indem die Stifte unterhalb des Tellers auf die Löcher des Motors ausgerichtet werden.



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



4. Stellen Sie die Einkerbung der Spindle auf die Schraube im 45RPM Adapter ein. Verwenden Sie bitte den beiliegenden Inbusschlüssel, um die Schraube anzuziehen, wodurch den Adapter mit der Spindle verbunden wird.



2. Befestigen der Anzeigeeinheit

1. Mit den Bildschirmen nach oben und leicht zu Ihnen zeigend platzieren Sie die Anzeigeeinheit über den beiden Halterungen an der Rückseite (an die normalerweise ein Laptop-Ständer befestigt wird). Stellen Sie sicher, dass die beiden Halterungen fest in den Löchern unter der Anzeigeeinheit eingesteckt sind.
2. Mit dem USB-Kabel für das kleine Display (im Lieferumfang enthalten) verbinden Sie den **USB-Anschluss** des „**NS7**“ auf der Anzeigeeinheit mit dem rückseitigen **USB-Anschluss** des NS7III.
3. Mit dem Netzkabel für das kleine Display (im Lieferumfang enthalten) verbinden Sie den **Display-Netzeingang (DC In)** mit der **Displayausgabe (DC Out)** an der Rückseite des NS7III.

3. Installieren Sie Treiber und Software

Treiber (Windows Anwender): Laden Sie die neuesten Versionen der Treiber auf numark.com herunter.

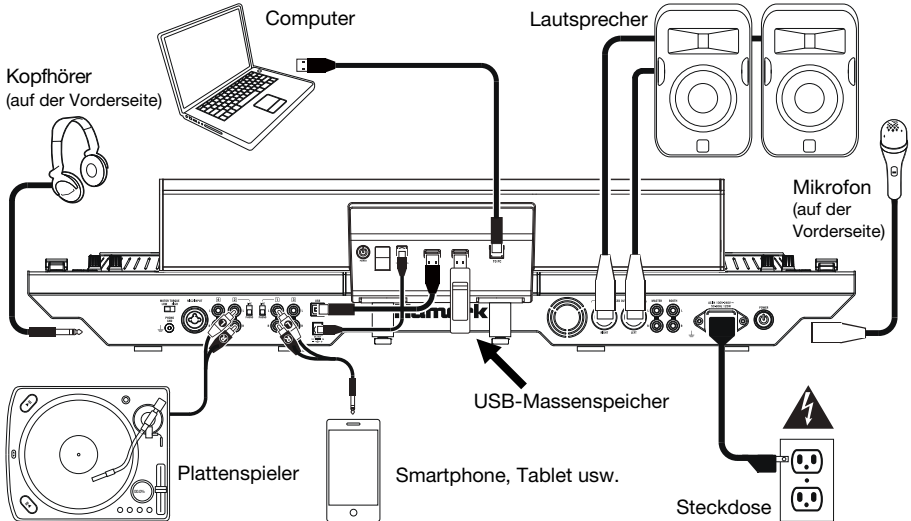
Software: Laden Sie die neueste Version von Serato DJ auf serato.com herunter.

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

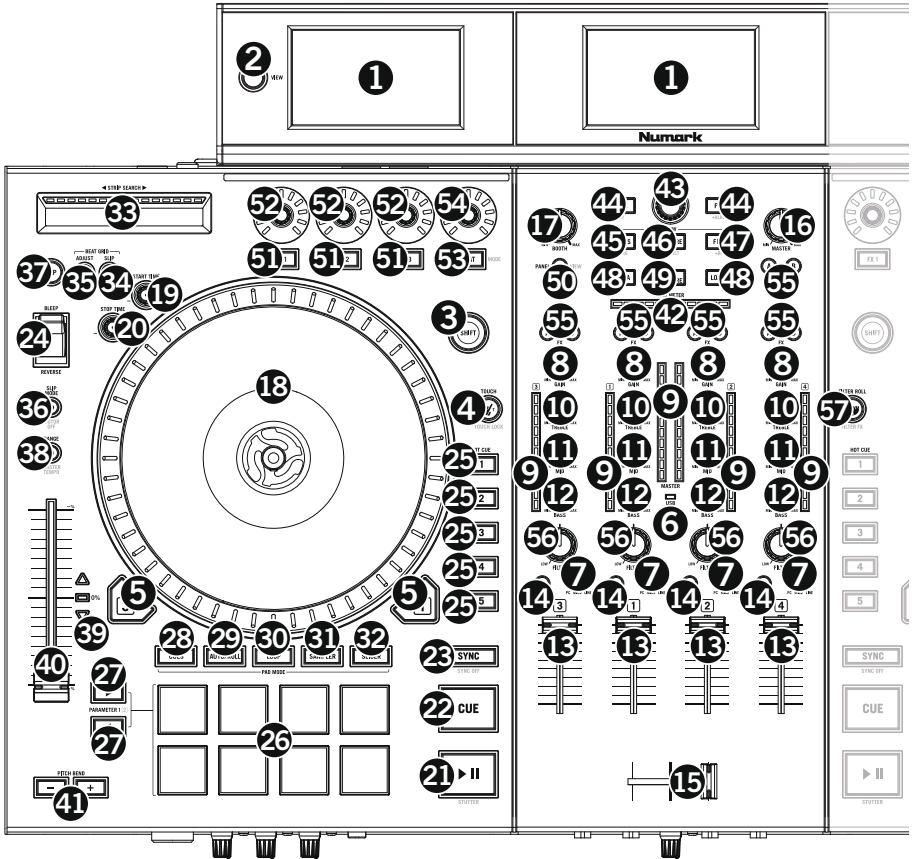
Folgen Sie dieser Abfolge von Schritten, wenn Sie das NS7III verwenden:

1. Stellen Sie sicher, dass alle Geräte ausgeschaltet sind und alle Fader und Gain-Regler auf „Null“ stehen.
2. Verbinden Sie Eingangsquellen (Mikrofone, Plattenspieler, CD-Player usw.) mit dem NS7III.
3. Schließen Sie die Ausgabegeräte (Kopfhörer, Leistungsverstärker, Sub-Mixer, Recorder usw.) an das NS7III an.
4. Schließen Sie alle Geräte an die Stromquellen an und schalten die Geräte in der richtigen Reihenfolge ein:
 - Zu Beginn einer Session schalten Sie (1) Eingangsquellen, (2) NS7III und Anzeigeeinheit und die (3) Ausgabegeräte ein.
 - Beim Beenden einer Sitzung schalten Sie (1) Ausgabegeräte, (2) NS7III und die Anzeigeeinheit und die (3) Eingangsquellen aus.
5. Mit einem handelsüblichen USB-Kabel (im Lieferumfang enthalten) verbinden Sie den „An PC“-USB-Anschluss der NS7III-Anzeigeeinheit mit dem Computer.
6. Öffnen Sie Serato DJ und legen Sie los! Für weitere Informationen über die Verwendung von Serato DJ mit NS7III, besuchen Sie serato.com/dj/support und wählen **Numark NS7III**.

Anschlussübersicht (Beispiel):



Alle hier abgebildeten Artikel, die nicht im Abschnitt **Einführung > Lieferumfang** erwähnt werden, sind separat erhältlich.



Verwendete Bezeichnungen:

Audioverweis: Die augenblickliche Position in einem Musikstück von wo aus der Abspielvorgang beginnt. Wird ein Musikstück gewählt und abgespielt, fängt der Audio Playhead 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-Funktionen 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. **Anzeigen:** Verwenden Sie die Bildschirme, um Leistungsinformationen, Wellenformen und Ihre Bibliothek anzuzeigen. Siehe **Anzeige**, um mehr zu erfahren.
2. **Ansicht:** Drücken Sie diese Taste, um durch die verfügbaren NS7III Anzeigemodi zu blättern. Siehe **Anzeige**, um mehr zu erfahren.
3. **Umschalten:** Halten Sie diese Taste gedrückt, um auf sekundäre Funktionen (in roter Schrift) anderer Bedienelemente am NS7III zuzugreifen.
4. **Touch-Modus:** Halten Sie diese Taste gedrückt, um den Touch-Modus zu aktivieren, mit dem Sie die kapazitiven Touchscreen-Funktionen der **Regler FX 1, FX 2 und FX 3** auf Ihrem NS7III aktivieren können.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie anschließend auf diese Taste, um die kapazitiven Touchscreen-Funktionen der oben genannten Regler und der EQ-Regler zu aktivieren (**Bässe, Mitten und Höhen** pro Kanal). Diese Funktionen werden nur temporär und nicht permanent aktiviert.
5. **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.
6. **USB-Anzeige:** Diese LED gibt an, dass Ihr NS7III erfolgreich mit einem Computer verbunden wurde und mit ihm kommuniziert.

Mixer-Controls

7. **Eingangswahlschalter:** Stellen Sie diesen Schalter auf die gewünschte Audioquelle des jeweiligen Kanals ein: **PC** (ein Track, der auf diesem Deck in der Software abgespielt wird), **Mic 2** oder **Line** (ein Gerät, das an den Line-Eingang oder Mic-Eingang auf der Rückseite des NS7III angeschlossen ist). Bitte beachten Sie, dass die **Line/Phono-Wahlschalter** auf der Rückseite des NS7III ebenfalls richtig eingestellt sein müssen. Außerdem senden die Kanal-Controller nur dann MIDI-Daten, wenn ihre **Eingangswahlschalter** auf **PC** eingestellt sind.

Wichtig: Stellen Sie höchstens einen Eingangswahlschalter eines Kanals auf **Mic2**, andernfalls kann es zu unerwünschten Rückkopplungen und Verzerrungen kommen.
8. **Gain Trim:** Dient zur Einstellung des Pre-Faders und den Pre-EQ Audiopegel des entsprechenden Kanals im Programm.
9. **LED Meter:** Anzeige der Audio-Pegel des Signals im entsprechenden Kanal.
10. **Kanal-Höhen:** Stellt die Höhen des Signals im entsprechenden Kanal ein.
11. **Kanal-Mitten:** Stellt die Mitten des Signals im entsprechenden Kanal ein.
12. **Kanal-Bässe:** Stellt die Bässe des Signals im entsprechenden Kanal ein.
13. **Kanal-Fader:** Bestimmt den Audiopegel, der zum Program Mix in Programm gesendet wird.
14. **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.
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.
19. **Startzeit:** Steuert die Geschwindigkeit, mit der der Plattenteller seine normale Abspielgeschwindigkeit erreicht.
20. **Stoppzeit:** Steuert die Geschwindigkeit, mit der der Plattenteller bis zum Stillstand bremst („Bremszeit“).

21. **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.

22. **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.

23. **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.
24. **Bleep / Reverse:** Rückwärtiges Abspielen des Musikstücks auf dem jeweiligen Deck.

Befindet sich der Schalter in der Stellung **Reverse**, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, findet das Abspielen wieder von dort statt, wo der Audioverweis anhält.

Wird der Schalter in der **Bleep**-Stellung gehalten, wird das Musikstück rückwärts abgespielt. Wird der Schalter wieder in die zentrale (ausgeschaltete) Position gebracht, 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).

Cue-Funktionen

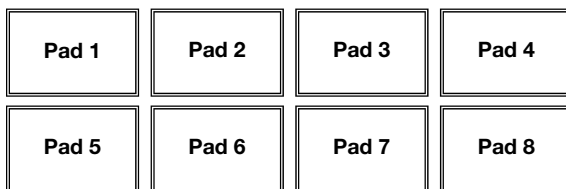
25. **Hot Cue-Tasten (1-5):** Zum Zuordnen eines Cue Punkts oder um das Musikstück an diesem Cue-Punkt zurückzusetzen. Leuchtet eine Hot Cue-Taste nicht auf, kann ein Cue-Punkt zugeordnet werden, indem die Taste am gewünschten Punkt im Musikstück gedrückt wird. Ist der Punkt zugeordnet, leuchtet die Hot Cue-Taste weiß auf. Um zu diesem Cue-Punkt zurückzukehren, drücken Sie einfach die Taste.

Drücken und halten Sie die **Umschalttaste** und drücken Sie die betreffende **Hot Cue-Taste**, um einen Cue Point zu löschen.

Tipp: Befindet sich das Deck im Pausenbetrieb, führt das Herunterdrücken und Festhalten einer beleuchteten Hot Cue-Taste dazu, dass die Wiedergabe von diesem Cue-Punkt aus stattfindet. Wird diese losgelassen, kehrt das Programm zu diesem Cue-Punkt zurück und hält die Wiedergabe vorübergehend an.

Pad-Modus Bedienelemente

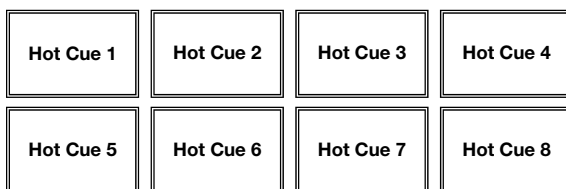
26. **Pads:** Je nach aktuellem Pad-Modus besitzen diese Pads unterschiedliche Funktionen auf jedem Deck. Diese Pads sind mit den Pads des Akai Professional MPC® identisch, das heißt sie sind anschlagdynamisch (in bestimmten Modi), langlebig und einfach zu betätigen. Für diesen Abschnitt haben wir den Pads die hier angegebenen Zahlen zugewiesen.



27. **Parameter < / >:** Verwenden Sie diese Tasten für verschiedene Funktionen in jedem Pad-Modus. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Tasten um auf sekundäre Funktionen zuzugreifen.

28. **Cues:** Mit dieser Pad-Modus-Taste kann zwischen zwei Pad-Modi gewechselt werden: Hot Cue-Modus (rot) und Hot Cue Autoloop-Modus (orange). 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.



29. **Auto / Roll:** Diese Pad-Modus-Taste versetzt die Pads in zwei Modi: Autoloop-Modus (dunkelblau) und Loop-Roll-Modus (hellblau). 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.

1/8-Schlag	1/4-Schlag	1/2-Schlag	1-Schlag
2-Schlag	4-Schlag	8-Schlag	16-Schlag

30. **Loop:** Mit dieser Pad-Modus-Taste können die Pads zwischen zwei Banken im manuellen Loop-Modus wechseln. 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 Banken 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 >**.

Loop 1	Loop 2	Loop 3	Loop 4
Loop In	Loop Out	Aktivieren / deaktivieren Loop	Reloop

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.



Track-Funktionen

33. **Strip Search™:** Die Länge dieses Streifens steht für die gesamte Länge des Musikstücks. Indem Sie mit einem Finger einen Punkt entlang dieses Sensors berühren, gelangen Sie genau an diese Position des Musikstücks. (Zum Durchlaufen eines Musikstücks empfiehlt es sich den PC zu verwenden, anstatt den Finger über den Streifen zu führen)
34. **Verschieben/Löschen:** Wenn Sie das Beat Grid (Taktaster) der Software verwenden, halten Sie diese Taste gedrückt und bewegen den Plattenteller, um das gesamte Beat Grid nach rechts oder links zu „rücken“ (d.h. verschieben oder bewegen).

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um das gesamte Beat Grid zu löschen.

Wichtig: Ihr Track muss ein festgelegtes Beat Grid haben, damit die Taste Verschieben/Löschen funktioniert.

35. **Anpassen/Festlegen:** Halten Sie diese Taste gedrückt und bewegen Sie den **Plattenteller**, um das gesamte Beat Grid zu „verbiegen“.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um einen Beat-Marker an der aktuellen Position des Audio-Zeigers festzulegen.

Wichtig: Ihr Track muss ein festgelegtes Beat-Grid haben, damit das Anpassen funktioniert. Außerdem verändert die Funktion Anpassen die BPM-Anzahl Ihres Tracks.

36. **Slip-Modus / Motor ausschalten:** Drücken Sie diese Taste zum Aktivieren oder Deaktivieren des Slip-Modus. Im Slip-Modus können Sie zu Hot Cue-Punkten springen, Loop-Rolls auslösen oder die Plattenteller verwenden. Die Zeitleiste des Tracks wird dabei normal fortgesetzt. In anderen Worten: Wenn Sie die Aktion stoppen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie keine Aktionen durchgeführt hätten (als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um den Motor des entsprechenden Plattentellers zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Dies hat keinen Einfluss auf die Wiedergabe des Tracks.

Pitch-Funktionen

37. **Tap:** Tippen Sie diese Taste im Tempo des Musikstücks an, um es dem Programm leichter zu machen, einen genauen BPM-Wert festzustellen.

38. **Bereich / Master-Tempo:** Drücken Sie diese Taste, um den Bereich des Pitch Faders um $\pm 8\%$, $\pm 16\%$ oder $\pm 50\%$ zu verändern.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um die Tonhöhe des Tracks in der ursprünglichen Tonart zu halten. Das Tempo des Tracks wird die Geschwindigkeit beibehalten, die mit dem Pitch Fader festgelegt wurde.

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 Layer-Schalter gewählt, stimmt unter Umständen die Position des Pitch Faders des NS7III 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.

42. **BPM Meter:** Diese Messanzeige dient als Hilfe zum Anpassen des Tempos zwischen beiden Decks. Leuchtet die weiße, mittlere LED auf, bedeutet dies, dass die BPM-Werte gleich sind. Anderenfalls wird sich die Messanzeige am schnelleren Deck orientieren. Je weiter die Anzeige vom Zentrum entfernt ist, umso größer ist der Unterschied der beiden BPM-Werte.

Die Messanzeige ist auch beim Einstellen von Loop-In oder Loop-Out Punkten hilfreich. Falls an den Loop-In oder Loop-Out Punkten Feineinstellungen mit den **Plattentellern** vorgenommen werden, „wickelt“ sich die beleuchtete LED um die Messanzeige. Sie verbleibt auf der weißen LED in der Mitte, wenn der Loop um genau die Hälfte verkürzt oder um genau das Doppelte verlängert wurde.

Hinweis: Der BPM Meter leistet nur dann bei Loopeinstellungen Hilfestellung, wenn **1.** für dieses Musikstück ein BPM-Wert eingegeben wurde und **2.** die Tempos der beiden Decks synchronisiert wurden.

Navigation-Funktionen

43. **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 Panels umzuschalten.
44. **Vorwärts/Rückwärts:** Diese Tasten bewegen den Selector zwischen verschiedenen Feldern in der Software. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie anschließend **Vorwärts**, um die aktuelle Ansicht für Bibliothek / Crate / Panel nach Alben zu sortieren. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf **Zurück**, um die aktuelle Ansicht für Bibliothek / Crate / Panel nach Titelnummern zu sortieren.
45. **Crates:** Drücken Sie diese Taste, um den Selector zu den Crates in der Software zu bewegen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die aktuelle Ansicht für Bibliothek / Crate / Panel nach Songs zu sortieren.
46. **Vorbereiten:** Drücken Sie diese Taste, um den Selector zum Feld Vorbereiten in der Software zu bewegen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die aktuelle Ansicht für Bibliothek / Crate / Panel nach Künstler zu sortieren.
47. **Dateien:** Drücken Sie diese Taste, um den Selector in der Software zum Dateifeld zu bewegen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um die aktuelle Ansicht für Bibliothek/Crate/Panel nach BPM zu sortieren.
48. **Load A / Load B:** Eine dieser Tasten drücken während ein Musikstück gewählt ist, um dieses jeweils Deck A oder Deck B zuzuordnen.
49. **Load Prepare:** Mit dieser Taste kann ein gewähltes Musikstück einer Liste von Musikstücken im Vorbereitungsfeld des Programms hinzugefügt werden.
50. **Panel / Ansicht:** Drücken Sie diese Taste, um zwischen den Feldern Aufnahme (**Rec**), Effekte (**FX**) und Sampler (**SP-6**) zu wechseln. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um zwischen den verfügbaren Software-Anzeigemodi zu wechseln (z.B. Vertikal, Horizontal, Erweitert, Bibliothek).

Steuerelemente für Effekte

51. **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 Effektnamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.
 - **Multiereffekt-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 Effektnamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.
52. **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.
 - **Multiereffekt-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.
53. **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 Multiereffekt-Modus zu wechseln.
54. **Beat-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Zeiteinteilung für die ausgewählten Effekte einzustellen.
55. **FX Zuweisen:** Verwenden Sie diese Tasten, um dem entsprechenden Kanal Effekt A und/oder B zuzuweisen. Sie können Effekt A und/oder B auf den gesamten Programm-Mix anwenden, indem Sie die Tasten **FX Send** verwenden, die sich unterhalb des Reglers für die Gesamtlautstärke befinden (jeder Effekt kann auf einen einzelnen oder auf alle vier Kanäle und/oder den Programm-Mix angewendet werden).

56. **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.
57. **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.

Anzeige

Das Vollfarb-Display des NS7III bietet Echtzeit-Feedback der Software. Die links und rechts angeordneten Displays zeigen **Performance-Ansicht 1** oder **Performance-Ansicht 2**. Das mittlere Display zeigt die **Bibliotheksansicht** oder die **Wellenformansicht**.

Um Ansichten zu wechseln, drücken Sie die Taste **Ansicht** neben dem Display am jeweiligen Deck.

Um sofort in die Bibliotheksansicht zu gelangen, drehen Sie den **Suchregler**. Wenn Sie den Suchregler 5 Sekunden lang nicht berühren, wechselt das Display wieder in die Wellenformansicht.

Um in der Bibliotheksansicht einen Track auf ein Deck zu laden, drücken Sie die Taste **Laden** für das gewünschte Deck.

Jede Ansicht zeigt die aktuellen Einstellungen der verschiedenen Steuerelemente, die Sie wie folgt anpassen können. Klicken Sie auf eine der Überschriften, um zum entsprechenden Abschnitt zu springen.



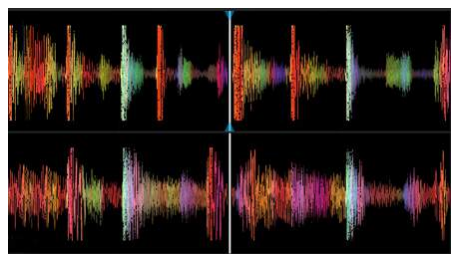
Performance-Ansicht 1



Bibliotheksansicht



Performance-Ansicht 2



Wellenformansicht

Performance-Ansicht 1



Diese Ansicht bietet eine alternative Anzeige von Informationen zum aktuellen Track, den Effekten, Hot Cues und Loops.

- Deck:** Dies ist das aktuell ausgewählte Layer in der Software, das von diesem Hardware-Deck gesteuert wird. Drücken Sie die Taste **Deck**, um zwischen den Layers zu wechseln. Deck A steuert Layer 1 oder 3; Deck B steuert Layer 2 oder 4.
- Track-Name:** Dies ist der Titel des aktuell geladenen Tracks, der als Lauftext angezeigt wird. Siehe [Bibliotheksansicht](#), um zu erfahren, wie man Tracks auswählt.
- Track-Tonart:** Dies ist die Tonart des aktuell geladenen Tracks. Dies ist die Tonart des Tracks mit einer **0% Pitch**-Anpassung.
- Track BPM:** Dies ist das Tempo (in Schlägen pro Minute oder BPM) des aktuell geladenen Tracks mit einer **0% Pitch**-Anpassung. Um die BPM zu sehen, zu denen der Track aktuell abgespielt wird, lesen Sie den folgenden Punkt [Deck BPM](#).
- Deck BPM:** Dies ist das aktuelle Tempo, zu dem der aktuell geladene Track abgespielt wird. Um diesen Wert einzustellen, bewegen Sie den **Pitch Fader** des Decks. Dieser Wert wird nicht durch vorübergehende Pitch Bends beeinflusst (durch Verwendung der **Pitch Bend +/-**-Tasten oder des **Plattentellers**).
- Restlaufzeit:** Dies zeigt die verbleibende Zeit des aktuell geladenen Tracks an.
- Pitch-Range:** Dies ist der aktuelle Bereich des **Pitch Faders** dieses Decks. Drücken Sie **Bereich / Keylock** auf diesem Deck, um den Bereich des **Pitch Faders** auf **$\pm 8\%$** , **$\pm 16\%$** oder **$\pm 50\%$** einzustellen.
- Pitch-Anpassung:** Dies ist die aktuelle Einstellung des **Pitch Faders**. Um diesen Wert einzustellen, bewegen Sie den **Pitch Fader** des Decks.
- Track-Übersicht:** Dies ist die aktuell geladene Wellenform des Tracks, die je nach Frequenz der einzelnen Bereiche farblich gekennzeichnet sind: **rot** zeigt niedrige Frequenzen (Bass), **grün** mittlere Frequenzen und **blau** hohe Frequenzen (Treble).

In der Wellenform werden Hot-Cue-Punkte durch Dreiecke an der Unterseite der Wellenform und Loop-Regionen durch blau-schattierte Abschnitte dargestellt.

10. **Hauptwellenform:** Dies ist das derzeit wiedergegebene Segment der Track-Wellenform, welches vorbeiscrollt, wenn sich die Abspielposition durch den Track bewegt. Die Wellenform ist je nach Frequenz der einzelnen Bereiche farblich gekennzeichnet: **rot** zeigt niedrige Frequenzen (Bass), **grün** mittlere Frequenzen und **blau** hohe Frequenzen (Treble).

In der Wellenform werden Hot-Cue-Punkte durch Dreiecke an der Ober- und Unterseite der Wellenform und Loop-Regionen durch blau-schattierte Abschnitte dargestellt.

11. **Autoloop-Taste:** Diese Taste entspricht der aktuellen Autoloop-Länge des Decks. Im Autoloop-Modus können Sie eines der Pads drücken, um einen Autoloop mit einer bestimmten hier angezeigten Länge zu triggern. Siehe [Oberseite > Pad-Modus Bedienelemente > Auto / Roll](#), um mehr zu erfahren.

12. **Effektname:** Im Multieffekt-Modus zeigt die Ansicht drei Effekte mit jeweils einem Parameter-Regler.

Im Einzeleffekt-Modus wird ein Effektname mit drei Parameter-Reglern angezeigt.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die **Beat**-Taste, um zwischen Einzeleffekt-Modus und Multieffekt-Modus zu wechseln.

Um zum nächsten Effekt (in beiden Modi) zu schalten, drücken Sie die **Umschalttaste** und halten Sie die **FX-Taste** unter dem Effektnamen gedrückt. Wahlweise können Sie auch die **Umschalttaste** gedrückt halten und den **FX-Regler** unter dem Effektnamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.

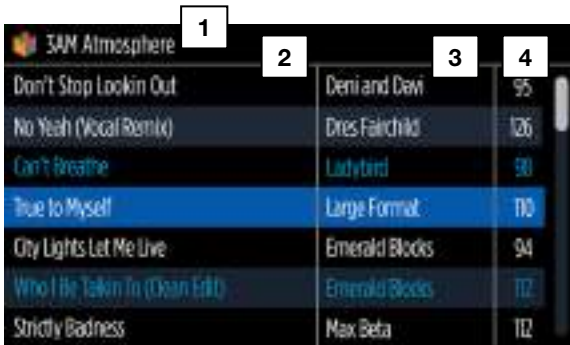
13. **Effekt-Parameter:** In Multi-Effektmodus werden in der Ansicht drei Effekte mit jeweils einem Parameter-Regler angezeigt, der dem Hauptparameter dieses Effekts entspricht. Um die einzelnen Effekte anzupassen, drehen Sie den darunterliegenden **FX-Regler**.

Im Einzeleffekt-Modus wird ein Effektname mit drei Parameter-Reglern angezeigt. Um die einzelnen Parameter einzustellen, drehen Sie den darunterliegenden **FX-Regler**.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die **Beat**-Taste, um zwischen Einzeleffekt-Modus und Multieffekt-Modus zu wechseln.

14. **Effekt-Beats-Multiplikator:** Dieser Wert bestimmt das Timing oder die Geschwindigkeit der Effekte auf Basis der BPM.

Bibliotheksansicht



In dieser Ansicht können Sie Ihre Bibliothek einschließlich Crates und Subcrates durchsuchen und einen Track in das jeweilige Deck laden.

Um durch die Track-Liste zu navigieren, drehen Sie den Scroll-Regler.

Um den aktuell ausgewählten Track zu laden, drücken Sie die Taste **Laden** am gewünschten Deck.

Um zwischen Track- und Crate-Liste zu wechseln, drücken Sie den **Scroll-Regler** oder verwenden Sie die Taste **Zurück / Vorwärts**.

Um einen Crate (der Subcrates besitzt) **in der Crate-Liste zu maximieren oder zu minimieren,** drücken Sie die Taste **Zurück / Vorwärts**.

1. **Crate-/Listen-Name:** Dies ist der Crate, Subcrate oder eine andere Track-Liste (z.B. **Alle**), die Sie gerade ansehen.
2. **Track-Name:** Dies ist der Titel des aktuell geladenen Tracks.
3. **Künstlername:** Dies ist der Künstler des aktuell geladenen Tracks.
4. **Track BPM:** Dies ist das Tempo in BPM (Beats Per Minute) des Tracks.

Performance-Ansicht 2



Diese Ansicht enthält Informationen über den aktuellen Track, Effekte, Hot Cues und Loops.

- Deck:** Dies ist das aktuell ausgewählte Layer in der Software, die von diesem Hardware-Deck gesteuert wird. Drücken Sie die Taste **Deck**, um zwischen den Layers zu wechseln. Deck A steuert Layer 1 oder 3; Deck B steuert Layer 2 oder 4.
- Track-Name:** Dies ist der Titel des aktuell geladenen Tracks. Siehe [Bibliotheksansicht](#), um zu erfahren, wie man Tracks auswählt.
- Künstlername:** Dies ist der Künstler des aktuell geladenen Tracks. Siehe [Bibliotheksansicht](#), um zu erfahren, wie man Tracks auswählt.
- Track BPM:** Dies ist das Tempo (in Schlägen pro Minute oder BPM) des aktuell geladenen Tracks mit einer **0% Pitch**-Anpassung. Um die BPM zu sehen, zu denen der Track aktuell abgespielt wird, lesen Sie den folgenden Punkt [Deck BPM](#).
- Track-Tonart:** Dies ist die Tonart des aktuell geladenen Tracks. Dies ist die Tonart des Tracks mit einer **0% Pitch**-Anpassung.
- Deck BPM:** Dies ist das aktuelle Tempo, zu dem der aktuell geladenen Track abgespielt wird. Um diesen Wert einzustellen, bewegen Sie den **Pitch Fader** des Decks. Dieser Wert wird nicht durch vorübergehende Pitch Bends (durch Verwendung der **Pitch Bend +/-**-Tasten oder des **Plattentellers**) beeinflusst.
- Restlaufzeit:** Dies zeigt die verbleibende Zeit des aktuell geladenen Tracks an. Der Ring um den virtuellen Plattenteller ist eine visuelle Darstellung dieses Werts (wobei der komplette Kreis den gesamten Track darstellt).
- Pitch-Bereich:** Dies ist der aktuelle Bereich des **Pitch Faders** dieses Decks. Drücken Sie **Bereich / Keylock** auf diesem Deck, um den Bereich des **Pitch Faders** auf **±8%**, **±16%** oder **±50%** einzustellen.
- Pitch-Anpassung:** Dies ist die aktuelle Einstellung des **Pitch Faders**. Um diesen Wert einzustellen, bewegen Sie den **Pitch Fader** des Decks.

10. **Track-Übersicht:** Dies ist die aktuell geladene Wellenform des Tracks, die je nach Frequenz der einzelnen Bereiche farblich gekennzeichnet sind: **rot** zeigt niedrige Frequenzen (Bass), **grün** mittlere Frequenzen und **blau** hohe Frequenzen (Treble).

In der Wellenform werden Hot-Cue-Punkte durch Dreiecke an der Unterseite der Wellenform und Loop-Regionen durch blau-schattierte Abschnitte dargestellt.

11. **Autoloop-Tasten:** Im Autoloop-Modus entsprechen diese acht Tasten den acht Pads des Decks. In diesem Modus können Sie eines der Pads drücken, um einen Autoloop mit entsprechender Länge auszulösen. Siehe [Oberseite > Pad-Modus Bedienelemente > Auto / Roll](#), um mehr zu erfahren.
12. **Effektname:** Im Multieffekt-Modus zeigt die Ansicht drei Effekte mit jeweils einem Parameter-Regler.

Im Einzeleffekt-Modus wird ein Effektname mit drei Parameter-Reglern angezeigt.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die **Beat**-Taste, um zwischen Einzeleffekt-Modus und Multieffekt-Modus zu wechseln.

Um zum nächsten Effekt (in beiden Modi) zu schalten, drücken Sie die **Umschalttaste** und halten Sie die **FX-Taste** unter dem Effektnamen gedrückt. Wahlweise können Sie auch die **Umschalttaste** gedrückt halten und den **FX-Regler** unter dem Effektnamen drehen, um schnell durch die Liste zu navigieren.

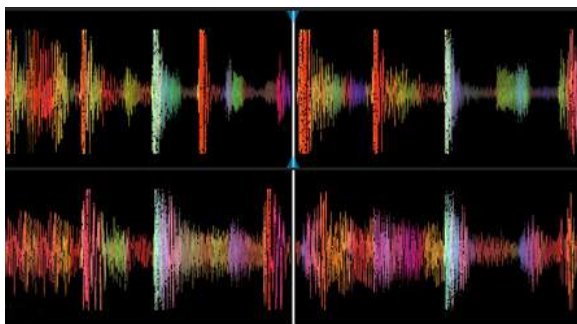
13. **Effekt-Parameter:** Im Multieffekt-Modus werden in der Ansicht drei Effekte mit jeweils einem Parameter-Regler angezeigt, der dem Hauptparameter dieses Effekts entspricht. Um die einzelnen Effekte anzupassen, drehen Sie den darunterliegenden **FX-Regler**.

Im Einzeleffekt-Modus wird ein Effektname mit drei Parameter-Reglern angezeigt. Um die einzelnen Parameter einzustellen, drehen Sie den darunterliegenden **FX-Regler**.

Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie die **Beat**-Taste, um zwischen Einzeleffekt-Modus und Multieffekt-Modus zu wechseln.

14. **Effekt-Beats-Multiplikator:** Dieser Wert bestimmt das Timing oder die Geschwindigkeit der Effekte auf Basis der BPM.

Wellenformansicht



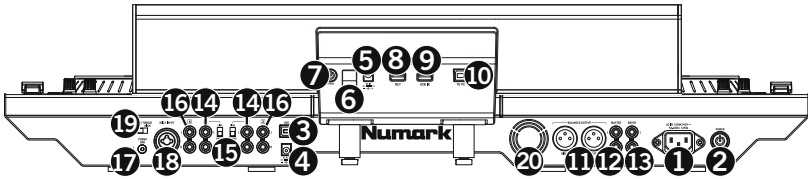
Diese Ansicht enthält die aktuell wiedergegebenen Segmente der Wellenformen auf den aktiven Decks. Um die dargestellte Wellenform zu wechseln, drücken Sie die Taste **Layer** für jedes Deck. Die Wellenformen werden vorbeifahren, während sich der Audioabspielkopf durch den Track bewegt.

Die Wellenformen sind je nach Frequenz der einzelnen Bereiche farblich gekennzeichnet: **rot** zeigt niedrige Frequenzen (Bass), **grün** mittlere Frequenzen und **blau** hohe Frequenzen (Treble).

In jeder Wellenform werden Hot-Cue-Punkte durch Dreiecke an der Ober- und Unterseite der Wellenform und Loop-Regionen durch blau-schattierte Abschnitte dargestellt.



1. **Kopfhörer (6,35 mm oder 3,5 mm):** Schließen Sie hier Ihren Kopfhörer mit 6,35 mm oder 3,5 mm Klinckenstecker an, um Signale vorzuhören und Cue Funktionen zu verwenden.
2. **Kopfhörervolume:** Stellt die Lautstärke des Kopfhörerausgangs ein.
3. **Cue Mix / Split:** 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 Blend:** 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-Zuordnung:** Sendet die Audio-Wiedergabe auf den entsprechenden Kanal auf der einen Seite des Crossfadern (**A** oder **B**) oder umgeht den Crossfader und sendet das Audiosignal direkt an den Program Mix (**Center, Off**).
6. **Crossfader Slope:** Passt die Neigung der Crossfader-Kurve an. Drehen Sie den Regler nach links für sanfte Übergänge (Mixing) oder nach rechts für abrupte Übergänge (Scratching). Die Mittelposition ist eine typische Einstellung für Club-Performances.
7. **Mic 1 Eingang (6,35 mm):** Schließen Sie ein 6,35 mm-Mikrofon an diesen Eingang an. Das Audiosignal dieses Eingangs wird direkt zum Programm-Mix und Cue Mix geroutet.
8. **Mic 1 On/Off:** Ist **On** eingestellt, so ist der Mic 1 Eingang aktiv und sein Audiosignal wird direkt zum Programm-Mix und Cue Mix geroutet. Ist **Off** eingestellt, wird der Mic 1 Eingang deaktiviert.
9. **Mic-Gain:** Dient zur Einstellung des Mikrofon-Audiopegels.
10. **Mic Bass:** Stellt die Bässe des Signals im entsprechenden Kanal ein.
11. **Mic Treble:** Stellt die Höhen des Signals im entsprechenden Kanal ein.



1. **NS7III Netzeingang:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel, um das NS7III mit einer Steckdose zu verbinden. Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausgeschaltet ist. Verbinden Sie zuerst das Stromkabel mit dem NS7III und stecken das Netzteil dann in eine Steckdose.
2. **NS7III Netzschalter:** Schaltet NS7III ein und aus. Schalten Sie das NS7III ein, nachdem alle Eingabegeräte angeschlossen wurden und bevor Sie die Verstärker einschalten. Schalten Sie die Verstärker aus, bevor Sie das NS7III ausschalten.
3. **USB-Port:** Verwenden Sie das mitgelieferte USB-Kabel für den kleinen Display, um diesen USB-Anschluss an den „NS7“ USB-Port am Display anzuschließen.
4. **Ausgangsleistung (DC Out):** Verwenden Sie das mitgelieferte kleine Display-Netzkabel, um diesen Ausgang mit dem **Display-Netzeingang (DC In)** zu verbinden.
5. **Display-Netzeingang (DC In):** Verwenden Sie das mitgelieferte kleine Display-Netzkabel, um diesen Eingang mit dem **Stromausgang (DC Out)** des NS7III zu verbinden.
6. **Kabelhalter:** Sie können das Display-Stromkabel mit dieser Halterung sichern, um ein versehentliches Trennen zu verhindern.
7. **Display-Schalter:** Schaltet die Anzeigeeinheit ein und aus.
8. **USB-Anschluss (NS7):** Verwenden Sie das mitgelieferte USB-Kabel für den kleinen Display, um diesen USB-Anschluss mit dem **USB-Port** des NS7III zu verbinden.
9. **USB-Anschluss (USB-In):** Sie können eine optionale USB-Festplatte (nicht im Lieferumfang enthalten) an diesen mit Strom versorgten USB-Anschluss anschließen.
10. **Display-USB-Anschluss (An PC):** Verwenden Sie das mitgelieferte USB-Kabel, um diesen USB-Port mit Ihrem Computer zu verbinden.
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.
12. **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.
13. **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.
14. **Line/Phono Eingänge (RCA):** Schließen Sie an diese Eingänge Ihre Audioquellen (Geräte mit Linepegel und Phonopegel) an

15. **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.
16. **Line Eingänge (RCA):** Schließen Sie hier Geräte mit Linepegelsignalen, wie CD Player, Sampler oder Audio Interfaces, an.
17. **Grounding Terminal:** Bei der Verwendung von Phono Pegel Turntables mit einem Massekabel müssen Sie dieses an die 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 Cinch (RCA) Verbindung integriert – bei diesen Geräten benötigen Sie keine zusätzliche Masseverbindung.
18. **Mic 2 Eingang (6,35 mm):** Schließen Sie ein 6,35 mm-Mikrofon an diesen Eingang an. Die Bedienelemente für das Mikrofon befinden sich auf der Oberseite bei jedem Kanal, dessen Eingangswahlschalter auf **Mic 2** gesetzt wurde.
19. **Drehmoment des Motors:** Legen Sie diesen Schalter um, um das Drehmoment der **Plattenteller** einzustellen. Ist der Schalter nach oben gekippt, fühlen sich die Plattenteller so schwer und robust wie die „modernen“ Plattenspieler an. Ist der Schalter nach unten gekippt, sind sie leichter und beweglicher - etwa wie bei einem „klassischen“ Plattenspieler.
20. **Lüfter:** Der Bereich vor dieser Lüftungsöffnung darf nie blockiert werden. Der Ventilator verhindert, dass das Gerät überhitzt.

Appendix (English)

Technical Specifications

Analog		
USB		
Signal-to-Noise Ratio (full USB signal path, A-weighted)	Dynamic Range (Codec)	> 114 dB
	Balanced Outputs (XLR)	> 95 dB
	Unbalanced Outputs (Line, RCA)	> 94 dB
	Unbalanced Outputs (Booth, RCA)	> 94 dB
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	> 94 dB
Frequency Response	20 Hz – 20 KHz (± 0.2 dB)	
Channel Separation	> 94 dB	
Line Channels		
Signal-to-Noise Ratio (full analog signal path, A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	> 95 dB
	Unbalanced Outputs (Line, RCA)	> 92 dB
	Unbalanced Outputs (Booth, RCA)	> 91 dB
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	> 94 dB
THD+N (A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	< 0.008%
	Unbalanced Outputs (RCA)	< 0.008%
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	< 0.008%
	Phono Input (at 180 mV)	< 0.07%
Frequency Response	20 Hz – 20 KHz (± 0.5 dB)	
Channel Separation	> 80 dB (across all channels)	
Microphones		
Microphone 1 THD+N (at 1.8 V, 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%
Microphone 2 THD+N (at 650 mV, A-weighted)	Balanced Outputs (XLR)	< 0.009%
	Unbalanced Outputs (RCA)	< 0.009%
	Headphone Outputs (1/4", 1/8" / 6.35 mm, 3.5 mm)	< 0.009%

Digital	
Sample Rate	44.1 KHz
Bit Depth	24-bit
Hardware	
Displays	(3) 95x55mm full-color LCD screens on detachable unit
Power	100–240 V, 50–60 Hz IEC cable connector 125 W consumption
Dimensions (width x depth x height, fully assembled)	29.7" x 18.2" x 4.8" 75.5 cm x 46.3 cm x 12.1 cm
Weight	31.6 lbs. 14.3 kg

Specifications are subject to change without notice.

Trademarks and 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.

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

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

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

numark.com
