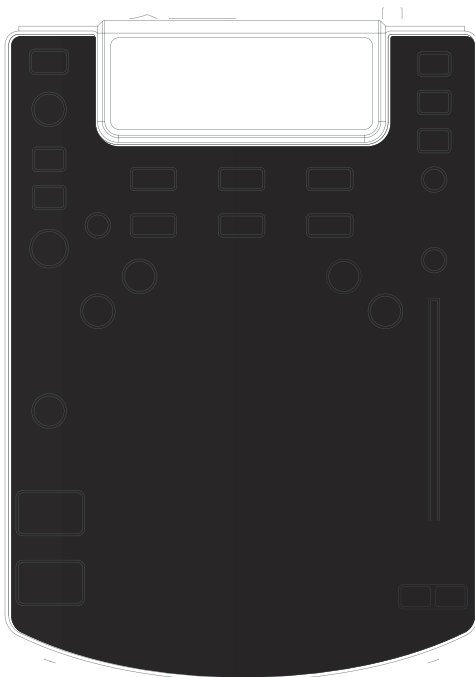


CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR

1. **EJECT** – Enfoncez ce bouton pour éjecter le CD. Cette touche ne fonctionne pas si le CD est en mode lecture. Cette unité est faite pour les CDs disponibles, pour le CD-Rs finalisé et pour le MP3-CDs. A cause de la variabilité de chaque CD, ceux qui sont fait à la maison ne peuvent pas représenter correctement. Nous vous recommandons d'utiliser la vitesse la plus lente lors de la gravure de CD afin d'obtenir la meilleure qualité possible.
2. **USB** – Port USB permettant de brancher un clé de mémoire USB (avec un système des fichiers FAT16 ou FAT32) contenant des fichiers MP3. Pour visualiser le contenu du périphérique, appuyez sur la touche SOURCE de manière à ce que « USB » soit sélectionné.
3. **CD / USB** – Cette touche permet de sélectionner laquelle des deux sources sera lue par le NDX400, le CD inséré ou le périphérique USB branché. La source sélectionnée est indiquée par la DEL allumée.
4. **FOLDER** – Cette touche permet de commuter entre les modes d'affichage Folder (dossier) et File (fichier). En mode Folder, vous pouvez utiliser le TRACK KNOB pour parcourir tous les dossiers disponibles. Une fois le dossier sélectionné, appuyez sur la touche FOLDER afin d'afficher tous les fichiers qu'il contient; le premier fichier affiché sera le premier MP3 de ce dossier. Pour revenir à l'affichage Folder, appuyez de nouveau sur la touche FOLDER.



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

5. **TRACK KNOB** – Ce bouton permet de sélectionner une piste à jouer. En appuyant et en tournant ce bouton permet de parcourir les pistes, 10 pistes à la fois.
6. **PLAY / PAUSE** – Cette touche permet de lancer ou d'arrêter la lecture de la piste. Pauser la piste programme un point de repère à cet endroit (que vous pouvez ajuster à l'aide de la molette en mode Search).
7. **CUE** – Lors de la lecture, cette touche permet de passer en mode pause sur le dernier point de repère joué. Maintenir cette touche enfoncée permet de recommencer la lecture à partir de ce point, la relâcher permet de retourner à ce point de repère et de pauser la lecture de nouveau. Lorsque la lecture est en mode pause, la molette peut être utilisée afin de mémoriser un nouveau point de repère.
8. **SCRATCH** – Cette touche permet d'activer et de désactiver le mode scratch. Lorsqu'il est activé, la molette permet de créer un effet de « scratch ». La touche devient allumée lorsque le mode scratch est activé.
9. **SEARCH** – Enfoncer cette touche permet d'utiliser la molette pour parcourir rapidement la musique. La touche devient allumée lorsque le mode search est activé.
10. **REVERSE** – Cette touche permet de faire la lecture inversée d'une piste (la touche s'allume). Appuyez de nouveau afin de revenir au mode de lecture normal.
11. **BRAKE** – Cette touche permet d'activer la fonction de freinage (la touche devrait s'allumer). Lorsqu'elle est activée, la lecture de la piste ralentie avant de s'arrêter, simulant le moteur d'un tourne-disque qui s'arrête. Afin de régler la durée de freinage, maintenez la touche BRAKE enfoncée tout en tournant la molette.

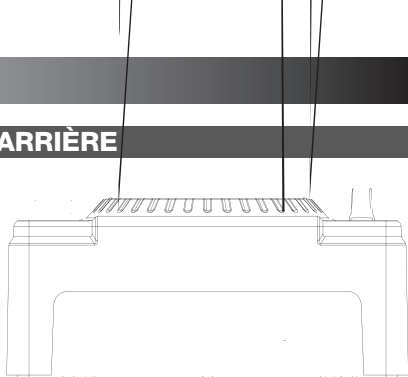
12. **MOLETTE** – La molette permet de commander plusieurs fonctions, selon le mode de lecture en cours.
 - a) Si aucune piste n'est en cours de lecture, la molette permet de parcourir toutes les trames de la piste. Pour régler un nouveau point de repère, faites tourner la molette, puis lancez la lecture lorsque vous avez trouvé le bon point. Appuyez sur la touche CUE pour retourner à ce point de repérage.
 - b) Lorsqu'une piste est en cours de lecture, tourner la molette permet de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Tourner la molette dans le sens horaire permet d'augmenter temporairement la vitesse de la piste, alors que tourner dans le sens antihoraire permet de la diminuer. C'est un outil très pratique pour la synchronisation des tempos.
 - c) Lorsque la touche SEARCH est enfoncée, tourner la molette permet de parcourir piste.
 - d) Lorsque la touche SCRATCH est enfoncée, tourner la molette permet d'ajouter du scratch sur la piste, comme une aiguille sur un vinyle.

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

13. **REC** – Appuyez sur cette touche puis sur une des touches HOT CUE afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement actuel de la piste.
14. **HOT CUE** – Appuyez sur la touche REC puis sur une de ces touches afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement actuel de la piste. Une DEL au-dessus de la touche s'allume afin d'indiquer qu'un point de repère rapide a été programmé. Vous pouvez également écraser ces points de repère rapides de la même manière. Pour retourner sur un point de repère rapide et continuer la lecture, appuyez simplement sur la touche HOT CUE correspondante. (**Note:** Les points de repère rapides ne seront pas supprimés lorsque vous chargez une nouvelle piste.)
15. **LOOP IN** – Cette touche permet de programmer un nouveau point de repère ou un point de départ d'une boucle (LOOP IN) durant la lecture.
16. **LOOP OUT** – Cette touche permet de programmer le point de sortie de boucle (LOOP OUT) et de lancer la boucle. Lorsqu'une boucle joue, il permet d'arrêter la boucle et de retourner à la lecture normale.
17. **RELOOP** – Cette touche permet de lancer la piste immédiatement à partir du début d'une boucle (et réactive la boucle).
18. **PROGRAM** – Cette touche vous permet de créer un programme, une séquence de pistes qui jouent en continu :
 - **Pour ajouter une chanson au programme**, tournez le bouton TRACK afin de la sélectionner, puis enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche REC. Le symbole « P-## » devrait clignoter à l'écran (« ## » indique le numéro de la chanson dans le programme – « P-01 », « P-02 », etc.). Répétez ces étapes afin d'ajouter d'autres chansons au programme. Si le programme est sauvegardé, « PROG » s'affiche.
 - **Pour visionner le programme**, appuyez une fois sur la touche PROG. La piste sélectionnée dans le programme s'affiche et vous permet de la modifier en tournant le bouton TRACK. Le nombre total de pistes du programme s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran (p. ex., « P## »). **Pour lancer le programme**, tournez le bouton TRACK afin de sélectionner quelle piste du programme vous désirez entendre. Pour charger la piste sélectionnée dans le lecteur, appuyez sur le bouton TRACK puis sur PLAY.
 - **Pour quitter le programme**, enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche FOLDER. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
 - **Pour supprimer le programme**, enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche EJECT. Lorsque l'on vous demande si vous désirez supprimer le programme, tournez le bouton TRACK pour sélectionner « YES » ou « NO », puis appuyez sur le bouton TRACK pour confirmer votre choix. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
19. **SINGLE** – Cette touche permet de permuer entre le mode Auto-Cue (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) et le mode Continuous Play (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption).
20. **TIME** – Modifie le mode d'affichage de la durée entre le temps écoulé, le temps restant de la piste et le temps restant sur un disque.
21. **PITCH** – Cette touche permet d'activer et de désactiver le potentiomètre de la vitesse de lecture et d'ajuster la plage de vitesse ($\pm 4\%$, 8% , 16% et 100%). (Lorsque les trois DEL sont allumées, la plage de vitesse du potentiomètre est de 100% .) La plage en cours sera indiquée à l'écran et les DEL.
22. **POTENTIOMÈTRE DE LA VITESSE DE LECTURE** – Ce potentiomètre permet de régler la tonalité générale de la musique lorsqu'une ou toutes les DEL sont allumées. La tonalité ne sera pas modifiée si les DEL sont éteintes.
23. **PITCH BEND -/+** – Ces deux touches permettent d'ajuster temporairement la vitesse de lecture et le tempo de la musique jusqu'à $\pm 4\%$.
24. **MASTER TEMPO** – Cette touche permet d'activer la fonction Master Tempo, qui verrouille la tonalité de la piste avec la tonalité originale (comme s'il y avait un ajustement de 0% de la tonalité). Vous pouvez ensuite régler le tempo de la piste sans modifier la tonalité ou la vitesse de lecture.
25. **TAP** – Tapez cette touche au tempo de la musique afin d'entrer le BPM manuellement. Si vous désirez que le NDX 400 détecte le BPM automatiquement, enfoncez cette touche pendant 2 secondes.
26. **LCD** – Indique toutes les fonctions, comme elles apparaissent.

CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE

- SÉLECTEUR DE TENSION** – Régler la tension adéquatement pour votre région.
- CONNECTEUR POUR CÂBLE D'ALIMENTATION** – Branchez votre corde d'alimentation ici.
- INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION** – C'est le bouton qui permet d'allumer ou d'éteindre la machine. L'unité doit être éteinte premièrement par ce bouton avant de débrancher la machine. En général il est recommandé d'allumer le lecteur CD avant et les amplificateurs après pour éviter un choc audio à l'intérieur de votre système.
- CONNECTEURS AUDIO RCA** – Branchez votre CD player au mixer de ces sorties.
- CONNECTEUR POUR COMMANDE À DISTANCE** – Pour utiliser ce connecteur, connectez un câble « fader start » (pas inclus) à votre mixer (compatible avec fader start). Chaque fois que vous bougez le câble connecteur du mixer sur la partie où l'unité fonctionne, cela va commencer à fonctionner automatiquement. Quand vous éloignez le câble fader, l'unité arrêtera. En bougeant le fader sur l'unité, cela va recommencer à fonctionner.



CARACTÉRISTIQUES DE L'AFFICHEUR LCD

- PLAY / PAUSE** – Activé lorsque le lecteur est en mode lecture ou en mode pausé.
- CUE** – Allumé lorsque le lecteur est en mode pause au point de référence.
- CD / USB** – Indique la source de l'audio en cours de lecture : du lecteur de disques compacts intégré ou d'un dispositif USB branché.
- TRACK / FOLDER NUMBER** – Indique le numéro de la piste en cours ou le numéro du dossier. Lors du visionnement ou de la lecture d'un programme, le numéro sera précédé d'un « P » (« P01 », « P02 », etc.), indiquant le numéro de la piste dans ce programme.
- TOTAL TRACK** – Permet d'indiquer le nombre total de pistes disponibles sur le disque compact ou du dispositif USB. (En mode dossier (Folder View), affiche le nombre total de dossiers disponibles sur le dispositif USB.)
- MINUTES** – Indique les minutes écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
- SECONDS** – Indique les secondes écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
- FRAMES** – Le lecteur CD divise une seconde en 75 frames pour une recherche plus précise. Indique les frames écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
- TIME MODE** – Est allumé pour indiquer que le mode de durée affiché est celui du temps a restant a lire sur la piste (Remain) ou sur le disque en entier (Total). Cette fonction est contrôlée par la touche TIME.
- TIME BAR** – Indique le temps restant ou le temps écoulé en fonction du mode d'affichage de la touche TIME.
- PLAY MODE** – Indique le mode de lecture sélectionné, Auto-Cue (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) ou Continuous Play (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption). Cette fonction est commandée par la touche SINGLE.
- RELOOP** – Indique qu'une boucle est en lecture.
- BPM** – Indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours. Lorsque « AUTO BPM » est affiché, le tempo a été détecté automatiquement.
- PITCH** – Indique le pourcentage de variation de la vitesse de lecture.
- MT (MASTER TEMPO)** – Indique que la touche MASTER TEMPO est enfoncée.
- PROG** – Ce message indique que le programme est en cours de lecture.
- ÉCRAN** – Cet écran permet d'afficher le nom de fichier et des fichiers MP3.

