

CD/USB PLAYER & MIDI CONTROLLER

MANUAL DE USUARIO
USER MANUAL



KURO 昭夫

akiyama

ATENCIÓN

PARA EVITAR RIESGO DE ELECTROCUCIÓN ASEGÚRESE DE QUE EN CASO DE NO USAR UNA CONEXIÓN AC CON TOMA DE TIERRA LOS CONECTORES DE TOMA DE TIERRA DEL ENCHUFE DEL EQUIPO NO QUEDEN EXPUESTOS.



CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



ATENCIÓN: para reducir el riesgo de electrocución, no manipule el interior del equipo.
Para realizar el mantenimiento del equipo póngase en contacto con el personal cualificado



Esta señal indica la presencia de lugares donde habiendo un elevado voltaje no presentan aislamiento y por tanto constituye un claro riesgo de electrocución.



Esta señal indica la presencia de componentes del equipo que precisan de mantenimiento. Para más información sobre éstos lea el manual.

1. Lea detenidamente este manual antes de utilizar su equipo.
2. Mantenga el manual a su disposición para su uso en el futuro.
3. Siga las advertencias que se le proporcionan en este manual.
4. Siga las instrucciones consignadas en este manual, un uso indebido podría dejar sin efecto la garantía.
5. Agua y humedad. No utilice el equipo cerca del agua o en lugares muy húmedos (fregadero, lavadora, etc.) para evitar riesgos de descarga eléctrica o fuego.
6. Transporte del equipo. Transporte el equipo con mucho cuidado. Los golpes o las vibraciones fuertes pueden dañarlo mecánicamente.



7. Montaje en pared o techo. Siga las instrucciones del fabricante.
8. Fuentes de calor. Tenga cuidado de no colocar el equipo cerca de fuentes de calor (Ej. Radiadores, estufas, amplificadores)
9. **Voltaje. Antes de conectar el aparato a la red asegúrese de que se trata del mismo voltaje y frecuencia para las que el equipo está especificado. En caso contrario no conecte el equipo y póngase en contacto con su distribuidor.**

10. Protección del cable. Escoja una posición para el cable de corriente de modo que esté lo menos expuesto a pisotones y demás agresiones. Especial atención con los dos extremos del cable de toma de corriente, la clavija de enchufe a la red y la clavija de alimentación del equipo.
11. Limpieza. Desconecte el equipo antes de realizar alguna operación de limpieza del aparato. Utilice un trapo suave y seco para limpiar. Asegúrese de que los cables están correctamente conectados antes de volver a enchufar el aparato.
12. Control de seguridad. La diferencia de potencial entre la toma de corriente de la pared y cualquier pieza metálica del equipo debe ser de al menos 100.000 ohmios.
13. Periodos largos de reposo del equipo. Desconecte el equipo de la red en caso de reposo prolongado.
14. Líquidos y objetos extraños. En caso de que algún fluido o pequeñas partículas sólidas sean derramadas sobre el aparato y se introduzcan en los circuitos apague el aparato y llévelo a su distribuidor.
15. Daños en el equipo que precisen reparación. El equipo deberá ser reparado o revisado por personal cualificado en caso de:

- A. El cable de toma de corriente o su conector han sido dañados.
- B. Objetos o líquidos se han introducido en el equipo.
- C. El aparato ha sido expuesto a la lluvia.
- D. El equipo no parece funcionar o lo hace de modo poco usual.
- E. El aparato ha caído al suelo o presenta deterioros en su caja exterior.

16. Mantenimiento. No abra el equipo para labores de mantenimiento pues en este aparato no hay piezas que necesiten manutención. En caso de que abriendo el equipo sea éste dañado o lo sea la persona que lo manipula la empresa no tomará ninguna responsabilidad por este servicio de mantenimiento no autorizado. Además en este caso la garantía perdería su vigencia.

17. Ventilación. El aparato está provisto de hendiduras de ventilación, es importante no cubrir las o bloquearlas. La ventilación del aparato podría verse comprometida resultando en un sobrecalentamiento que podría dañar el equipo. Tenga siempre en cuenta que colocar el aparato en un lugar sin ventilación puede producir un sobrecalentamiento de éste.

18. Nunca utilice accesorios o modificaciones no autorizados por el fabricante. Ello puede afectar la seguridad del aparato y el fabricante no tendrá ninguna responsabilidad en este caso.

19. Accesorios. No deposite o instale el equipo sobre superficies o estructuras inestables. El aparato podría precipitarse y causar lesiones a las personas en las proximidades de éste. Cualquier montaje o instalación del equipo deberá ser realizado siguiendo las instrucciones o recomendaciones dadas en este manual o por el fabricante directamente.

20. Precaución durante tormentas. Durante una tormenta desconecte el equipo de la red para evitar que los posibles picos de corriente dañen el equipo.

21. Durante cualquier manipulación del equipo, para mantener todas las cualidades de éste tanto en prestaciones como en seguridad para el operante es necesario utilizar sólo recambios originales. Consecuentemente asegúrese de que la empresa que realice el mantenimiento esté autorizada por el fabricante o importador.

22. Comprobación de seguridad. Una vez realizada una reparación o servicio del equipo pida al personal cualificado que realice una comprobación para asegurarse de que el equipo le es devuelto en perfectas condiciones de uso.

PRECAUCION "LASER RADIATION"!

Su reproductor KURO está equipado con dos diodos Laser Clase 1. Para su seguridad no desmonte el equipo o intente acceder a su interior. Este reproductor no contiene componentes que necesiten operaciones de manutención. En caso de fallo del aparato deberá contactar con AKIYAMA o el comercio donde compró el aparato para que le proporcionen el centro de asistencia técnica más próximo a su localidad.

CLASS 1 LASER

EN 60825-1:94

- Reproduce archivos MP3 y WAV (1411kbps PCM) de “Pen Drive/ HDD” o CD/ CD-TEXT/CD-R/CD-RW.
- MP3 track listing
- En el Display se identifica la pista que está cargada y lista para reproducción.
- Dispone de una salida Audio para Auriculares con control de nivel.
- Posibilidad de manipular el BPM con gran precisión.
- Búsqueda de nueva/próxima pista.
- Función Auto Cue (nivel dB parametrizable)
- Scratch play, reproducción en modo SCRATCH en tiempo real
- Búsqueda por “frames” a 1/75 de segundo.
- Reverse Playback, reproducción en sentido inverso.
- “Cue on the fly”. Permite establecer puntos CUE sin parar la reproducción.
- 8 velocidades de búsqueda (a hacia delante y 4 hacia atrás).
- El valor de “Pitch” se indica en el Display.
- Módulo Efectos parametrizables
- Display VFD (Vacuum Tube Display) de gran tamaño.
- S/PDIF digital audio RCA coaxial

- Fader Start
- Seamless loop
- Sampler con reproducción normal y “reverse” o sentido inverso.
- Master Tempo
- 10 segundos de memoria antichoque
- Modo “sleep”
- Relay Playback entre dos reproductores.
- Memorización de los parámetros y posibilidad de recuperar los parámetros por defecto.
- Ajuste de Pitch por Jog Wheel: +/-100%
- Reproducción simple y continua.
- Ajuste de la sensibilidad del Jog Wheel.
- Búsqueda por Carpetas
- 2000 puntos Cue memorizables (500*4 por CD).
- 4 botones de banco de memoria (CUE, LOOP) programables.
- Ajustes de Pitch +/-6%, +/-10%, +/-16% or +/-100%
- Comienzo instantáneo (10 milisegundos)

INDICE

El manual está dividido en cinco partes A, B, C, D, E:

- A- LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES
- B- MENÚ INTERNO
- C- EDICIÓN DE BASE DE DATOS
- D- EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS “OPERACIONES”
 - 1- BÚSQUEDA DE PISTAS
 - 2- CUE (HOT CUE o CUE ON THE FLY)
 - 3- LOOP/AUTOLOOP
 - 4- RECUPERAR PUNTOS CUE Y/O LOOPs MEMORIZADOS
 - 5- SAMPLER
 - 6- EFECTOS
 - 7- CONECTAR (LINK) EQUIPOS KURO ENTRE SÍ
- E- Controlador MIDI

Las partes están relacionadas entre sí. En el apartado (A) se indica, no sólo la localización de un control en el equipo, sino también su función. Verá en el apartado (A) constantes referencias al apartado (D). En el apartado (A) se da una explicación de la función del control y en el apartado (D) se desarrolla dentro del contexto de la “operación” que realiza. En la mayoría de los casos más de un control está involucrado en un “operación”.

Cuando lea el manual les recomendamos imprimir las páginas 3 y 6 donde cada control tiene asignado un número que aparece en el texto con la explicación del control. Le evitará tener que ir constantemente a dichas páginas.

A - LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES

1- CONEXIÓN USB:

Conecte aquí su primer dispositivo (se dispone de dos puertos USB) de almacenamiento de datos USB "Pen Drive" o HDD (Disco Duro) con formato archivos "FAT".

El quipo reproduce formatos MP3, WAV. Existe un límite de 341MB ó 233 minutos por pista (Track). El dispositivo de almacenamiento de datos USB debe estar formateado como "FAT System". Kuro puede reproducir un máximo de 999 Carpetas (folders) con 999 pistas (Tracks) cada uno.

2- SELECCIÓN DE FUENTE PARA REPRODUCCIÓN:

Utilice el botón SOURCE (2), en modo Pausa, para seleccionar entre las distintas fuentes CD/USB1/USB2/MIDI. Para seleccionar MIDI mantenga el botón presionado 2 segundos.

Cuando encienda el reproductor KURO estará automáticamente en USB1.

3- CONTROLES DE ARRANQUE Y PARADA (START y BRAKE):

Control de Parada o frenado

a) Estando en modo "VINYL" (6); y en modo PLAY, el control BRAKE mientras mantenemos la parte central de la rueda "Wheel" presionado, determina el grado de desaceleración hasta que el reproductor se para.

b) Estando en modo "CDJ" (6); y en modo PLAY, el control "Brake" al presionar PLAY/PAUSE, determina el grado de desaceleración hasta que el reproductor entra en modo PAUSA.

c) Cuando el control BRAKE es rotado hacia la posición QUICK, al realizar una parada tal como se describe en los puntos "a y b" la reproducción se para rápidamente. Cuando el control BRAKE es rotado hacia la posición SLOW la reproducción se para lentamente.

Control de Arranque

a) Estando en modo "VINYL" (6), al girar la rueda presionando la parte central metálica en sentido inverso al de reproducción (backspin), el reproductor se para un instante y reempieza la reproducción. El control START determina el grado de aceleración hasta que el reproductor alcanza la velocidad de reproducción establecida.

b) Estando en modo "CDJ" (6) y en Pausa, al presionar PLAY/PAUSE, el control START determina el grado de aceleración hasta que el reproductor alcanza la velocidad de giro normal.

c) Cuando el control START es rotado hacia la posición QUICK, al realizar un arranque (Play) tal como se describe en los puntos "a y b" la reproducción se inicia rápidamente. Cuando el control BRAKE es rotado hacia la posición SLOW la reproducción se inicia lentamente.

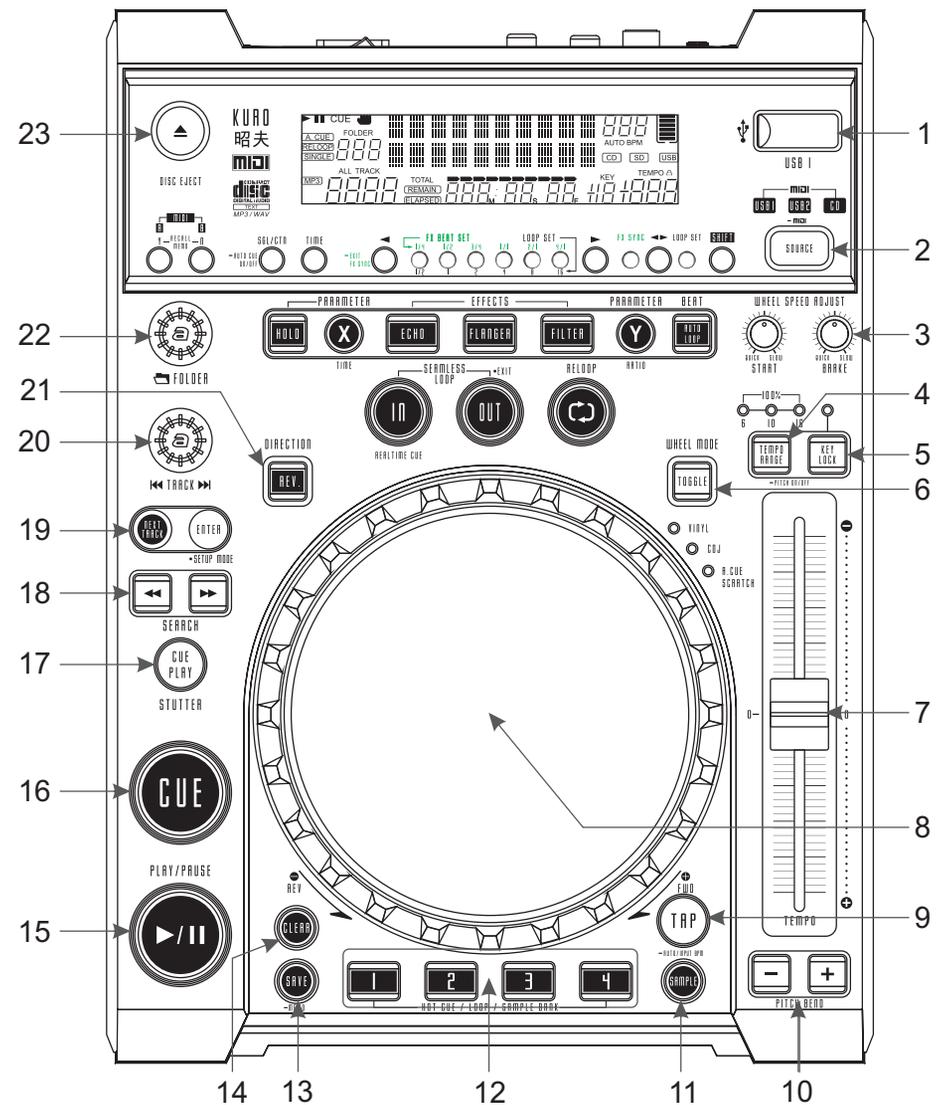
Ver + información en el gráfico del punto 6 en la página 4.

4- Control TEMPO RANGE:

Presionando este botón seleccionamos el porcentaje de Pitch entre 6%, 10%, 16%, y 100%. Observe que el valor de rango de Pitch será 100% cuando los tres LED indicadores estén encendidos a la vez. Mantenga el botón presionado 2 segundos para desactivar el modo Pitch/Tempo.

5- Control KEY LOCK:

Activa el modo Key Lock. En modo Key Lock nos permite alterar el valor de PITCH de una pista sin cambiar la percepción de la nota original. Cuando el modo Key Lock está activado se iluminará el LED adjunto al botón KEY LOCK. Presione el botón una segunda vez para desactivar la función Key Lock.



A - LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES

6- Control WHEEL MODE:

Cada pulsación del botón TOGGLE (6), nos permite seleccionar entre los tres modos de reproducción VINYL/CDJ/A.CUE SCRATCH.

a) VINYL: en este modo utilice la parte metálica superior de la rueda para activar SCRATCH , y al mover la rueda manteniendo el dedo en la parte metálica, emularemos el efecto SCRATCH de un vinilo en tiempo real. Si manipulamos la rueda tocando solo la parte exterior (corona) realizaremos un "PITCH BEND".

b) CDJ: en este modo no podemos realizar Scratch, lo utilizaremos para realizar un "PITCH BEND" o para realizar una búsqueda por "frames*". El Pitch Bend se realizará indistintamente si tocamos el centro metálico de la rueda o la parte exterior (corona). Presione PAUSE y mueva la rueda, se reproducirá un corto Loop (frame) de la pista. Moviendo la rueda podrá situar el reproductor en el punto exacto de su elección, utilizado para seleccionar con gran precisión puntos Cue.

*Debemos entender por "frame" un trozo de la pista de cortísima duración (1/75 segundos).

c) A.CUE SCRATCH:

1 - Estando en modo reproducción "Play" y estando la función de sensibilidad de la rueda activa; tocando la parte superior metálica de la rueda el reproductor se sitúa en el último punto CUE realizado y continua la reproducción a partir de este punto. Existen dos posibilidades al respecto:

a) No hemos guardado (SAVE 13) ningún punto CUE. Hemos realizado un punto CUE mediante "IN" ("IN" (26) se utiliza para crear un punto CUE) tocando la parte superior metálica de la rueda el reproductor se sitúa en el punto CUE realizado.

b) Hemos guardado (SAVE 13) uno o varios puntos CUE.

- Si el LED de BANK (donde tenemos guardados los puntos CUE) no está parpadeando, tocando la parte superior metálica de la rueda el reproductor se sitúa en el punto CUE realizado sin interrupción de la reproducción. Como en el caso (a).

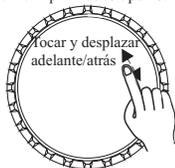
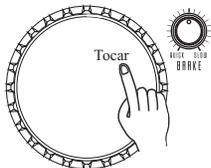
- Si el LED de BANK (donde tenemos guardados los puntos CUE) está parpadeando, tocando la parte superior metálica de la rueda el reproductor se sitúa en el punto CUE guardado en el botón BANK que parpadea.

2 - Estando en modo PAUSA y estando el botón CUE iluminado, al tocar la parte metálica superior de la rueda entramos en modo PLAY o reproducción a partir del último punto CUE. El aparato seguirá en modo reproducción hasta que retiremos el dedo de la rueda, momento en que el punto de reproducción volverá al último punto CUE y en modo PAUSA. Respecto de en qué punto CUE comenzará la reproducción ver el apartado (a y b de A.CUE SCRATCH).

En el dibujo aparece un esquema explicándonos la función de la rueda según el tipo de manipulación en cada caso:

NOTA: Partimos de modo PLAY

<p>MODO VINYL Se para la reproducción a la velocidad fijada por BRAKE.</p> <p>CDJ No ocurre nada</p> <p>A.CUE SCRATCH El reproductor se sitúa en el último punto CUE creado.</p>	<p>MODO VINYL Se realiza un Scratch en tiempo real.</p> <p>CDJ Se realiza un Pitch Bend</p> <p>A.CUE SCRATCH El reproductor se sitúa en el último punto CUE creado. Y se realiza un Scratch a partir de este punto.</p>	<p>MODO VINYL Se para la reproducción y vuelve a empezar en función del valor de START.</p> <p>CDJ Se realiza un Pitch Bend hacia atrás</p> <p>A.CUE SCRATCH El reproductor se sitúa en el último punto CUE creado, parandose y vuelve a empezar en función del valor de START</p>
---	--	---

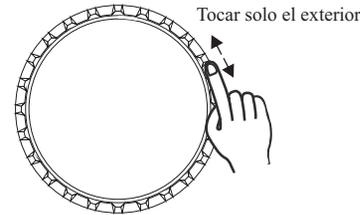


MODO

VYNIL Se realiza un Pitch Bend

CDJ Se realiza un Pitch Bend

A.CUE SCRATCH
Se realiza un Pitch Bend

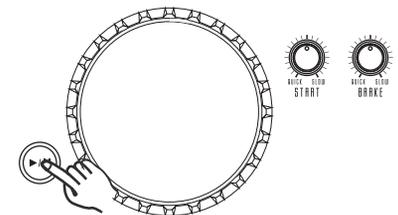


MODO

VYNIL Operacion PLAY/PAUSE normal.

CDJ La presionar para PAUSE se para a la velocidad establecida por BRAKE. Presiona para PLAY y comienza la reproducción a la velocidad establecida por START.

A.CUE SCRATCH Operación PLAY/PAUSE normal.



7- PITCH SLIDER:

Se utiliza para determinar el porcentaje de Pitch de la canción en un rango definido. En el Display parte (51) se indica el porcentaje de Pitch aplicado. Los rangos de Pitch disponibles son:

+/-6%, +/-10%, +/-16% con pasos o (Steps) de 0,02%.

+/-100% con pasos o (Steps) de 0,1%.

8- JOG WHEEL:

El reproductor KURO dispone de una rueda de 130mm de diámetro. La parte superior metálica es "Touch Sensitive" y responde al tacto con una sensibilidad que usted podrá determinar en el Menú Interno.

La rueda "Wheel" tiene distintas funciones:

1- La rueda como buscador:

La rueda actúa como buscador por "frames" cuando estemos en modo PAUSA o CUE. Permittiéndonos situarnos en un punto determinado con total precisión. Presione PLAY para crear un punto "IN".

- Modo VYNIL: para conseguir la reproducción por "frames" deberemos girar la rueda tocando el perímetro (no la parte central metálica).

- Modo CDJ: para conseguir la reproducción por "frames" deberemos girar la rueda tocando cualquier de las dos partes (parte central metálica y perímetro).

- En modo A.CUE SCRATCH no se puede realizar una búsqueda por "frames".

2- La rueda como modificador de velocidad de reproducción:

Estando en modo PLAY, la rueda también actúa como un "Pitch Bend" (la velocidad de reproducción se varía momentáneamente) al girar la rueda en uno de los dos sentidos incrementando el porcentaje hasta +100/-100%. La variación de velocidad se mantendrá mientras estemos manipulado la rueda. Al dejar de girar volverá a su velocidad de reproducción original. Esta función se realizará de forma distinta según el modo de operación seleccionado para la rueda.

- Modo VYNIL: para conseguir Pitch bend deberemos girar la rueda tocando sólo el perímetro.

- Modo CDJ: para conseguir Pitch bend deberemos girar la rueda tocando cualquier de las dos partes (parte central metálica y perímetro).

- En modo A.CUE SCRATCH: para conseguir Pitch bend debemos girar la rueda tocando solo el perímetro.

3- La rueda como modificador de parámetros de efectos:

La rueda también se utiliza para modificar los parámetros TIME y RATIO de los efectos y

9- BOTON TAP:

Se usa para determinar el BPM en modo manual presionándolo en sincronía con el Beat. Si presionamos durante 1 segundo pasamos a modo Beat Automático (Auto BPM). En el Display podemos ver si estamos en modo Manual o Auto BPM. Al encender el reproductor KURO viene por defecto en modo AUTO BPM.

10- BOTONES PITCH BEND:

Acelera o decelera la reproducción mientras mantenemos el botón presionado. Al soltarlo vuelve a su velocidad de reproducción original. Podemos cambiar el rango de Pitch Bend de +/-1% a 100% en el “menú de sistema”. Por defecto el rango de Pitch Bend es +/-10%.

Ver más información B - MENU INTERNO / 4-PITCH BEND página 8.

11- BOTON SAMPLE:

Activa el modo “SAMPLE/LOOP”. Los botones BANK cambian de función y reproducen Loops que se mezclarán con la reproducción normal del equipo.

Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS “OPERACIONES” / 4- RECUPERAR PUNTOS CUE Y/O LOOPs MEMORIZADOS página 12.

12- BOTONES BANK 1-4:

Estos botones se utilizan para almacenar 4 puntos CUE o LOOPs. Cada uno de los botones puede almacenar un punto CUE o un LOOP.

Para reproducir los LOOPs almacenados (podemos llamarlos “Samples”) presione el botón SAMPLE (11) y a continuación presione el botón BANK donde haya almacenado el LOOP.

En caso de no estar en modo “SAMPLE”, al presionar un botón BANK éste se reproducirá solamente mientras mantengamos el botón presionado (reproducción en modo Pause (15)).

Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS “OPERACIONES” / 4- RECUPERAR PUNTOS CUE Y/O LOOPs MEMORIZADOS página 12.

13- SAVE BUTTON:

Podemos utilizar este control en dos modos distintos.

a) Presione el botón SAVE para activar el modo MEMORY, el botón se ilumina al estar activa la función MEMORY. Con el modo SAVE activado presione el botón BANK (12) deseado para almacenar el último punto CUE creado o el último Loop creado.

b) Para almacenar en la memoria interna del aparato los puntos CUE y LOOPs guardados en una sesión presione el botón SAVE durante 1 segundo. Aún sacando el CD y volviendo a reproducirlo más tarde, al volver a reproducir la pista dispondrá de los puntos CUE y LOOPs almacenados anteriormente.

Ver más información PARTE D del Manual de Usuario - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS “OPERACIONES” / 4- RECUPERAR PUNTOS CUE Y/O LOOPs MEMORIZADOS página 12.

14- BOTON CLEAR:

Presione el botón CLEAR, se encenderá el LED, presione el botón BANK que dese borrar. O mantenga presionado el botón CLEAR y vaya seleccionando los botones BANK (memorias) que desea borrar.

15- BOTON PLAY/PAUSE:

Cada vez que presione este botón pasara de modo Reproducción a modo Pausa y viceversa.

16- BOTON CUE:

Un punto CUE es básicamente un punto en el tiempo tal que podemos hacer que la reproducción vuelva a dicho punto cuando lo decidamos así. Para establecer un punto CUE podemos realizarlo de dos formas.

1- Utilizando la rueda en modo PAUSA: en modo CDJ o VYNIL podremos escuchar un

pequeño Loop llamado “Frame” de una duración de 1/75 segundos. Moviendo la rueda podemos emular la reproducción y posicionarnos con gran precisión en un punto determinado de la pista donde crearemos el punto CUE. Presione PLAY/PAUSE para memorizar el punto CUE.

2- En modo PLAY, presione el botón IN (26), el botón CUE (16) se iluminará brevemente indicándonos que el último punto CUE realizado con IN está disponible en el botón CUE para ser utilizado. Al presionar el botón CUE entramos en modo PAUSA en el último punto CUE creado.

Presionando el botón CUE durante la reproducción (Play) el reproductor pasa inmediatamente a modo Pausa y regresa al punto de reproducción donde se marcó el último punto CUE (recuerde que los puntos CUE se establecen con el botón IN).

En modo Pausa, al presionar el botón CUE comienza la reproducción desde el último punto CUE marcado mientras mantengamos presionado el botón. Cuando el reproductor está situado en el punto CUE el botón CUE se iluminará.

17- BOTON CUE PLAY:

Presionando el botón la reproducción regresa al último punto CUE sin interrupción de la reproducción. Presionando este botón al ritmo del Beat se realiza el llamado efecto “STUTTER”. Los Software para DJ lo llaman CUE CUP o CUP.

18- BOTONES SEARCH:

Presionando el botón ►► avanzamos rápidamente por la pista.

Presionando el botón ◀◀ retrocedemos rápidamente por la pista.

19- BOTON NEXT TRACK (próxima pista):

Indistintamente de que estemos en modo PLAY o PAUSE, si presionamos el botón NEXT TRACK (parpadea), utilizando los controles FORDER y TRACK seleccionamos una pista, que será la próxima en reproducción. Presionamos el botón ENTER al haber localizado la pista deseada, el punto de reproducción se sitúa al inicio de la pista seleccionada.

20- CONTROL TRACK :

Tiene tres funciones:

a) Girando el control: selección de pistas en una carpeta. Girando hacia delante adelantamos en la lista de pistas y girando hacia atrás retrocedemos en la lista de pistas

b) Presionando y girando el control: selección de pistas de 10 en 10

c) Pulsando el control repetidas veces podemos visualizar en el Display la información sobre la pista en reproducción: nombre/título/artista/Álbum/Genero.

Para buscar pistas mas rápidamente presione el control TRACK y gire la rueda (Jog Wheel (8)).

21- BOTON REVERSE (sentido contrario).

Al presionar el botón la reproducción se realizará en sentido inverso al normal. Tanto en el Playback de una pista como en un “Sample”. Volver a presionar el botón para desactivar la función reproducción inversa.

22- CONTROL FOLDER:

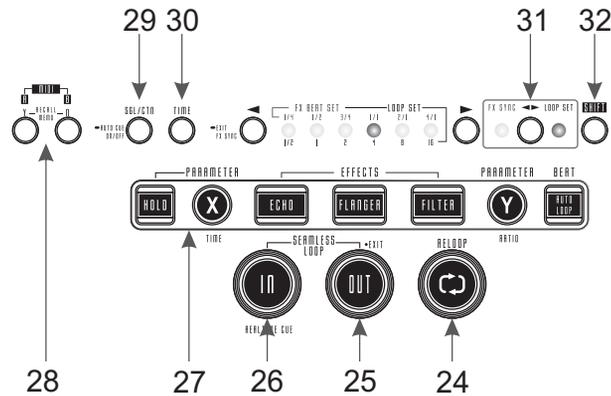
Girando el control en el sentido de las agujas del reloj adelantamos en la lista de Carpetas y girando en el sentido contrario al de las agujas del reloj retrocedemos.

Para buscar Carpetas más rápidamente presione el control FOLDER y gire la rueda (Jog Wheel (8)).

23- BOTON EJECT (descarga del CD):

Presionando este botón el CD es automáticamente desalojado de su “Slot”. Solo podrá realizar ésta función estando en modo CUE o PAUSA. De este modo se evita una súbita parada de la música en caso de tocar el botón accidentalmente durante la reproducción.

A - LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES



24- BOTON RELOOP:

Si hemos realizado un Loop y no lo estamos reproduciendo (los botones IN/OUT/RELOOP están iluminados), al presionar RELOOP el Loop comenzará su reproducción instantáneamente (los botones IN/OUT parpadearán). Para salir del Loop y continuar la reproducción presione el botón OUT. Cuando la función RELOOP esté disponible (tenemos un Loop) en el Display leeremos RELOOP (57). Cuando el Loop esté reproduciéndose, la palabra RELOOP parpadeará en el Display. Cuando el Loop se ha realizado pero no está reproduciéndose RELOOP aparecerá fijo en el Display.

Estando en modo Loop mantenga presionado el botón RELOOP. El LED de IN/OUT/RELOOP parpadeará y en el Display aparece "OUT LOOP". Gire la rueda para seleccionar el punto final del Loop y presione RELOOP otra vez para terminar la operación.

25- BOTON OUT:

Este botón se utiliza para determinar el punto final de un Loop. El punto de inicio del Loop se realiza presionando el botón IN (26). Un Loop seleccionado de este modo se repetirá continuamente hasta que presionemos OUT una segunda vez (● EXIT).

26- BOTON IN:

Este botón nos permite crear un punto CUE sin pausar la reproducción. Este tipo de punto Cue se suele llamar "hot cue" o "Cue on the fly". Además, simultáneamente determina el punto de inicio de un Loop.

27- EFECTOS:

Su equipo dispone de tres efectos parametrizables en tiempo y ratio. Siendo Tiempo (X) el parámetro que determina el comportamiento acústico del efecto y Ratio (Y) el parámetro que determina la proporción de señal con efecto versus señal original se reproducirá.

- EFECTO ECHO
- EFECTO FLANGER
- EFECTO FILTER

Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS "OPERACIONES" / 6- EFECTOS página 13.

28- MIDIA/B:

Estando en modo MIDI nos permite asignar los controles del reproductor a Deck A o Deck B del software que estamos controlando vía MIDI. Ver más información E - CONTROLADOR MIDI página 15.

29- BOTON SGL/CTN:

Este botón tiene dos funciones.

- 1) Nos permite seleccionar el modo de reproducción entre:
 - SGL Sencilla: se reproduce una pista y el reproductor entra en modo PAUSA
 - CTN Continua: se reproducen todas las pistas en orden

Esta función continua activa en modo RELAY

2) Presionando el botón más de 1 segundo activamos y desactivamos el modo "Auto Cue". Según esté o no activo A.CUE (58) aparecerá en el Display.

30- BOTON TIME:

Este botón cambia el valor del tiempo de reproducción entre: "Elapsed" o tiempo reproducido. En el display se iluminará "Elapsed" (54) "Remain" tiempo restante de reproducción de la pista. En el display se iluminará "Remain" (54) "Total Remain" esta función sólo está activa en caso de reproducir un CD. En el display se iluminará Total "Remain". (54)

En el Display aparece una barra formada por tramos rojos que nos da una referencia visual del tiempo reproducido o restante de reproducción de una pista. La forma en que la barra nos indicará el tiempo variará en función del modo "Elapsed" o "Remain".

31- BOTON </> Selección FX SYNC/ LOOPSET:

Este botón permite pasar alternativamente de modo FX SYNC a modo LOOP SET. En cada pulsación del botón, un LED de distinto color nos indicará en que modo estamos.

Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS "OPERACIONES" / 3- LOOP/AUTOLOOP página 12.

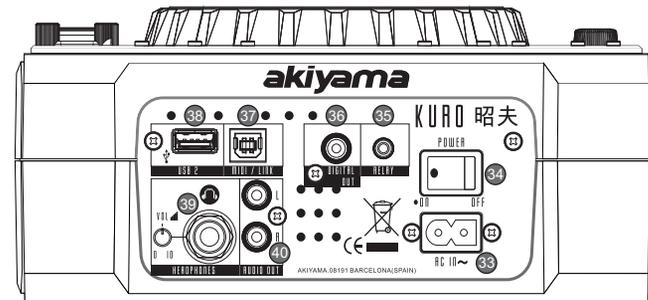
32- BOTON SHIFT:

Al mantener el botón presionado la función de ciertos controles cambia a una función alternativa.

Ver más información E - CONTROLADOR MIDI página 15.

CONTROLES EN LA PARTE TRASERA Y DELANTERA

<p>38 PUERTO USB 2: Inserte aquí su segundo dispositivo de almacenamiento de datos USB (Pen Drive).</p>	<p>37 PUERTO USB MIDI: Utilícelo para conectar su equipo a un Ordenador o a otro reproductor USB que actuará como "Host" o Maestro.</p>	<p>36 SALIDA DIGITAL: Utilice esta conexión para con un grabador de CDs, un grabador MD, una mesa de mezclas digital o una tarjeta de sonido para realizar copias casi perfectas de la reproducción del equipo.</p>	<p>35 CONEXIÓN RELAY: Mediante la conexión RELAY dos equipos KURO conectados entre sí reproducirán pistas alternativamente. Además, si dispone de un mezclador con función FADER START, podrá utilizar la conexión RELAY para activar/desactivar la reproducción del equipo mediante el Fader de canal o el Crossfader del mezclador.</p>
--	--	--	--

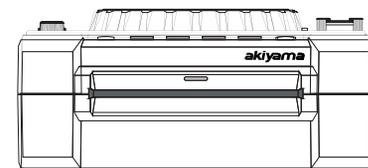


39
CONECTOR PARA CASCOS Y CONTROL DE VOLUMEN: Inserte aquí sus cascos y controle el volumen mediante el mando rotativo.

40
SALIDAS DE AUDIO: Conecte las salidas RCA de su equipo a la entrada de un canal de un mezclador. Deberá seleccionar Línea en el canal de entrada del mezclador. También es posible conectar las salidas Audio Analógico de su equipo a unas cajas autoamplificadas o directamente a un amplificador.

34
BOTON POWER: Utilícelo para encender/apagar el equipo.

33
CONECTOR A TOMA DE TENSION: Utilícelo para conectar el equipo a la toma de tensión.

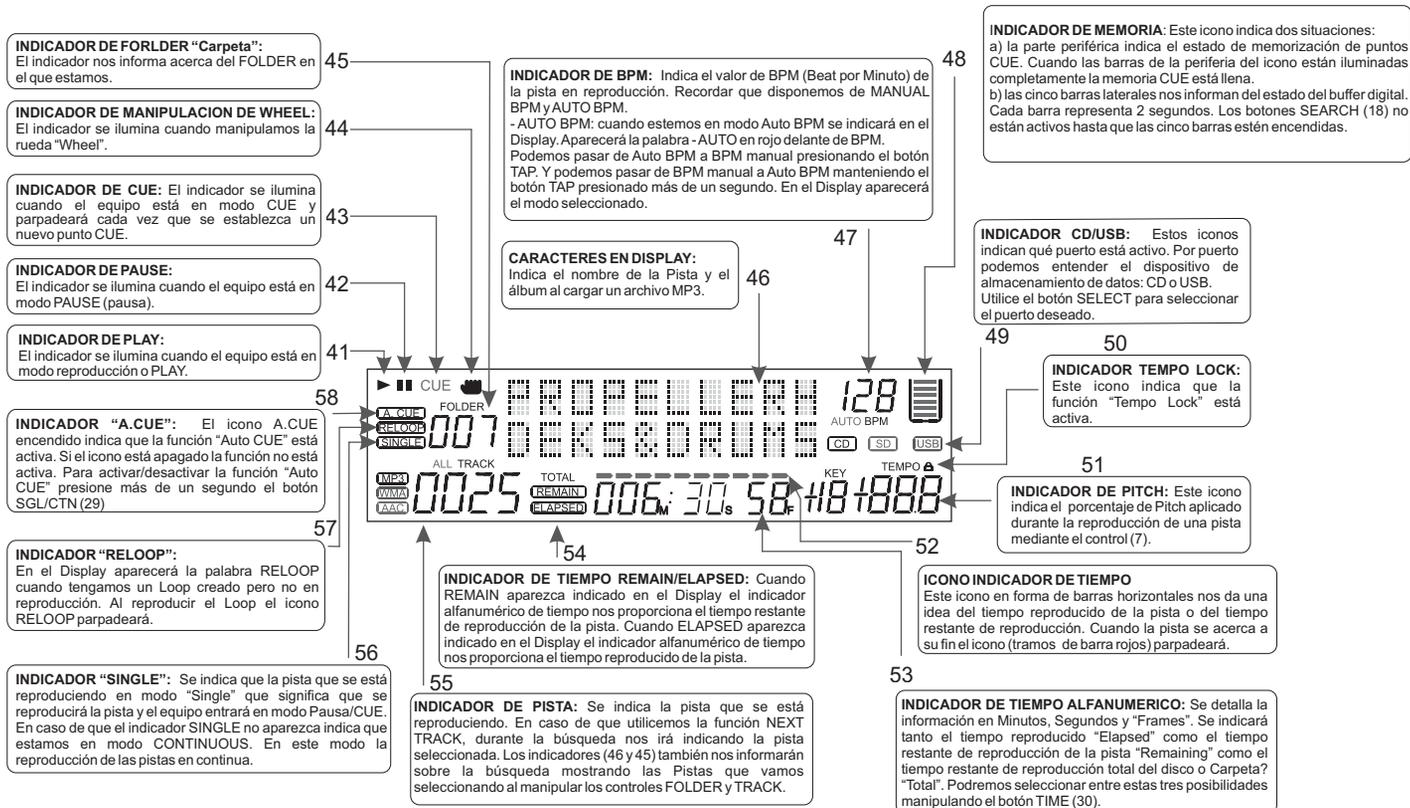


Inserte el CD suavemente en el "Slot", éste será fijado y cargado automáticamente.

ESPAÑOL

A - LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES / B - MENU INTERNO

ICONOS EN EL DISPLAY



Información en el Display al cargar una pista:

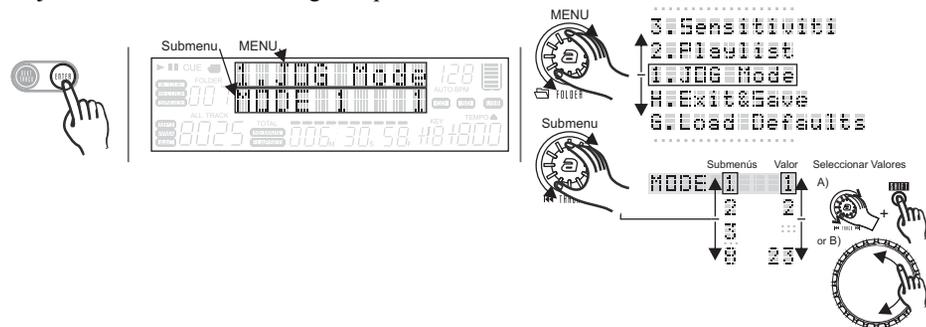


B- MENU INTERNO

El menú interno de su equipo le permite configurar el funcionamiento de muchos de los controles. Además, le permite realizar una asignación MIDI directamente desde el equipo. Presione el botón ENTER (19) para entrar en modo Menú Interno. Gire el control FOLDER (22) para ir desplazándose por los menús internos. Cada menú aglutina diversos submenús, gire el control TRACK (20) para ir desplazándose por los submenús internos. En el gráfico se explica como acceder y manipular los menús y submenús. Esta explicación es válida para todos los Menús y Submenús que se expondrán a continuación. Como ejemplo se

tomará el modo JOG MODE.

- 1- Para seleccionar el modo de operación deseado del anillo luminoso presionar el botón ENTER (SETUP MODE (19)) para entrar en el menú interno del aparato. Gire la rueda FOLDER hasta que en el display aparezca "JOG MODE" (en el caso de JOG mode, al presionar Setup Mode aparecerá como primera opción en el display).
- 2- Gire el control TRACK para seleccionar el modo deseado.
- 3- Mantenga presionado el botón SHIFT (32) y gire el control TRACK (20) para ajustar el valor deseado del segundo parámetro (a la derecha). O simplemente gire la rueda (Wheel) (8) para ajustar el valor deseado del segundo parámetro.



Menús y Submenús Internos

A continuación vea la lista de Modos y Submodos parametrizables.

1. JOG MODE

Determina el modo de representación de la reproducción mediante el anillo luminoso de la rueda. En el display aparece "JOG Mode". Debajo aparece la palabra MODE y dos valores numéricos que determinan el funcionamiento del anillo luminoso (el rango es 1~8).

Parametrización del anillo luminoso de la rueda:

Podemos ajustar el anillo luminoso de la rueda de forma que adquiera distintos modos de iluminación relacionados con la reproducción.

Modos de funcionamiento del anillo luminoso.

1) Modo 1: indica el punto del anillo luminoso donde está situado el reproductor (análogamente a un giradiscos el punto de reproducción sería el punto donde está la aguja). Podemos ajustar esta indicación luminosa en un rango de 1 (pequeña indicación luminosa) a 23 (toda circunferencia iluminada).

2) Modo 2: indica complementario al Modo 1 (on_>off / off_>on). Podemos ajustar esta indicación luminosa en un rango de 1 a 23.

3) Modo 3: aparecen dos semicírculos iguales que pueden parpadear al nivel de la música o simplemente permanecer iluminados.

Podemos ajustar esta indicación luminosa en un rango de 1 a 23.

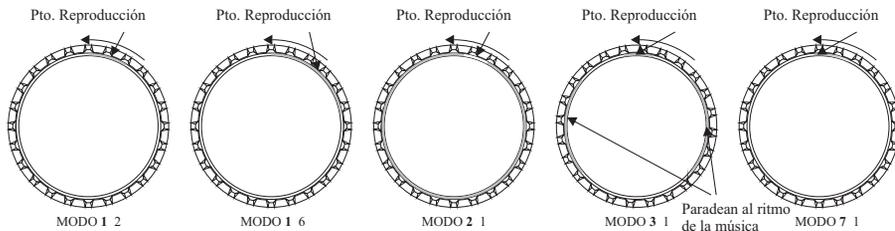
4) Modo 4: el anillo luminoso se iluminará en sincronía con la música que se está reproduciendo.

5) Modo 5: el anillo estará iluminado. Podremos ajustar la intensidad luminosa en un rango de 1 a 100.

6) Modo 6: el anillo parpadeará en relación a la velocidad de reproducción. Podremos ajustar la intermitencia del parpadeo en un rango de 1 (rápido) a 100 (lento).

7) Modo 7: el anillo mostrará la reproducción dejando tras del punto de reproducción una traza de menor intensidad luminosa.

8) Modo 8: el anillo se iluminará al tocar la rueda (su parte metálica superior).



2. PLAYLIST

Determina el modo de búsqueda de pistas en caso de que en su dispositivo USB se haya creado una base de datos mediante el Programa Db Buidier. Los modos de búsqueda son: Normal / Title/ Artist / Album/ Genre (solo para USB). **Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS "OPERACIONES" / 1-BUSQUEDA DE PISTAS página 11.**

3. SENSITIVITY

Ajusta la sensibilidad al tacto del Jog (el rango de ajuste es -20 a +20).

4. PITCH BEND

Determina el rango de Pitch de la función PITCH BEND entre los valores +/-1%~100%.

5. LINE SETUP Nos permite configurar el modo en que la información aparecerá en las dos líneas alfanuméricas del Display. Existen tres posibles modos de funcionamiento para

cada línea. Dispone de 4 Submenús:

- 1- L1 mode = Modos 1~3 (determina el modo de funcionamiento de la primera línea)
- 2- L2 mode = Modos 1~3 (determina el modo de funcionamiento de la segunda línea)
- 3- Dis = 0.5~12.0 sec. (establece el tiempo en que el texto permanece fijo)
- 4- Run = 50~2000 msec. (determina la velocidad con la que el texto se desplaza por la línea)

Líneas 1 / 2, descripción de Modos 1~3:

- Mode 1 = el texto "recorre la línea" y se para un tiempo determinado (el usuario puede fijar el tiempo) antes de volver a repetir el movimiento continuamente.
- Mode 2 = el texto "recorre la línea" una vez y se para.
- Mode 3 = el texto "recorre la línea" continuamente.

6. SLEEPTIME

Le permite determinar a partir de cuanto tiempo el equipo, en caso de no ser manipulado, entra en modo "Stand Bye" o SLEEP. El rango de tiempo es: Nunca o de 5~120 min.

7. INTENSITY

Determina la intensidad de iluminación del Display en un rango brillo de 1 (menor intensidad) a 4 (máxima intensidad).

8. A.CUE LEVEL

Selecciona el nivel de AUTO CUE en un rango de -36dB a -78dB.

9. MIDI CC TYPE

Podemos cambiar parámetros MIDI de los controles FOLDER TRACK y JOG WHEEL.

En TRACK podemos seleccionar ABS./REL./Note

En FOLDER podemos seleccionar ABS./REL./Note

En WHEEL podemos seleccionar REL./Note

Ver más información E - CONTROLADOR MIDI página 15.

A. MIDI SETUP

- USB: MIDI/LINK Podemos escoger la función del puerto USB MIDI JACK entre:

a) Controlador MIDI: gire el control TRACK hasta que aparezca USB = MIDI y presione ENTER para memorizar y salir de modo menú interno. El reproductor se dispondrá en modo MIDI.

b) LINK (conexión a otro equipo reproductor USB): gire el control TRACK hasta que aparezca USB = LINK y presione ENTER para memorizar y salir del modo menú interno. El reproductor activa la función LINK que permite conectar varios equipos reproductores de USB. **Ver más información D - EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LAS DISTINTAS "OPERACIONES" / 7- CONECTAR (LINK) EQUIPOS KURO ENTRE SI página 14.**

- MIDI Channel: permite seleccionar entre los 16 canales MIDI.
 - SHIFT Nos permite determinar la función HOLD/TOGGLE del botón SHIFT.
 - JOG OUTPUT (0~30 ms) (Control JOG MIDI max. Send time)
- Este modo nos permite ajustar el "delay" retraso (del orden de milisegundos) de la actuación del Jog Wheel sobre su función asignada. El rango de ajuste es de 0 a 30 milisegundos. Para realizar el ajuste presione el botón SHIFT y gire el control TRACK.

Nota: algunos Software para DJ sólo pueden procesar un limitado número de eventos MIDI por segundo. Por ejemplo, un valor de 25 milisegundos corresponde a 40 eventos MIDI por segundo.

- NAME = MIDI (B~H) (conexión de dos o más equipos)

- Pulse = (1024 or 512)

Es el "ciclo de refresco" del Wheel. Tiene relación directa en la rapidez de actuación del Jog Wheel como control MIDI sobre la función Software asociada a éste. Podemos escoger entre 1024 y 512.

- I/O DISPLAY/Hide

Podemos determinar si los parámetros MIDI se mostrarán en el Display. DISPLAY significará que aparecen en Display y HIDE que no aparecen.

- EDIT = ON/OFF

Si el modo EDIT está en posición ON nos será posible editar parámetros (MIDI Note, MIDI LED). Si EDIT está en modo OFF su equipo enviara mensajes MIDI programados en su equipo por defecto.

- Name = MIDI

Este modo nos permite determinar el nombre de identificación ID de otro hardware conectado a la computadora. La computadora reconocerá el nombre de identificación. Los posibles nombres son elegibles:

-MIDI-B, MIDI-C, MIDI-D, MIDI-E, MIDI-F, MIDI-G, MIDI-H. Seis nombres de identificación de hardware.

En caso de conectar diversos KURO en un ordenador podremos asignar a cada uno un nombre de identificación ID.

B. MIDI NOTE EDIT

Mediante esta opción podrá editar (modificar) los parámetros MIDI de su equipo programados por defecto por fabricante. Para cambiar un parámetro presione el botón SHIFT y gire el control TRACK hasta seleccionar el valor deseado.

Ejemplo: En el mapa MIDI podemos ver que el botón TAP esta asignado al mensaje MIDI 03. Si queremos asignar al botón TAP otro "comand" presione el botón SHIFT y utilice la rueda para seleccionar el nuevo valor MIDI deseado.

Nota: Aún habiendo realizado cambios en la asignación de MIDI "comands" siempre podrá volver a cargar los "comand" por defecto de fabrica en el menú G.Load Defaults.

C. MIDI LED EDIT

Mediante la opción de menú "MIDI LED" podrá editar la iluminación de los LED de su equipo mediante parámetros MIDI análogamente a como hemos visto en el apartado B.MIDI NOTE EDIT. Ver el Mapa de Asignación MIDI.

D. REPEAT MODE

En modo ON solo las pistas de la carpeta (Folder) en la que estamos seleccionando pista mediante el botón TRACK o la Rueda serán mostradas en el Display. Para seleccionar pistas de otra Carpeta (Folder) deberemos seleccionarla con el control FOLDER.

En modo OFF seleccionando pista mediante el botón TRACK o la Rueda iremos pasando por todas las pistas de todas la Carpetas.

E. BIT RATE

- Display ON. Podemos especificar si queremos que se indique en Display el "Bit Rate" de la pista reproducida.

F. VERSION

Es el mapa de asignación MIDI que puede ver en la página 15. Usted podrá editar los parámetros MIDI cambiando el mapa original.

- CON: Ver XX (versión de Control MIDI)

- SER: Ver XX (versión de Servo)

- BUF: Ver XX (versión de Buffer)

- DSP: Ver XX (versión de DSP)

G. LOAD DEFAULT

Le permite volver a cargar en su reproductor los "settings" o parámetros originales por defecto (realizados por fabricante). Estando en el menú "LOAD DEFAULT" aparece en la segunda fila "Enter Load". Presione el control TRACK y los parámetros por defecto serán cargados.

H. EXIT & SAVE

En caso de haber modificado los parámetros de su equipo mediante el menú interno y desee guardarlos para otra sesión sitúese en el menú "EXIT & SAVE". En la segunda línea aparece "Enter Save". Presione el control TRACK y los parámetros editados por usuario serán guardados.

Nota: A continuación se proporciona la lista de controles que es posible editar y almacenar (Save) y el valor por defecto de dichos controles (Default).

Save: Los parámetros que se guardarán son:

PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK, EFFECTS ON/OFF, SENSITIVITY, DISPLAY/SCROLL TIME/JOG MODE/INTENSITY/A.CUE LEVEL/MIDI CC TYPE/MIDI CH/MIDI SETUP

Defaults: Los valores de los parámetros por defecto (de fábrica) son:

PITCH (ON), PITCH RANGE (10%), (CTN), AUTO CUE(ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD(OFF), KEY LOCK(OFF), EFFECTS(OFF), SENSITIVITY(0), PITCH BEND(PITCH RANGE), BIT RATE(Disp. ON), JOG MODE(MODE1,1), INTENSITY(4), A. CUE LEVEL(-48db), MIDI CC TYPE (REL.) , MIDI CH(CH 1,2), MIDI SETUP(JOGOUT 0 ms) (PULSE 1024) (I/O HIDE), REPEAT MODE (OFF), LINE SETUP (LINE 1 DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1), (DISPLAY (1 sec)/RUN (150msec TIME), PLAYLIST (NORMAL), SLEEP TIME (15 min)

C- EDICION DE BASE DE DATOS

Su equipo dispone de un Software "Db Builder" para PC que le permitirá en su ordenador, ordenar las pistas y carpetas de su dispositivo USB en función de los distintos Submenús (Normal / Title/ Artist / Album/ Genre) del menú PLAYLIST.

Y una vez realizada la base de datos con el programa "Db Builder" podrá conectar la memoria USB editada con "Db Builder" a su equipo y realizar búsquedas rápidas de sus temas en función de alguno de sus atributos (Normal / Title/ Artist / Album/ Genre).

Una vez hemos instalado el programa "Db Builder" y editado la base de datos de un dispositivo de almacenamiento USB (Pen drive por ejemplo) conectaremos dicho dispositivo en un puerto USB de su reproductor. En estas condiciones la búsqueda de temas se realiza del siguiente modo:

1- Una vez conectado el dispositivo de almacenamiento USB presione ENTER y gire el control FOLDER hasta entrar en el menú PLAYLIST.

2- Estando en el menú PLAYLIST gire el control TRACK y seleccione entre los siguientes submenús Normal / Title/ Artist / Album/ Genre. Una vez escogido un submenú presione otra vez el botón ENTER. La búsqueda de pistas se realizará en función al submenú escogido y por orden alfabético.

Ejemplo:

Supongamos que hemos editado un Pen Drive USB mediante el programa "Db Builder". Y al conectarlo al equipo hemos escogido ARTIST como parámetro de búsqueda. Todas las pistas de su Pen Drive USB aparecerán ordenadas alfabéticamente por el nombre del Artista.

La búsqueda se realiza letra a letra (A, B, C, D,...). Primero aparecerán todas las pistas cuyo Artista empieza con la letra A. Si el artista que buscamos empieza por la letra F deberemos presionar el botón FOLDER y girarlo, observaremos en el Display que van apareciendo las letras del abecedario. Gire hasta llegar a la letra F. Al girar el control TRACK aparecerán todas las pistas cuyo Artista empieza con la letra F.

EDICION DE BANCO DE DATOS EN SU DISPOSITIVO USB

Para ordenar las pistas y carpetas de su dispositivo USB (sólo sistemas de archivos FAT) se dispone de un Software específico para KURO. Este Software le permite ordenar el contenido de su dispositivo USB de forma que al cargarlo en su equipo este reconozca las pista según busquemos por Normal / Title/ Artist / Album/ Genre.

Instalación del Software DATA BASE BUILDER (Db Builder):

Acceda al archivo Db Builder. Ejecútelo, en su pantalla aparecerán los siguientes gráficos que le ayudarán durante la instalación.

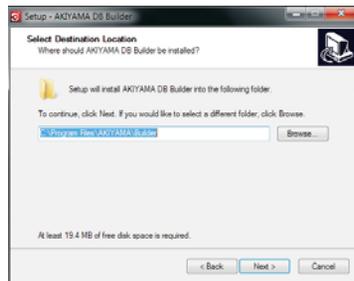
Paso 1, presione NEXT

Paso 2, presione NEXT

Paso 3, presione INSTALL

Paso 4, PROCESSING

Paso 5, presione FINISH



Una vez instalado el programa Db Builder conecte su dispositivo USB en su ordenador y ejecute Db Builder sobre éste. A continuación vea un conjunto de gráficos que le indicarán cómo se realiza esta operación.

Paso 1: Seleccione en su ordenador el dispositivo USB que desea ordenar para su posterior uso en su equipo.

Paso 2: Automáticamente comenzará el proceso de análisis (Processing)

Paso 3: Al finalizar el análisis, en la ventana del creador de Base de Datos aparecerá un informe del análisis. Esto indica que la creación de la Base de Datos ya ha sido creada



NOTA: cada vez que modifique el contenido de su dispositivo USB es necesario volver a realizar el proceso descrito para crear una nueva Base de Datos acorde con los nuevos contenidos.

UTILIZACION DE LA BASE DE DATOS

- 1- Cargue su dispositivo USB en su equipo.
- 2- Presione el botón ENTER para entrar en el menú interno de su equipo.
- 3- Gire el control FOLDER hasta seleccionar "2. Playlist", debajo aparecerá una de las siguientes formas de búsqueda de las pistas Normal / Title/ Artist / Album/ Genre. Seleccione mediante el control TRACK una de las distintas posibilidades.
- 4- Presione otra vez el botón ENTER

En el Display aparecerá la información correspondiente a las pistas y al modo de búsqueda Normal / Title/ Artist /

Album/ Genre.

Presione y gire el control FOLDER. Al girarlo aparecerá en Display las distintas letras del abecedario que contienen pistas en función del modo de búsqueda seleccionado.

Solución de problemas de instalación del Software Db Builder: Si utiliza Windows Vista puede ocurrir el siguiente fallo:

1. No se instalará correctamente Db Builder debido a la limitación de UAC.
2. Solución: presione el botón derecho de "mouse" y utilice la opción "Run as administrator" para la instalación de Db.



1- BUSQUEDA DE PISTAS

En el gráfico se muestra el método para la selección de pistas una vez realizada la base de datos mediante el programa Db Builder. Se mostrará con un ejemplo:

Buscamos Artist: PROPELLERHEADS Album: DECK&DRUMS&ROCK&ROLL Title: Spybreak en modo "Playlist Artist" y modo "Playlist Album".

Modo "Playlist Artist": En el menú interno del equipo hemos establecido "Artist" como modo de búsqueda de entre "NORMAL/TITLE/ARTIST/ALBUM/GENRE". Una vez insertado el modulo USB es su equipo el Display, en la primera fila, mostrará el nombre del primer "Artist" en orden alfabético y en la segunda fila el nombre de la o las pistas (Title) que pertenecen a este "Artist". Moviendo el control TRACK navegaremos por todas las pistas que pertenezcan a los "Artist" que comiencen por la primera letra del abecedario (en caso de que en nuestro dispositivo USB no tenga ningún "Artist" que comience por la letra "A" la primera letra del abecedario será la del nombre del "Artist" con la letra más cercana a "A" en el abecedario).

Presionamos y giramos el control FOLDER hasta llegar a la letra P. En el caso del dibujo hemos supuesto que el ARTISTA es el primero de la lista de pistas comenzadas con la letra P. Al cabo de menos de un segundo desde que seleccionamos una letra aparece en el Display la información del Nombre de ARTISTA y la pista de dicho Artista que comienza con la primera letra según el orden del abecedario. Girando el control TRACK nos desplazaremos por las pistas siguientes.

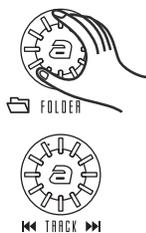
Modo "Playlist Album": En el menú interno del equipo hemos establecido "Album" como modo de búsqueda. El proceso de búsqueda será: Presionamos y giramos el control FOLDER hasta llegar a la letra D. En el caso del dibujo hemos supuesto que el ALBUM es el primero de la lista de Álbums comenzados con la letra D. Girando el control TRACK nos desplazaremos por las pistas siguientes pertenecientes a este Álbum.

Selección de modo de búsqueda en Menu Interno:



Búsqueda:

PRESIONAR & GIRAR



1 seg. despues aparece el titulo

A	ARTIST	ADER&KAREE
	TITLE	SADE&KUED

1 seg. despues aparece el titulo

B	ARTIST	BEBE&SAD
	TITLE	PLAY&ITLI

1 seg. despues aparece el titulo

C	ARTIST	CAKE&DEE
	TITLE	DUMB&BITCH

1 seg. despues aparece el titulo

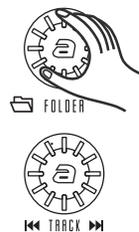
P	ARTIST	PROPELLERH
	TITLE	SPYBREAK

Selección de modo de búsqueda en Menu Interno:



Búsqueda:

PRESIONAR & GIRAR



1 seg. despues aparece el Nombre del Album

P	ALBUM	R&K&BUREE
	TITLE	SUED&ED

1 seg. despues aparece el Nombre del Album

B	ALBUM	BOOM&DAD
	TITLE	LIIT

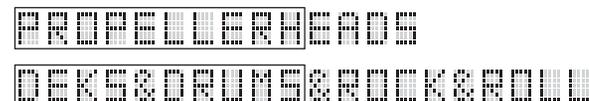
1 seg. despues aparece el Nombre del Album

C	ALBUM	COLD&PLAY
	TITLE	ITOH&SOR

1 seg. despues aparece el Nombre del Album

D	ALBUM	DEK&DRUMS
	TITLE	SPYBREAK

Para facilitar la lectura de las dos filas de caracteres alfanuméricos podemos programar la velocidad a la que se desplazan y el tiempo entre desplazamientos. Además podemos utilizar el botón SHIFT y los controles TRACK y FOLDER para desplazar manualmente los caracteres.



En un lapso de tiempo programado las letras se desplazan hacia la izquierda



Una sola vez en la fila superior



Repetidamente en la fila inferior

Presionar SHIFT y girar

Desplazamiento de letra manual



2-CUE (HOT CUE o CUE ON THE FLY)

Un punto CUE es una marca de tiempo en la pista tal que podemos almacenarla y hacer que el reproductor vuelva a este punto CUE cuando lo deseemos. En el gráfico siguiente podemos ver el desarrollo en tiempo de una pista con 4 puntos CUE almacenados.



Para realizar un punto CUE simplemente presione el botón IN durante la reproducción (Play) o en modo Pausa. Si no almacena "SAVE" el punto CUE éste estará sólo disponible mientras no realicemos un nuevo punto CUE.

Para volver al último punto CUE simplemente presione el botón CUE o CUE PLAY.

USO DE CUE/LOOP ALMACENADOS EN LOS BOTONES BANK

Primero debemos guardar puntos CUE y/o Loops en los botones BANK. Si un botón BANK tiene un CUE o Loop guardado se iluminará de color azul.

- Recuperar puntos CUE en modo PLAY:

Al presionar uno de los puntos BANK iluminados la reproducción pasa inmediatamente al punto CUE del BANK presionado sin interrupción de la reproducción. Esto ocurrirá aunque estemos reproduciendo otra pista distinta a la que hemos utilizado para crear los puntos CUE y/o Loops. El botón BANK presionado parpadeará.

- Recuperar puntos CUE en modo PAUSE:

Al presionar y mantener presionado uno de los puntos BANK iluminados la reproducción comienza inmediatamente en el punto CUE del BANK presionado. Al dejar de presionar el botón la reproducción entra en modo PAUSA en el punto CUE del botón BANK presionado. El último botón BANK presionado parpadeará.

Si el botón BANK tiene un Loop guardado, el inicio del Loop actuará como punto CUE y se comportará como si hubiéramos guardado un punto CUE. La diferencia es que si creamos un Loop se iluminarán los botones IN/OUT/RELOOP indicando que tenemos un Loop cargado. Si desea reproducir el Loop presione el botón RELOOP.

3- LOOP/AUTOLOOP

Hay dos modos de realizar un Loop, Manualmente y Automáticamente.

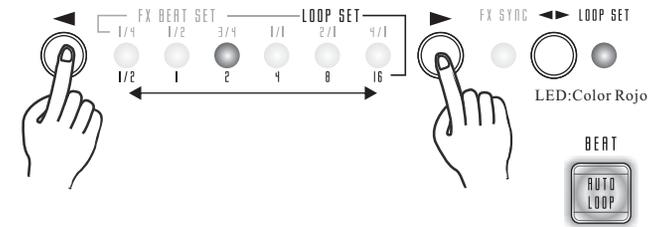
- Loop Manual: presione el botón IN en el momento que desee iniciar el Loop. Presione el botón OUT cuando desee terminarlo. En este momento se reproducirá el Loop ininterrumpidamente. Los botones IN y OUT parpadean y el botón RELOOP permanece iluminado.

Pasa salir del Loop presione el botón OUT. Los botones IN/OUT/RELOOP permanecen iluminados indicando que disponemos de un Loop. Para volver a reproducir el Loop presione el botón RELOOP. Si no almacena, "SAVE", el Loop creado éste estará sólo disponible mientras no realicemos un nuevo Loop.



- Loop Automático "AUTOLOOP":

Presione el botón LOOP para activar la función AUTO LOOP. En estas condiciones, para realizar un Loop simplemente presione el botón IN. La duración del Loop queda determinada por el valor seleccionado en forma de número de Beat por Loop (1/2, 1, 2, 4, 8, 16) acorde con el BPM de la pista que se está reproduciendo.



Durante la reproducción del Loop podrá modificar su tamaño en Beats presionando los botones </>. El Loop adquirirá la longitud (tiempo expresado en Beats) del nuevo valor de Beat seleccionado. De este modo podemos recortar o alargar el Loop en tiempo real. NOTA: esta función sólo está disponible para USB.

4- RECUPERAR PUNTOS CUE Y/O LOOPs MEMORIZADOS

RECALL MEMORY (recuperar memorias)

Su aparato puede almacenar internamente 2000 puntos CUE:

- 4 puntos por CD es decir 500 CDs

- 4 puntos CUE por carpeta en un dispositivo de almacenamiento de datos USB.

Sus puntos CUE memorizados pueden ser recuperados en cualquier momento. Incluso si retiramos el dispositivo USB o el CD y lo conectamos en otro momento.

a) Para recuperar los puntos CUE almacenados en un CD

1) asegúrese de que el CD no está cargado

2) presione el botón SAVE hasta que se ilumine

3) cargue el CD en su unidad. En el display aparecerá "RECALL" cuando la memoria se está cargando. Cuando se apague el botón SAVE la operación habrá finalizado.

b) Para recuperar los puntos CUE almacenados en un dispositivo USB.

b.1- manipule el control TRACK hasta seleccionar la pista donde ha memorizado sus puntos CUE. En el Display aparecerá "Load Cues?", presione el botón MIDI PLAYER A (Y) para cargar la memoria o pulse el botón MIDI PLAYER B (N) para no cargar la memoria.

b.2- presione el botón SAVE, se encenderá el LED, manipule el control TRACK hasta seleccionar la pista donde ha memorizado sus puntos CUE

5- SAMPLER

Activa el modo “SAMPLE/LOOP”. Los botones BANK cambian de función y reproducen Loops (Samples) que se mezclarán con la reproducción normal del equipo.

Primero deberemos almacenar en las memorias BANK puntos CUE o LOOPS.

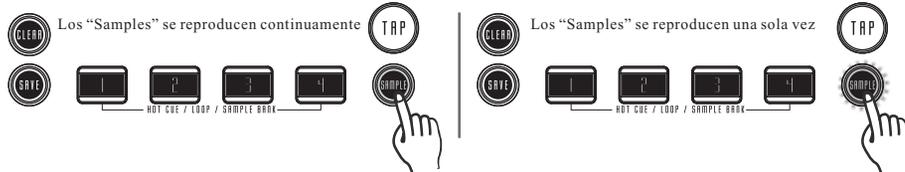
- Presione SAMPLE para activar el modo “SAMPLE/LOOP”. El botón SAMPLE se ilumina. Al volver a presionar el botón, éste parpadea. Al presionar el botón una tercera vez salimos del modo “SAMPLE/LOOP” y el botón se apaga.

Si el botón SAMPLE está iluminado, al presionar una de las memorias BANK, se reproducirá el “Sample” continuamente. Si el botón SAMPLE parpadea se reproducirá el “Sample” una sola vez.

- En modo “SAMPLE/LOOP” activado el reproductor mezclará la música del “Sample” con la música en reproducción.

- Como se ha mencionado, al presionar el botón SAMPLE una segunda vez, parpadea, activamos el modo “SAMPLE SINGLE MODE”.

- Presionando SAMPLE otra vez salimos del modo “SAMPLE/LOOP” y el botón se apaga. Debemos tener en cuenta que en esta sección hemos hablado de “Samples” o Loops. Un Loop es un “Sample” pues tiene una duración determinada. Un punto CUE no es un “Sample” pues no tiene duración, es instantáneo. No obstante, en modo “SAMPLE/LOOP”, al presionar el botón BANK donde está almacenado el punto CUE veremos que se reproducirá como un Loop.



6- EFECTOS

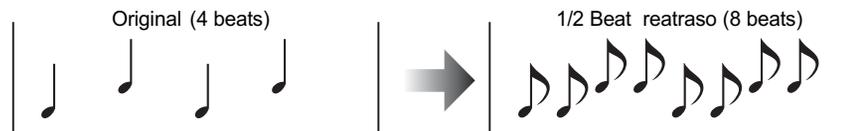
Su equipo dispone de tres efectos parametrizables en tiempo y ratio. Siendo Tiempo el parámetro que determina el comportamiento acústico del efecto y Ratio el parámetro que determina la proporción de señal con efecto versus señal original se reproducirá.

Los efectos disponibles son:

ECHO

El botón con la rúbrica ECHO activa/desactiva el efecto Eco. Para comprender el efecto Eco primero introduciremos el concepto de “Delay”:

Este efecto permite un sonido retrasado en un valor de Beat que, utilizando la función FX SYNC, podrá escoger entre 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2/1, 4/1. El efecto Delay sólo se repite una vez.

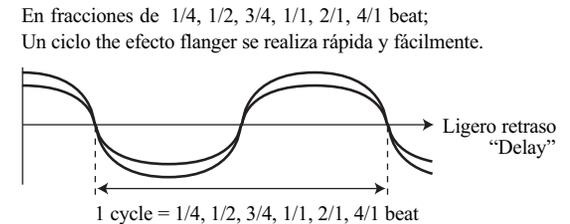


El efecto Eco repite el sonido varias veces, en función del parámetro TIME. Aparte de poder

manipular el parámetro Time mediante la rueda también podemos determinar el parámetro Time en Beats o fracciones de Beat utilizando la función FX BEAT.

EFECTO FLANGER

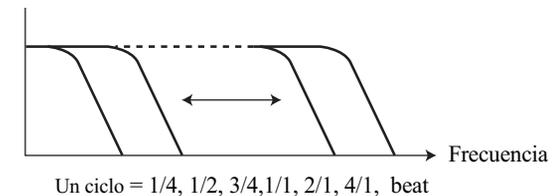
Este botón activa/desactiva el efecto Flange. Este efecto distorsiona la señal creando un efecto similar al producido por un cambio de fase oscilante (algunas personas lo llaman efecto jet). Podemos representar el efecto mediante el siguiente gráfico (representa la forma de onda original versus la modificada y sumada a la original):



Aparte de poder manipular el parámetro Time mediante la rueda también podemos determinar el parámetro Time en Beats o fracciones de Beat utilizando la función FX BEAT SYNC.

EFECTO FILTER

Este botón activa/desactiva el efecto Filtro. Este efecto cambia la tonalidad de la música en función del tipo de filtro aplicado y el valor de su parámetro Tiempo. Podemos representar el efecto mediante el siguiente gráfico:



Aparte de poder manipular el parámetro Time mediante la rueda también podemos determinar el parámetro Time en Beats o fracciones de Beat utilizando la función FX BEAT SYNC.

MODIFICACION DE PARAMETROS DE EFECTOS

Podemos modificar los parámetros de los efectos:

- mediante la rueda
- automáticamente mediante la Sincronía Automática con el BPM.

BOTON HOLD

Para la correcta explicación de este apartado debemos adelantar la función HOLD, activada por dicho botón. Al presionar el botón éste se iluminará. Una vez presionado, fijamos el valor de los parámetros de efectos que estamos utilizando. En caso de que el botón HOLD no esté iluminado cualquier manipulación de los parámetros de efectos será momentánea. Al dejar de manipular el parámetro este volverá a su valor original.

MODIFICACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEDIANTE LA RUEDA

BOTON PARAMETER TIME (X) Parámetro “Tiempo”

Éste botón ajusta el parámetro “Tiempo” del efecto que estamos aplicando. Presionamos el botón TIME, éste se ilumina, mientras manipulamos la rueda modificamos el parámetro.

- 1) Si el botón HOLD no está activo cualquier modificación del parámetro será momentánea
- 2) Si el botón HOLD está activo cualquier modificación del parámetro será permanente

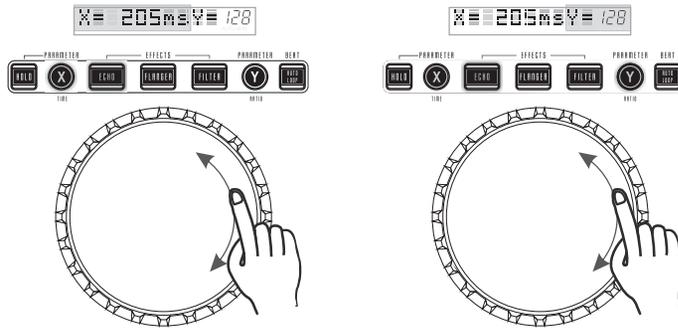
NOTA: Cuando el botón HOLD esté activo la función FX BEAT SYNC queda desactivada.

BOTON PARAMETER RATIO (Y) Parámetro “Balance Dry/Wet”

Éste botón ajusta el parámetro “Ratio” del efecto que estamos aplicando. Presionamos el botón RATIO, éste se ilumina, mientras manipulamos la rueda, modificamos el parámetro.

- 1) Si el botón HOLD no está activo cualquier modificación del parámetro será momentánea
- 2) Si el botón HOLD está activo cualquier modificación del parámetro será permanente

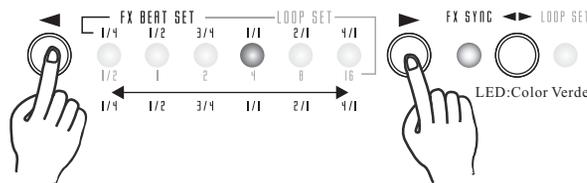
NOTA: Cuando el botón HOLD esté activo la función AUTO BEAT SYNC queda desactivada.



SINCRONIA AUTOMÁTICA CON EL VALOR DE BPM

Los efectos Eco y Flanger son directamente dependientes del parámetro Tiempo. Éstos son efectos llamados de “espacio” donde el parámetro tiempo tiene un efecto preponderante en el sonido del efecto. El efecto Filter no es un efecto de “espacio”. No obstante el parámetro tiempo tiene gran efecto en el sonido.

Para activar la función FX BEAT SYNC presione el botón FX SYNC (31), el Led debe ser verde. Los controles para la selección del Beat o fracción de Beat de sincronía son los dos botones </> situados a los extremos de la línea de LEDs. En caso de sincronía de efectos podemos seleccionar entre 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4 Beat.



Con los botones </> desplace el LED verde al valor de Beat de sincronía deseado. Puede

realizar esta operación antes de lanzar el efecto y durante la reproducción del efecto. Durante la reproducción del efecto escuchará la modificación de la sincronía en vivo.

7- CONECTAR (LINK) EQUIPOS KURO ENTRE SI

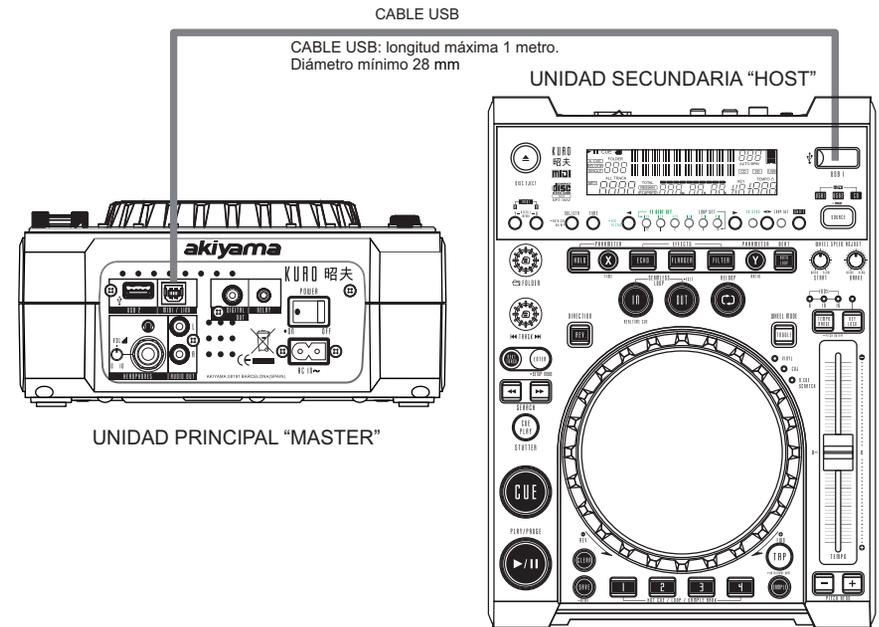
Esta función le permite conectar “inteligentemente” (en cadena) entre sí varios equipos KURO.

Tal que un equipo podrá reproducir pistas almacenadas en un dispositivo USB conectado a otro equipo. Siga las instrucciones para “encadenar” dos equipos: (esta función no es válida para CDs)

Primero identifique el equipo principal o “Master”, del que los demás serán “Host” o secundarios. En el equipo que designe como “Master” realice las siguientes operaciones.

- 1- Entre en Menú Interno presionando el botón ENTER (19)
- 2- Gire el control FORLDER (22) hasta que aparezca el Submenú MIDI SETUP.
- 3- Presione el botón SHIFT (32) y gire el control TRACK (20) hasta que en el Display aparezca USB=LINK. Presione otra vez ENTER.
- 4- Conecte su dispositivo USB1 en el reproductor principal “Master”.
- 5- Conecte el reproductor principal “Master” utilizando el conector USB MIDI (37) trasero al equipo secundario “Host” utilizando conector superior USB 1 (1).
- 6- Mediante el equipo secundario podrá acceder y controlar el dispositivo USB1 en el reproductor principal “Master”.

Para asegurar un funcionamiento óptimo es mejor encadenar sólo dos reproductores Kuro.



Presione el botón SOURCE (2) más de dos segundos. Entramos en modo MIDI, se encienden los tres LED adjuntos al botón SOURCE.

En modo MIDI nuestro equipo deja de ser un reproductor para convertirse en un Controlador. Controlará un Software residente en PC donde conectamos nuestro equipo mediante USB (37). Para que ello sea posible deberemos asignar funciones del Software a los distintos controles de nuestro equipo. Cada control tiene una identificación que podrá encontrar en el gráfico MIDI MAP en la página 32.

Un DJ Software tiene la función de “mapeo” o edición MIDI. Donde a cada función del Software se le asigna un control físico. Para ello debemos determinar el canal MIDI y la dirección MIDI que se asigna a la función del software. Esta asignación se realiza en el Ordenador. La función MIDI del DJ Software podrá ser del tipo:

- “Control Note” (Switch): El control físico deberá ser un Botón y tendrá una nomenclatura tipo NOTE C2

- “Control Change” (CC): El control físico será un Potenciómetro o un Encoder y tendrá una nomenclatura tipo Cc53.

- NOTE C2: indica que se trata de una función tipo ON/OFF y por tanto deberá tener asignado un Botón del Controlador. El numero 53 determina qué botón en concreto del Controlador está asignado a la función del DJ Software que estamos asignando.

- CC53: indica que se trata de una función de cambio continuo, Control Change y por tanto deberá tener asignado un Potenciómetro o un Encoder del Controlador. El numero 53 determina qué Potenciómetro o Encoder del Controlador en concreto está asignado a la función del DJ Software que estamos editando.

Los tipos de controles son de su Controlador Kuro son:

a- CC-ABSOLUTE (VR) - CC “Control Change” Absoluto. VR (potenciómetro)

Los mensajes “Control Change” Absoluto se envían en modo 0xBn (se lee Cero Hexadecimal B), donde “n” es el canal MIDI específico para la controladora. El identificador MIDI ID de la Controladora (KURO en modo MIDI) es indicado mediante el canal MIDI junto con el numero CC.

b- CC-RELATIVE (ENC) - CC “Control Change” Relativo. ENC (Encoder)

Los mensajes “Control Change” Relativo se envían en modo 0xBn donde “n” es el canal MIDI específico para la controladora. El identificador MIDI ID de la Controladora (KURO en modo MIDI) es indicado mediante el canal MIDI junto con el numero CC.

c- SWITCH ON/OFF (SW,CENTER,CW,CCW) - CN “Control Note” ON/OFF. Donde SW es Botón, CENTER es punto de detención en Potenciómetro, CW es sentido de rotación de las agujas del reloj y CCW es sentido de rotación contrario al de las agujas del reloj.

Estos mensajes se utilizan para botones.

d- LED ON/OFF (LED)

Estos mensajes se utilizan para determinar que LED debe encenderse. Son Mensajes tipo “CC” enviados en modo 0x9n (se lee Cero Hexadecimal 9 Canal “n”). LED ON tiene el valor 0x7F y LED OFF 0x00 donde “n” es el canal MIDI.

La operación que debemos realizar para “mapear” el Controlador KURO es asignar los distintos controles de éste a funciones del DJ Software al que está conectado.

La asignación puede realizarse de dos modos:

- 1- Desde su equipo, utilizando la tabla MIDI MAP (página 31)
- 2- Desde el Software utilizando la función LEARN

En la opción “2” siga las instrucciones de su DJ Software. A continuación explicamos la opción “1”. Parametrización del equipo utilizando la tabla MIDI MAP:

El mapa MIDI (página 32) de su equipo indica el “MIDI address” o dirección MIDI de cada control. Esta dirección deberá se asignada a una o varias funciones del DJ Software indicando su “address” en el modo edición MIDI del Software. Su “address” aparece en el MIDI MAP de su

Kuro.

NOTA: el MIDI MAP está expresado en modo hexadecimal > Decimal. Para realizar la asignación de controles de Kuro a funciones del DJ Software utilice los valores decimales.

MIDI MAP (hexadecimal> Decimal) El valor decimal es el que se necesita para la programación MIDI. De este modo no deberá utilizar las tablas de conversión. Aunque de todos modos aparecen en el manual para su referencia.

NOTA: Además de proporcionar las tablas MIDI convertidas de hexadecimal a decimal en la pagina 32 se proporciona un dibujo del equipo donde se referencia cada control con su “MIDI address”.

INFORMACION MIDI AVANZADA

Con la información proporcionada hasta aquí ya puede realizar la asignación MIDI. No obstante a continuación se explica con más detalle como se realiza dicha asignación.

En base “**Decimal**” tenemos 10 dígitos, del 0 al 9. En base “**hexadecimal**” tenemos 16 dígitos, de 0 a F. Para diferenciar entre números con base decimal y números con base hexadecimal los últimos aparecen con la letra “h” como apéndice. Comúnmente nos referimos a la base Hexadecimal como “hex” o con la letra “x” (numero Hexadecimal 0x9n).

Los números con base “**hexadecimal**” se representan en dos dígitos dado que un “byte” puede tener un valor “hex” de entre 00h a FFh (en decimal equivale a de 0 a 255).

Al contar en base Decimal, al llegar a 9 no nos quedan más dígitos y debemos combinar los disponibles (de 0 a 9) para expresar números. Después del 9 viene el 10. Del mismo modo en base Hexadecimal 10h es el número siguiente a Fh.

Decimal: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 etc.

Hex: 0h 1h 2h 3h 4h 5h 6h 7h 8h 9h Ah Bh Ch Dh Eh Fh 10h 11h etc.

Note que el valor 10h no es “diez”, sino 16! 10h (1x0h) debe leerse como 1-0 hexadecimal.

Para convertir números en base decimal a números en base Hexadecimal y viceversa disponemos de la siguiente tabla de correspondencia.

Tabla de conversión HEX-DEC:

	0h	1h	2h	3h	4h	5h	6h	7h	8h	9h	Ah	Bh	Ch	Dh	Eh	Fh
0h	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
1h	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
2h	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
3h	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
4h	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
5h	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
6h	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
7h	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
8h	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
9h	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
Ah	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
Bh	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
Ch	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
Dh	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
Eh	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
Fh	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255

E - CONTROLADOR MIDI

Para convertir un número en base Hexadecimal a base Decimal primero debemos localizar la columna que contiene el número que aparece a la izquierda. A continuación identificar la fila que contiene la letra que acompaña al número. El punto de intersección entre Columna y Fila es el número decimal equivalente.

Inversamente para convertir un número en base Decimal a su número correspondiente en base Hexadecimal primero debemos localizar la columna que contiene el primer número decimal (no prestar atención a la presencia de la “h”). A continuación identificar la fila que contiene el segundo número. El punto de intersección entre Columna y Fila es el número decimal equivalente.

Ejemplo:

Control Folder, efectúa dos aplicaciones SW (Conmutador) que es un “Control Note” y ENC (Encoder) que es un “Control Change”.

SW name	Type	MIDI	MIDI2(Hold SHIFT)	Remarks
FOLDER 	SW/ENC	2B/31	6A/70	CC TYPE = RELATIVE

La dirección MIDI del control Folder ENC es 31. Lo convertimos a Decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec:

Columna 3 / Fila 1 es el número 49 decimal.

En el DJ Software aplicaremos la función a: CC número 49 (CC49).

La dirección MIDI del control Folder SW es 2B, en base Hexadecimal. Convertimos de hexadecimal a decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec:

Columna 2 / Fila B: representa el número 43 en decimal. En el caso de controles C.N. debemos convertir el valor decimal en un valor “MIDI Note Numbers for Different Octaves”. Esta conversión la haremos mediante la tabla siguiente:

TABLA: “MIDI Note Numbers for Different Octaves”

Octave #	Note Numbers											
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
9	120	121	122	123	124	125	126	127				

La dirección MIDI del control Folder SW es 2B, en base Hexadecimal que representa el número 43 en decimal. Tomamos el número 43 de la tabla y obtenemos:

- Columna G

- Fila 2

La dirección del SW de Folder que debemos editar en el DJ Software es G2. Parametrización MIDI usando el botón SHIFT:

Como podemos ver en la tabla MIDI MAP (hexadecimal) los controles tienen una segunda dirección o “address” en caso de que se manipulen cuando mantenemos el botón SHIFT presionado. La asignación se realiza tal como hemos indicado, utilizando el valor establecido para MIDI2 (Hold SHIFT). De este modo podemos asignar dos funciones distintas del DJ Software a un mismo control de KURO.

Ejemplo

Control Folder, efectúa dos aplicaciones SW (Conmutador) que es un “Control Note” y ENC (Encoder) que es un “Control Change”. Parametrizaremos MIDI2 (Hold SHIFT), que será la función que realizará el control FOLDER al presionar el botón SHIFT.

SW name	Type	MIDI	MIDI2(Hold SHIFT)	Remarks
FOLDER 	SW/ENC	2B/31	6A/70	CC TYPE = RELATIVE

La dirección MIDI2 del control Folder ENC es 70. Lo convertimos a Decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec:

Columna 7 / Fila 0 es el número 112 decimal.

En el DJ Software aplicaremos la función a: CC número 112 (CC112).

La dirección MIDI2 del control Folder SW es 6A, en base Hexadecimal. Convertimos de hexadecimal a decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec:

Columna 6 / Fila A: representa el número 106 en decimal. En el caso de controles C.N. debemos convertir el valor decimal en un valor “MIDI Note Numbers for Different Octaves” utilizando dicha tabla. La dirección MIDI del control Folder SW es 106 en decimal. Tomamos el número 106 de la tabla y obtenemos:

- Columna A#

- Fila 7

La dirección del SW de Folder que debemos editar en el DJ Software es A#7.

PARAMETRIZACION DE KURO PARA TRAKTOR PRO

En la página web www.akiyamadj.com, en la sección dedicada a KURO podrá encontrar varios dibujos de las funciones de TRAKTOR PRO asignadas a los distintos controles de KURO y los archivos .tsi para cargar directamente en TRAKTOR las configuraciones MIDI en su equipo.

Su equipo Kuro es básicamente un Computador. Las nuevas actualizaciones del Software de Kuro se irán presentando en la página web mencionada. Le recomendamos la visite periódicamente.

WARNING

TO PREVENT FIRE OR SHOCK HAZARD. DO NOT USE THIS PLUG WITH AN EXTENSION CORD, RECEPTACLE OR OTHER OUTLET UNLESS THE BLADES CAN BE FULLY INSERTED TO PRESENT BLADE TO PREVENT FIRE OR SHOCK HAZARD. DO NOT EXPOSE THIS APPLIANCE TO RAIN OR MOISTURE. TO PREVENT ELECTRICAL SHOCK, MATCH WIDE BLADE PLUG TO WIDE SLOT FULLY INSERT.



CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



CAUTION: To reduce the risk of electric shock, do not remove any cover. No user-serviceable parts inside. Refer servicing to qualified service personnel only.



The lightning flash with arrowhead symbol within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of un-insulated "dangerous voltage" within



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operation and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying this appliance.

1. Read Instructions. All the safety and operating instructions should be read before this product is operated.
2. Retain Instructions. The safety and operating instructions should be retained for future reference.
3. Heed Warnings. All warnings on the appliance and in the operating instructions should be adhered to.
4. Follow Instructions. All operating and use instructions should be followed.
5. Water and Moisture. The appliance should not be used near water - for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, laundry tub, in a wet basement, or near a swimming pool, and the like.
6. Carts and Stands. The appliance should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer.
An appliance and cart combination should be moved with care. Quick stops, excessive force, and uneven surfaces may cause the appliance and cart combination to overturn.



7. Wall or Ceiling Mounting. The product should be mounted to a wall or ceiling only as recommended by the manufacturer.
8. Heat. The appliance should be situated away from heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other appliances (including amplifiers) that produce heat.
9. **Power Sources** *This product should be operated only from the type of power source indicated on the rating label. If you are not sure of the type of power supply to your home, consult your product dealer or local power company. For products intended to operate from battery power, or other sources, refer the operating instructions.*
10. Grounding or Polarization. This product may be equipped with a polarized alternation-current line plug (a plug having one blade wider than the other). This plug will fit into the power outlet only one way. This is a safety feature. If you are unable to insert the plug fully into the outlet, try reversing the plug. If the plug should still fail to fit, contact your electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the polarized plug.
11. Power-Cord Protection. Power-supply cords should be routed so that they are not likely to be walked on or pinched by items placed upon or against them, paying particular attention to the cord in correspondence of plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the appliance.
12. Cleaning - The appliance should be cleaned only as recommended by the manufacturer. Clean by wiping with a cloth slightly damp with water. Avoid getting water inside the appliance.
13. For AC line powered units - Before returning repaired unit to user, use an ohm-meter to measure from both AC plug blades to all exposed metallic parts. The resistance should be more than 100,000 ohms.
14. Non-use Periods. The power cord of the appliance should be unplugged from the outlet when left

unused for a long period of time.

15. Object and Liquid Entry. Care should be taken so that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through openings.
16. Damage Requiring Service. The appliance should be serviced by qualified service personnel when:
A: The power-supply cord or the plug has been damaged; or
B: Objects have fallen, or liquid has been spilled into the appliance; or
C: The appliance has been exposed to rain; or
D: The appliance does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance; or
E: The appliance has been dropped, or the enclosure damaged.
17. Servicing. The user should not attempt any service to the appliance beyond that described in the operating instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
18. Ventilation. Slots and openings in the cabinet are provided for ventilation and to ensure reliable operation of the product and to protect it from overheating, and these openings must not be blocked or covered. The openings should never be blocked by placing the product on a bed, sofa, rug, or other similar surface. This product should not be placed in a built-in installation such as a bookcase or rack unless proper ventilation is the manufacturer's instructions have been adhered to.
19. Attachments. Do not use attachments not recommended by the product manufacturer as they may cause hazards.
20. Accessories. Do not place this product on an unstable cart, stand, tripod, bracket, or table. The product may fall, causing serious injury to a child or adult, and serious damage to the product. Use only with a cart, stand, tripod, bracket, or table recommended by the manufacturer, or sold with the product. Any mounting of the product should follow the manufacturer's instructions, and should use a mounting accessory recommended by the manufacturer.
21. Lightning. For added protection for this product during a lightning storm, or when it is left unattended and unused for long periods of time, unplug it from the wall outlet and disconnect the antenna or cable system. This will prevent damage to the product due to lightning and power-line surges.
22. Replacement Parts. When replacement parts are required, be sure the service technician has used replacement parts specified by the manufacturer or have the same characteristics as the original part. Unauthorized substitutions may result in fire, electric shock, or other hazards.
23. Safety Check. Upon completion of any service or repairs to this product, ask the service technician to perform safety checks to determine that the product is in proper operating condition.

CAUTION LASER RADIATION!

This device is equipped with two Class 1 laser diodes. To ensure a safe operation do not remove any covers or try to access the inside of the equipment. The inside of the device does not contain any parts which are subject to maintenance. Maintenance must only be carried out by qualified staff.

CLASS 1 LASER

EN 60825-1:94

FEATURES

- _ Plays MP3/WAV* files from USB or regular CDs
- _ Mp3 Track Listings
- _ Headphone Jack w/Trim Control
- _ Fine Tune BPM
- _ Next Track Search
- _ Auto cue
- _ Real Time Scratch Play
- _ 1/75th second frame search
- _ Reverse Play
- _ Real time cue (“Cue on the Fly”)
- _ 8 different speed scan (4 Forward/4 Reverse)
- _ Pitch display
- _ RCA coaxial output
- _ Large bright VFD display
- _ Fader Start Control
- _ Seamless Loop (uninterrupted loop playback)
- _ Sampler (Forward & Reverse Sampling)
- _ Music Master tempo
- _ 10 Second Digital Anti-Shock
- _ Sleep Mode
- _ Relay Playback
- _ Memory Backup, Defaults to last setting
- _ Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- _ Selectable Single or Continuous Play
- _ Jog Wheel Sensitivity Adjustment
- _ Folder Search for Mp3's
- _ 2000 programmable Cue Points (500 track x 4, for CD)
- _ 4 Programmable Cue (Bank) Buttons
- _ Adjustable Pitch Percentages: +/-6%, +/-10%, +/-16% or +/-100%
- _ Instant Start within 10ms (sound is produced immediately when the PLAY button is pressed)
- * WAV Files: 1411kbps PCM

Manual is made of 5 parts A, B, C, D, E:

A- GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS

B- INTERNAL MENU

C- DATABASE EXPLANATION

D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION

1- TRACK SEARCH

2- CUE (HOT CUE or CUE ON THE FLY)

3- LOOP/AUTOLOOP

4- RECALL CUE POINTS AND/OR SAVED LOOPS

5- SAMPLER

6- EFFECTS

7- LINK KURO UNITS

E- MIDI CONTROLLER

While reading the manual we recommend print pages **19** and **21** where the GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS are depicted.

A- GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS

1- USB Media Port:

You can connect external USB media to this port, like for example USB sticks or external USB hard disks. Supported formats are MP3 and WAV. The maximum file limit is 341 MB or 233 minutes per track. Encoding with 32, 44.1 and 48 kHz are supported for Mp3 format only. The medium must be formatted as FAT system. A maximum of 999 folders with 999 tracks each is readable.

2- Source Select Button:

Via the Source Select Button it is possible to switch between the three media modes. When turning on, the device will automatically be in USB mode. Push the Source Select Button when in pause mode in order to change to CD mode. Hold the Source Select Button for approximately 2 seconds in order to switch to MIDI mode.

3- BRAKE, START DIAL:

BRAKE DIAL

- When in the VINYL mode, this BRAKE dial determines the deceleration speed until play stops when the jog wheel is hold down.
- When in the CDJ mode, this BRAKE dial determines the deceleration speed until play stops when the PLAY/PAUSE button is pressed.
- When the BRAKE dial is rotated to MIN, play stops quickly; when the dial is rotated to MAX, play stops more slowly before coming to a complete stop.

START DIAL

- When in the VINYL mode, this START dial determines the acceleration speed until full playback speed is reached when the jog dial is backspin.
- When in the CDJ mode, this START dial determines the acceleration speed until full playback speed is reached when the PLAY/PAUSE button is pressed.
- When the START dial is rotated to MIN, play starts quickly; when the dial is rotated to MAX, play starts slowly before full playback speed.

4- TEMPO RANGE BUTTON:

Press the button to choose any pitch percentage of 6%, 10%, 16%, and 100%.

With this button you can also switch Pitch Slider on/off by pressing it for at least 1 sec.

5- KEY LOCK:

This button activates the KEY LOCK function. This function allows you to use the PITCH SLIDER to speed up or slow down playback speed without altering the tonal pitch of the track.

6- TOGGLE BUTTON (WHEEL MODE):

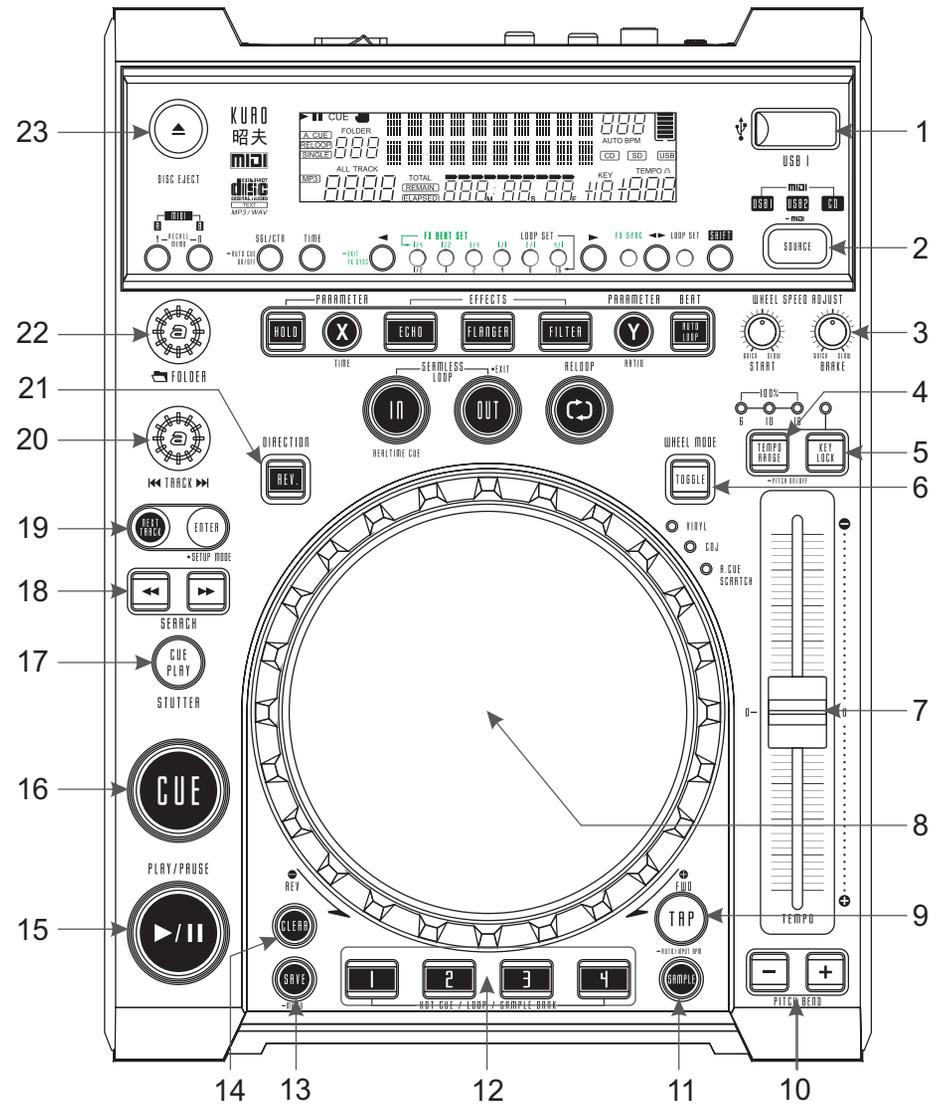
Each press the TOGGLE button to select the WHEEL MODE of VINYL/CDJ/A CUE SCRATCH.

- VINYL - When wheel mode is set to VINYL, use the JOG WHEEL to activate the scratch effect by touching the surface of Jog Wheel.
- CDJ - When wheel mode is set to CDJ, scratch mode is exit, JOG WHEEL can be used to pitch bend and frame search.
- A.CUE SCRATCH

IN PLAYBACK MODE

While in play mode and when the touch sensitivity function is active, the JOG WHEEL can be used to return the unit to last IN point.

Simply touch the JOG WHEEL and unit will immediately return to the last set CUE point (BANK LED is not blinking) or BANK IN point (LED is blinking) and playback without music interruption.



A- GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS

IN CUE MODE

While in cue mode and when the touch sensitivity function is active, tapping on the JOG WHEEL can be used to start playback.

The unit will continue to playback until the JOG WHEEL is released. Once the JOG WHEEL is released the unit will return to the last IN point.

The following draws depict the function of the Jog Wheel upon the different setups:

NOTE: we start in Play mode

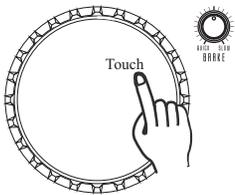
MODE

VYNIL Playback Stops at the speed set by BRAKE

CDJ Nothing happens

A.CUE SCRATCH

Playback returns to last CUE point



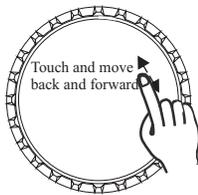
MODE

VYNIL Real time Scratch

CDJ We perform a Pitch Bend

A.CUE SCRATCH

Playback returns to last CUE point. And a Real time Scratch can be performed from this point



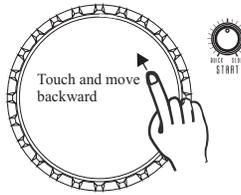
MODE

VYNIL Playback Stops and Start's back at the speed set by START

CDJ We perform a backwards Pitch Bend

A.CUE SCRATCH

Playback returns to last CUE point, and Playback Stops and Start's back at the speed set by START



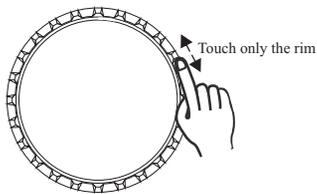
MODE

VYNIL We perform a Pitch Bend

CDJ We perform a Pitch Bend

A.CUE SCRATCH

We perform a Pitch Bend

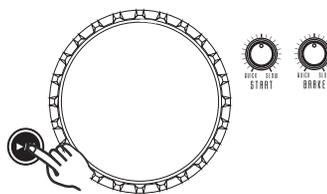


MODE

VYNIL Normal PLAY/PAUSE

CDJ Pressing PAUSE Playback Stops at the speed set by BRAKE. Pressing PLAY Playback Start's at the speed set by START

A.CUE SCRATCH Normal PLAY/PAUSE



7- PITCH SLIDER:

This slider is used to adjust the playback pitch percentage. The slider is a set adjustment and will remain set until the pitch slider is move or the pitch function has been turned off.

8- JOG WHEEL:

Kuro's Jog Wheel is engineered so it mimic's a vinyl. The top section is touch sensitive and responds to the body's own electricity - similar to a vinyl record on the turntable. The outer rubberised ring has been designed for pitch bending - similar to the edge of a turntable's platter.

a- The jog wheel will act as a frame search control when the track in the pause or cue mode, press PLAY button to create the IN point.

b- The wheel also works as a pitch bend during playback. Turning the wheel clockwise will increase the pitch percentage up to 100%, and turning the wheel counterclockwise will decrease the pitch percentage down to -100%. The pitch bend will be determined on how long you turn the jog wheel continuously.

c- The jog wheel can be used with the hold of the TIME and RATIO knob to set effects and samples parameter adjustment.

9- TAP BUTTON:

This button is used for manual BPM. When in manual BPM mode, tap this button to the beat of the current track. Hold the TAP button for 1 sec. to activate Auto BPM.

10- PITCH BEND BUTTONS:

The desired pitch of CD decrease or increase when button is pressing and returns to the original pitch when the button is released.

More info at B- INTERNAL MENU 4-PITCH BEND page 23.

11- SAMPLE BUTTON:

a Press this button, then press the desired BANK button to set the sample loop mode (LED is on).

b When sample mode is set, then sampler will mix the music together.

c And press the SAMPLE button again to set the sample single mode (LED is flash).

d Press the SAMPLE button again to cancel sample function.

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION 4- RECALL CUE POINTS AND/OR SAVED LOOPS page 27.

12- BANK BUTTONS 1~4:

These buttons are used to store either four cue points or four samples. Each Bank Button can store either a sample or a cue point. To play your programmed samples, press the Sample button and then press the Bank Program button.

The stored Cue point will become sample when you change another FOLDER device to play.

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION 4- RECALL CUE POINTS AND/OR SAVED LOOPS page 27.

13- SAVE BUTTON:

This button can be used in couple of ways:

a. Press this button to activate the memory mode, the save button LED will glow when active. After the memory mode is activated, press your desired bank button to store your CUE point or playing loop.

b. To store your loops and cue points that are saved in the BANKS to the system memory for next time, press the MEMORY button for 1 second.

NOTE: RECALL MEMORY: KURO can store 2000 programmed cue points in 500 track CD and 4 programmed cue points per track in the USB device. These setting may be recalled at any time, even when an audio source has been removed and loaded at a later time.

To recall the bank memory with CD/USB device: 1) Turn the TRACK knob to select the track which with the BANKS and "Load Cues?" will be indicated on the VFD, press MIDI PLAYER A(Y) to load or press MIDI PLAYER B(N) not to load. Or 2) press the SAVE button, LED on, and turn the TRACK knob to select the TRACK with BANKS that you would like to recall.

14- CLEAR BUTTON:

Press CLEAR button, LED on, or hold the CLEAR button to select the BANK buttons you would like to clear.

15- PLAY/PAUSE BUTTON:

Each press of the button to change from play to pause or from pause to play.

A- GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS

NOTE: a loaded CD player goes into Auto-Cue mode after being switched on. In this way, the Cue Point is automatically set on the first signal of a track.

16- CUE BUTTON:

A Cue Point is a self-defined starting point, usually at the beginning of a beat. When activating the Cue Button (16) the Player interrupts playing the track and returns to the last set Cue Point. To set a Cue Point, follow either of the following two options:

a) Search the desired Cue Point using the Jog Wheel (8) while in Pause mode. You will access the Frame Search mode (fragmented repeats =1/75 minute) and can precisely set your Cue Points. Then press the Play/Pause Button (15) to save the Cue Point. The player returns to Play mode.

b) While in Play mode, press the Loop In Button (26) at the desired point to save the Cue Point. The player remains in Play mode. With a little practice, this is a faster way to set the desired Cue Point. Press the Cue Button (16) for the player to return to the Cue Point and go into Pause mode. By pressing and holding the Cue Button you will return to Play mode until you release the button again. The player will then return to the Cue Point and go into Pause mode. Press the Play/Pause Button (15) to permanently return to Play mode.

NOTE: When pressing the Cue Button (16) while in Play mode when no Cue Point has been set, the player returns to the start of the track and goes into Pause mode (Auto-Cue). The player saves the Cue Point which can be prompted with the Cue Button for a single track only. When changing to another track, the previous Cue Point will no longer be saved.

17- CUE PLAY BUTTON:

Press the button to return to the last CUE point and resume playback immediately. You can also tap the button to create a BOP effect.

18- SEARCH BUTTONS:

▶▶ This search button allows you to quickly scan backwards through a track.

◀◀ This search button allows you to quickly scan forwards through a track.

19- NEXT TRACK BUTTON:

While either playing a track or in pause mode, press this button to search for the next track you want to play. NEXT TRACK indicators will flash. Now you can turn the FOLDER or TRACK knob to search for the next track. Press the PRESET button you found your desired track.

20- TRACK KNOB:

This knob has three functions.

a- The knob is used to select a track. Turning track knob will forward/backward skip to next track.

b- Holding down and turning track knob will rapidly forward/backward skip through the tracks by 10 tracks per click.

c- Press track knob to switch file name/title (ID3)/artist (ID3)/Album(ID3)/Genre(ID3) on the VFD.

21- REVERSE KNOB:

Activate Reverse function to play the track or sampler in reverse. Press the button again to deactivate this effect.

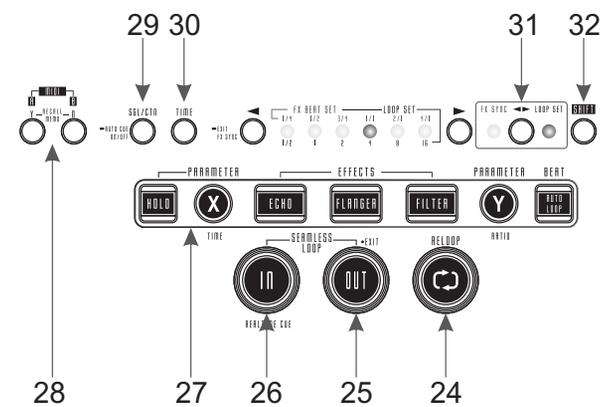
22- FOLDER KNOB:

Turn FOLDER knob to search the desired folder.

23- EJECT BUTTON:

Press this will eject the CD. The eject function will only when the unit is in cue or pause

mode, this is to prevent accidentally ejecting the disc when in play mode.



24- RELOOP BUTTON:

If a SEAMLESS LOOP has been made, but the CD player is not actively in seamless loop mode, pressing the reloop button will instantly reactivate the seamless loop mode. To exit loop, press the out button. RELOOP will appear in the VFD display when the RELOOP function is available.

In the loop mode, hold RELOOP button, LED of IN/OUT/RELOOP will flash and “OUT EDIT” will be indicated on the VFD, now you can turn the J.W. to edit out point; then press the RELOOP button again to exit editing.

Note: Please DO NOT touch the sensitive JOG Wheel under A. Cue Scratch mode.

25- OUT BUTTON:

This button is used to set the ending point of a loop. A loop is started by pressing the IN button, pressing the OUT button set the loop ending point. The loop will continue to play until the OUT button is pressed once again. (● EXIT).

26- IN BUTTON:

This function allows you to set a CUE POINT without music interruption. This button also sets the starting point of a seamless loop.

27- EFFECTS AND HOLD BUTTON:

HOLD BUTTON - This button allows you to set and lock any new parameters you set to the effects. This button will glow when the hold function is activated. If the hold function is not selected any changes to the effect parameters will be momentary.

PARAMETER TIME BUTTON - This button is used to adjust the parameter time value. You can also push the TIME knob, LED on, and turn the JOG WHEEL to adjust the parameter time value.

1. If the hold function is not selected any changes to the effect parameters will be momentary.

2. During hold function is selected the auto beat sync will be turned off.

ECHO EFFECT - This button is used to activate and deactivate the echo effect. The echo effect adds an echo to your output signal.

FLANGER EFFECT - This button is used to activate and deactivate the flanger effect. The flanger effect distorts the output signal and creates an effect similar to the frequency phasing in and out of each other.

A- GENERAL FUNCTIONS AND CONTROLS

FILTER EFFECT - This button is used to activate and deactivate the filter effect. The filter effect tweaks the original sound to add different tonal definition.

PARAMETER RATIO BUTTON - This button is used to adjust the parameter ratio value. You can also push the RATIO knob, LED on, and turn the JOG WHEEL to adjust the parameter ratio value.

AUTO LOOP BUTTON - Press this button to activate AUTO LOOP function. Press IN button, and OUT point will be found automatically according to the BPM value.

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION 6- EFFECTS page 28.

28- MIDI A/B:

Under the MIDI mode, press this button to switch PLAYER A/B.

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION E- MIDI CONTROLLER page 29.

29- SGL/CTN BUTTON:

This function allows you to choose between single track play or continuous track play (all tracks in order). This function also operates in RELAY mode. With this button you can also switch auto cue on and off, by pressing it for at least 1 sec.

30- TIME BUTTON:

The button will switch the time value described in the TIME METER between ELAPSED playing time, TRACK Remaining time and TOTAL Remaining time.

31- </> Use this button to select FX SYNC or LOOPSET:

- **FX SYNC:** This is used to select the delay time of an effect to the beat of music. The beat delay ratios are 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, and 4/1. To turn off auto beat sync press <button for 1sec.

- **LOOP SET:** When the loop set function is activated, select the beat bar of 1/2, 1, 2, 4, 8, 16(1 bar = 4 beat) at which you would like to end your desired loop.

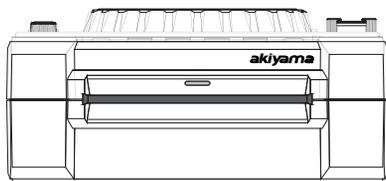
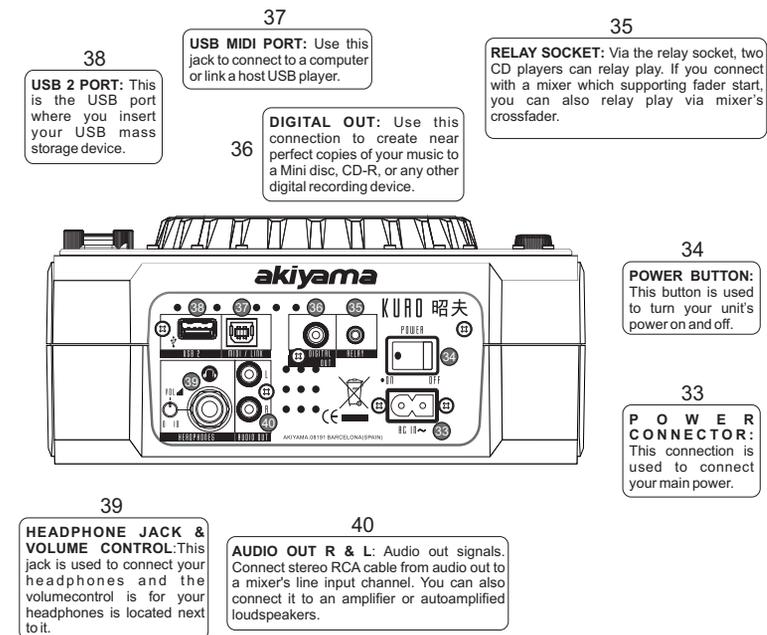
More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION 3- LOOP/AUTOLOOP page 27.

32- SHIFT BUTTON:

Hold the SHIFT button enables to call up a second function.

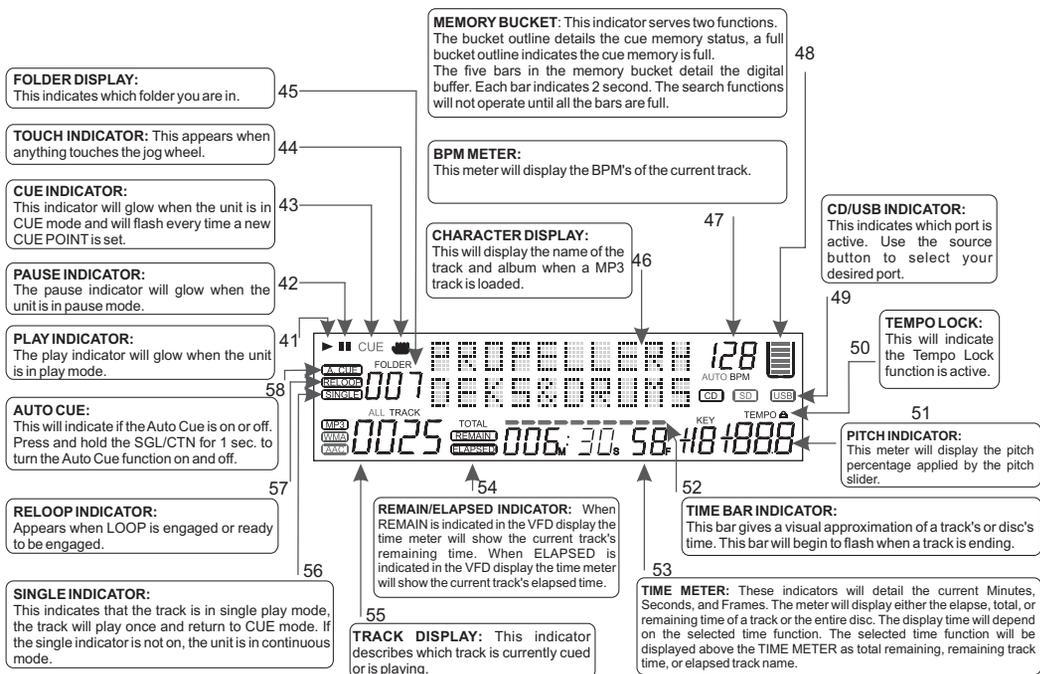
More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION E- MIDI CONTROLLER page 29.

REAR AND END SIDE CONTROLS



Insert smoothly the CD in the "Slot",
The CD will be fixed and dragged in.

ICONS at the VFD DISPLAY



Information at Display when loading a track:



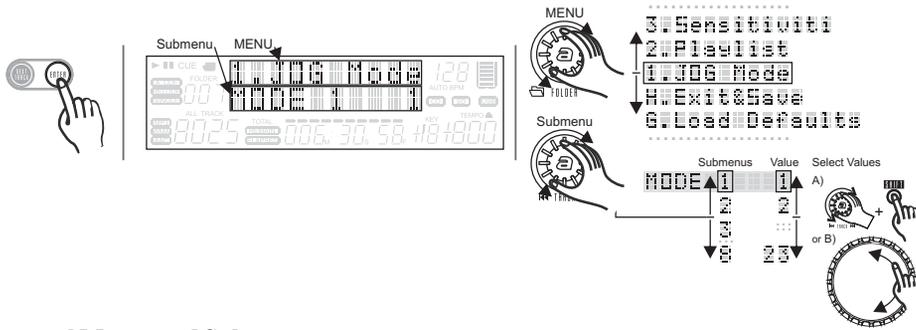
B - INTERNAL MENU

The Internal Menu of KURO allows us to parametrize many of its controls and also to MIDI map the device to act as a Controller.

Press button ENTER (SETUP MODE (19)) and KURO sets Internal Menu. Turn FOLDER (22) to scroll through the internal Menus as seen at the Display. Each Menu comprises some Submenus, turn control TRACK (20) to scroll through the internal Submenus.

At the following draw there is an explanation for proper manipulation of Internal Menus and Submenus. This explanation is valid for all manipulations with Internal Menus and Submenus shown later. We will use the JOG MODE Internal Menu as an example.

- 1- Press button ENTER (SETUP MODE (19)) to direct to Internal Menu of KURO. Turn the FOLDER knob until you can read at Display "JOG MODE".
- 2- Turn TRACK knob to select desired Mode.
- 3- Press and hold SHIFT (32) and turn TRACK (20) to adjust the second value (right side of Display) or parameter. Or simply turn the Jog Wheel (8) to select de desired value. 1
- 4- Press button ENTER (SETUP MODE (19)) to exit the menu or press SAVE button to save your settings and exit the menu.



Internal Menus and Submenus

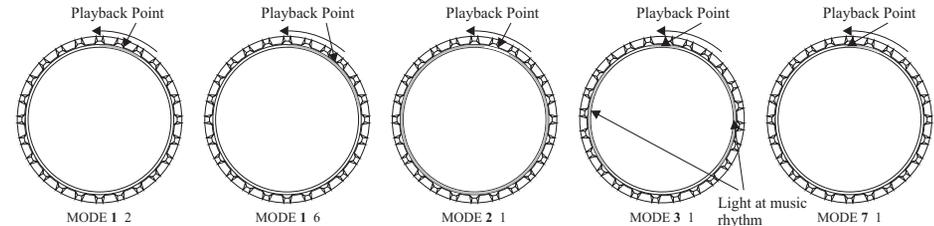
1. JOG MODE

Sets the LED ring of the Jog Wheel, gives us an idea about the Player position in the track. At the Display we read "JOG Mode". Below MODE Word we can two numbers that are the values of the parameters that determine the LED ring function on 1~8 a range.

Setting the mode of the Jog Wheel LED ring:

- 1) MODE 1 - It will show the playing point indicator around the ring. You can adjust the setting value range 1 of smallest indicator to 23 of full circle indicator.
- 2) MODE 2 - It will indicate the playing point opposite (on->off / off<-on) when the Jog Wheel is touched. You can adjust the setting value range 1 of smallest indicator off to 23 of full circle off.
- 3) MODE 3 - It will show the playing point indicator around the ring and flash to the playing level in both sides. You can adjust the setting value range 1 of smallest playing point indicator to 23 of full circle indicator.

- 4) MODE 4 - It will flash to the playing level around the ring.
- 5) MODE 5 - It will always on. You can adjust the setting brightness range 1 to 100.
- 6) MODE 6 - It will flash related to the setting speed. You can adjust the setting speed range 1 of fast flash to 100 of slow flash.
- 7) MODE 7 - It will show the playing point similar to trail effect.
- 8) MOCE 8 - It will light when the Jog Wheel is touched.



2. PLAYLIST

Sets the Track search mode in case you have edited a database using the purpose build Software "Db Builder". Search modes are Normal / Title/ Artist / Album/ Genre (only for USB storage).

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION 1- TRACK SEARCH page 26.

3. SENSITIVITY

Touch Wheel Sensitivity Adjustment (Adjustment range is -20~+20).

4. PITCH BEND

Sets the range of Pitch of the PITCH BEND between the values +/-1%~100%.

5. LINE SETUP

Allow us to set the way the characters will appear at the Display. There are 3 possible modes for each row. Four Submenus are available:

- 1- L1 mode = Modes 1~3 (sets first row)
- 2- L2 mode = Modes 1~3 (sets second row)
- 3- Dis = 0.5~12.0 sec. (sets the time the characters remain still)
- 4- Run = 50~2000 msec. (sets the characters Speedy through the row)

Lines 1 / 2, Modes 1~3 description:

- Mode 1 = text goes through the row and stops (the stop time is parametrizable by user) before starting the move through the row again.
- Mode 2 = text goes through the row and stops.
- Mode 3 = text goes through the row continuously.

6. SLEEPTIME

Adjustable stand-by time from 5~120 minutes. Or either you can block the stand-by function selection OFF.

7. INTENSITY

VFD Brightness (Brightness Range is 1~4)

8. A.CUE LEVEL

Change the AUTO CUE Level (Level Range is -36~-78db)

9. MIDI CC TYPE

Change the send of REL.(RELATIVE), ABS.(ABSOLUTE), Note for FOLDER/TRACK/WHEEL under MIDI mode.

More info at E- MIDI CONTROLLER page 30.

A. MIDI SETUP

- USB: MIDI/LINK we can select the function of the USB MIDI JACK between:

a) MIDI: turn TRACK until at display you see USB = MIDI then press ENTER to memorize and exit Internal Mode. Your player is available the USB MIDI JACK function.

b) LINK (link to another Player Kuro): turn TRACK until at display you see USB = LINK, press ENTER to memorize and exit Internal Mode. Your player is set to be linked to another Kuro Player.

More info at D- STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION /7- LINK KURO UNITS page 29.

- MIDI Channel: allow for the selection of one of the 16 MIDI Channels.

- SHIFT: you can set this function as HOLD or TOGGLE.

- JOG OUTPUT (0~30 ms) (Control JOG MIDI max. send time)

We can set the “delay” response of the Jog Wheel. The setting range is 0 a 30 miliseconds.

To perform the setting press SHIFT button and turn TRACK control.

NOTE: some DJ Softwares only can process a limited amount of MIDI events per second. i.e., a value of 25 miliseconds allows for 40 MIDI events per second.

- NAME = MIDI (B~H) Via the Name function it is possible to determine the player's hardware ID. The chosen name will be recognized by the computer.

- Pulse = (1024 or 512)

Is directly related to the accuracy of the Jog Wheel response.

- I/O DISPLAY/Hide

We can adjust the MIDI parameters to be depicted at the Display. That scenario is DISPLAY. On HIDE mode the MIDI parameters do not appear.

- EDIT = ON/OFF

With EDIT mode in ON we can edit MIDI events (MIDI Note, MIDI LED). With EDIT mode in OFF your equipment will send the MIDI messages set by defect.

- Name = MIDI

Allow for the identification of other hardware connected to your Computer. The Computer can recognize the ID of different Hardware.

B. MIDI NOTE EDIT

This menu allows for the change of the MIDI identification of Kuro Controls. In fact, all

controls have a MIDI address (factory preset) that can be seen at the MIDI Map 31. You can change these addresses. To change MIDI address of a Control press SHIFT button and turn TRACK knob until desired value is reached.

Example: at MIDI table X we can see Control TAP assign MIDI 03. If we want to change the MIDI address press SHIFT and turn TRACK knob until desired value is reached.

Note: if you want to return to factory presets use “G. Load Defaults”.

C. MIDI LED EDIT

With the menu item MIDI LED Edit it is possible to edit the LED's glowing via MIDI parameters. Please refer to the MIDI Map in this manual.

More info at E- MIDI CONTROLLER page 30.

D. REPEAT MODE

If Repeat mode has been activated “On”; only tracks from the current folder will be played. If Repeat has been set to “Off”; it is possible to navigate all folders via the TRACK button (20).

E. BIT RATE

Here you can determine whether the Bit Rate should be displayed or not.

Set “ON” at beat Rate menu.

F. VERSION

- CON: VerXX(Control version)

- SER: VerXX(Servo version)

- BUF: VerXX(Buffer version)

- DSP: VerXX(DSP version)

G. LOAD DEFAULT

With this adjustment it is possible to load the player's default settings. All player settings will be set to default. Confirm the defaults via the TRACK knob (20).

H. EXIT & SAVE

In order to save the adjusted parameters and leave the menu confirm the Exit & Save function via the Track TRACK knob (20).

Note: Following a list of controls that can be edited and saved and their defect value.

Save:

PITCH ON/OFF, PITCH RANGE, SGL/CTN, AUTO CUE, TIME MODE, HOLD, KEY LOCK, EFFECTS ON/OFF, SENITIVITY, DISPLAY/SCROLL TIME/JOG MODE/INTENSITY/A.CUE LEVEL/MIDI CC TYPE/MIDI CH/MIDI SETUP

Defaults:

PITCH (ON), PITCH RANGE (10%), (CTN), AUTO CUE(ON), TIME MODE (REMAIN), HOLD(OFF), KEY LOCK(OFF), EFFECTS(OFF), SENITIVITY(0), PITCH BEND(PITCH RANGE), BIT RATE(Disp. ON), JOG MODE(MODE1,1), INTENSITY(4), A. CUE LEVEL(-48db), MIDI CC TYPE (REL.) , MIDI CH(CH 1,2), MIDI SETUP(JOGOUT 0 ms) (PULSE 1024) (I/O HIDE), REPEAT MODE (OFF), LINE SETUP (LINE 1 DISPLAY=2/LINE 2 DISPLAY=1), (DISPLAY (1 sec)/RUN (150msec) TIME), PLAYLIST (NORMAL), SLEEP TIME (15 min)

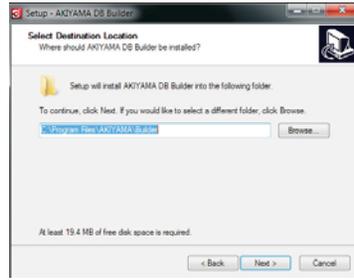
C - DATABASE BUILDER

The KURO includes a database management software enables you to search for your files by Title, Artist, Album, and Genre.
Installation: Refer to the following figures for installing database management software on your computer.

STEP 1: click next>



STEP 2: click next>



STEP 3: click Install



STEP 4: Processing



STEP 5: click Finish



DATA BACKUP AND PLAYLIST OPERATION

The database builder will scan your USB hard drive and create database files to locate the files in your music library in your favour.
Scan and create: Refer to the following figures to process scanning and creating database:

STEP 1: select the desired USB hard drive and click Build



STEP 2: processing



STEP 3: complete



NOTE: Please re-create the database builder whenever you change the contents of your USB device.

PLAYLIST:

1. Press the ENTER (SETUP MODE) button to enter the internal menu, and turn FOLDER knob to search PLAYLIST menus.

2. Turn the TRACK knob to select "Normal/ Title/ Artist/ Album/ Genre" (for USB only). And press the ENTER (SETUP MODE) button again to memorize your setting and exit the menu. i.e.: to select "Artist"

A. Hold and turn the FOLDER knob you can select the folder you like by first letter of Album, and the Album alphabet is arranged in order (A, B, C.... in order)

b. Turn the FOLDER knob; or hold the FOLDER knob and turn Jog Wheel to select next "Artist".

c. Each press TRACK knob you can select the ID3 of track you like to indicate.

d. Turn the TRACK knob; or hold the TRACK knob and turn Jog Wheel to select the track you like.

The root cause for customer failed to run db builder in Windows Vista

1. User will fail to run db builder in vista because the UAC limitation.

2. User should press the right button of mouse to run the db builder with the option of Run as administrator.



D - STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION

1-TRACK SEARCH

At draw find depicted the method for Tracks selection once Data Base (using Db Builder) has been edited. Following there is an example:

We are going to search for Artist: PROPELLERHEADS Album: DECK&DRUMS&ROCK&ROLL mode "Playlist Artist" and mode "Playlist Album".

In "Playlist Artist" mode: Set "Artist" at the internal menu as search mode between the following possibilities: "NORMAL/TITLE/ARTIST/ALBUM/GENRE". Once you insert your USB data storage device the first row of the VFD Display will show the first "Artist" in alphabetic order and the second row will show the name of the Track or Tracks belonging to the selected Artist. Move control TRACK (20) and scroll through all the Tracks of the selected Artist.

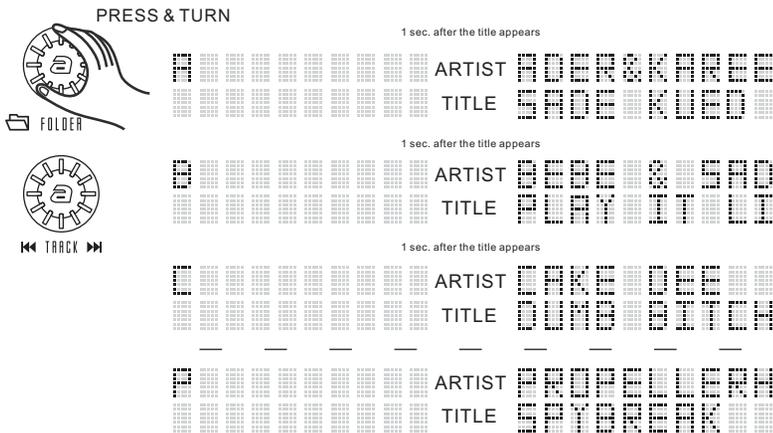
Press and turn control FOLDER (22) until reach character "P". At the draw we suppose there is no Artist name starting with a character prior to "P" in alphabetic order. So, character "P" is the first to show up. At VFD Display we can read the name of the Artist at the first row and the name of the first Track of this Artist in alphabetic order at the second row. Turn control TRACK (20) and scroll through all the Tracks of the selected Artist.

In "Playlist Album" mode: At internal menu we set "Album" as search mode. Search process will be: Press and turn FOLDER (22) until reach character "D". At the draw we suppose there is no Album name starting with a character prior to "D" in alphabetic order. So, character "D" is the first to show up. Turn TRACK knob (20) to scroll through the Tracks belonging to the Album selected.

Search mode in Internal Menu:



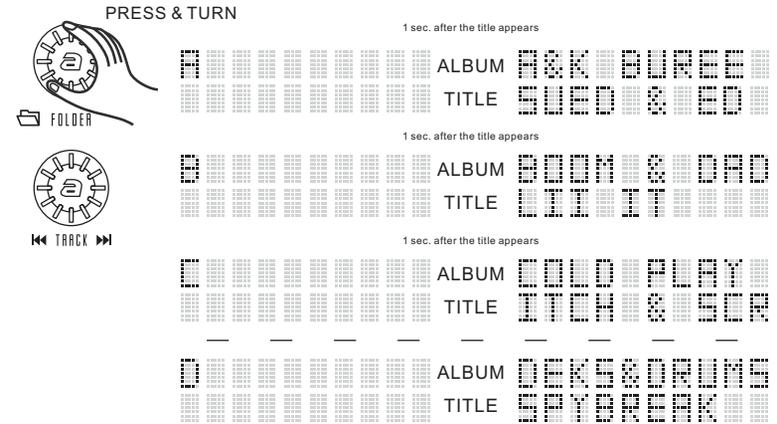
Search:



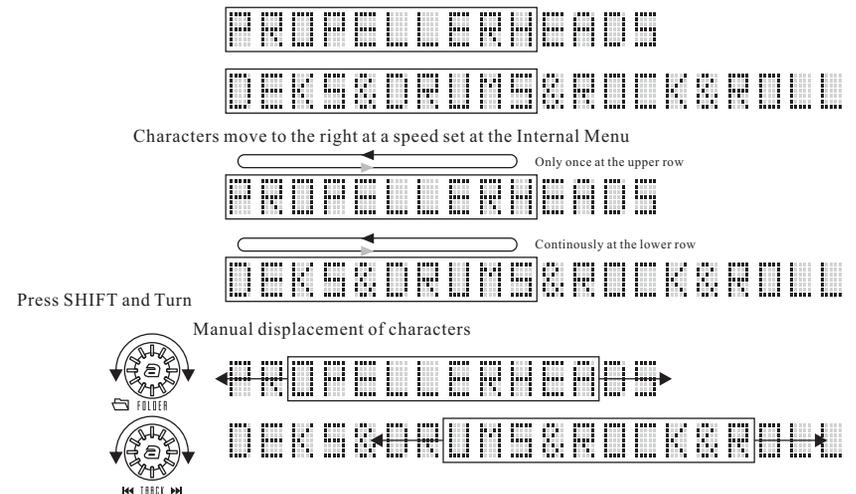
Search mode in Internal Menu:



Search:



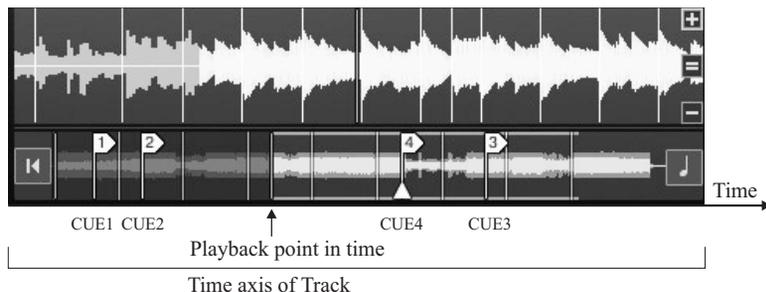
The speed and lapse time of the characters moving through the rows can be set by user. As well, using knobs TRACK & FOLDER with SHIFT button we can move manually the characters. See draw:



D - STEP BY STEP FOR IMPORTANT OPERATION

2- CUE (HOT CUE or CUE ON THE FLY)

A CUE point is basically a mark in a Track in the Time domain so we can return the Playback to the set CUE point anytime. At the draw we can see 4 CUE points on a Track.



To set a CUE point simple press IN (26) button during Playback or in mode Pause. If the CUE point is not stored "SAVE" it will be available until we set a new CUE point. To return Playback to last CUE point just press button CUE or CUE PLAY.

SAVED CUE/LOOPS AT BANK BUTTONS

First we must Save or Store the set CUE and Loops at the Bank buttons. If a Bank buttons has a CUE or a Loop stored it will light blue.

- Recall CUE points during Playback:

Pressing on lighted Bank button will bring Playback to the CUE point stored at that Bank button with out interruption of the Playback. Even if the recalled CUE point is in a Track other than the Track in Play. The Bank button will blink.

- Recall CUE points in Pause mode:

Press a lighted Bank button, Playback will Start from the CUE point stored and will keep ON meanwhile we keep the Bank button pressed. If we release the button Playback stops at the CUE point stored. The Bank button will blink.

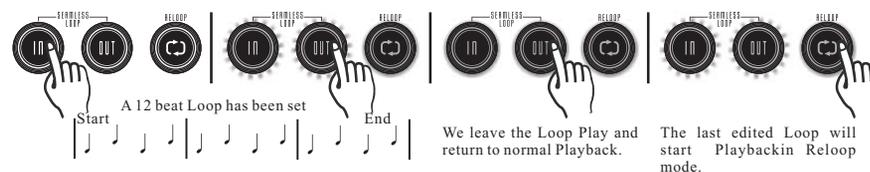
If the Bank buttons has a Loop stored, the beginning of the Loop will act as a CUE point. The difference is that if we set a Loop, buttons IN/OUT/RELOOP will light indicating there is a Loop stored. If you want to play the Loop again press RELOOP.

3- LOOP/AUTOLOOP

There are two ways of setting a Loop, manually and automatically.

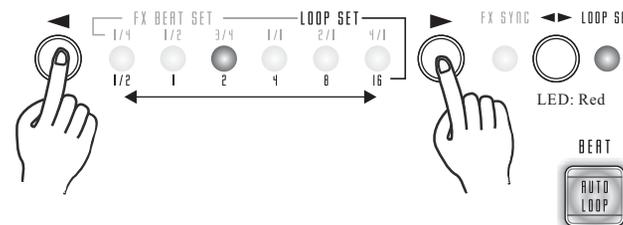
- Manually set Loop: press button IN when you want Loop to Start and press OUT button when you want End the Loop. The created Loop will play continuously. IN, OUT buttons will blink and RELOOP button will light.

To exit the Loop press OUT button again. Buttons IN/OUT/RELOOP remain lighted showing there is a Loop ready. To return to Loop press RELOOP button. If the Loop is not stored "SAVE" it will be available only until a new Loop is set.



- Automatically set Loop or "AUTOLOOP":

Press LOOP button to activate AUTOLOOP. Now, simply press IN button and a Loop is set. The length of the Loop is set on number of Beats and selected at the / buttons depicting (1/2, 1, 2, 4, 8, 16) as number of Beat of the Loop or Autoloop. See draw:



During the Playback of the Loop you will be able to modify in real time the length of it by pressing the / buttons. Loop length will adapt to new set value.

NOTE: this function is only available for USB data storage.

4- RECALL STORED CUE/LOOP

RECALL MEMORY

Kuro can store internally 2000 CUE points:

- 4 CUE points each 500 tracks for CD

- 4 CUE points each Track of a USB data storage unit

Stored CUE points remain stored even if you withdraw the CD or USB data storage unit and reload it later.

a) Recall CUE point stored on a CD or a USB data storage unit.

a.1- use TRACK to select the Track where your stored CUE points are. VFD Display will show "Load Cues?", press button MIDI PLAYER A (Y) to load data or press MIDI PLAYER B (N) not to load data.

a.2- press SAVE button, button will light, use TRACK to select the Track where your stored CUE points.

5-SAMPLER

On SAMPLE mode the Bank buttons change function and allow for playback of stored Samples at the same time with the normal Playback of your Kuro

Procedure: first we have to store CUEs and/or Loops at the Bank buttons.

- Press SAMPLE to activate "SAMPLE/LOOP" mode. SAMPLE button lights, press it again and it blinks. Press a third time and we exit "SAMPLE/LOOP" mode, button lights OFF. With SAMPLE button light, pressing a Bank button will play the Sample continuously. If SAMPLE button blinks, pressing a Bank button will play the Sample once and stop.

- In "SAMPLE/LOOP" mode when playing a Sample it will add to the normal Playback of your unit.

- Pressing SAMPLE button a second time we enter "SAMPLE SINGLE MODE". Samples will play once and stop.

- Exit "SAMPLE MODE" pressing SAMPLE again.

Please, be aware that here we are talking about Samples that have a certain length in time. Since at the Bank buttons we can store CUE points that have no time length they have to be converted into Samples. This is done automatically by your unit using the CUE point as the start point of a Loop. Hence we have a Sample.



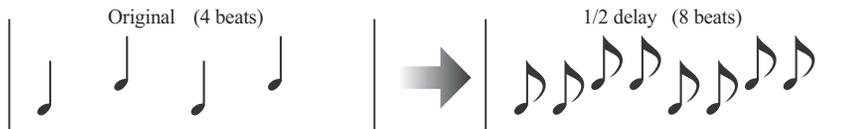
6-EFFECTS

Three effects parametrizable in time and ratio are available. Time Parameter will determine the change in sound and Ratio Parameter the amount of processed signal versus original signal.

Following there is an explanation of the effects:

ECHO

This function allows a delay sound with beat of 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, 4/1.

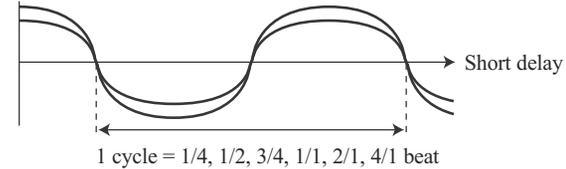


The delayed signal will be repeated several times upon the setting of the Time parameter. Time parameter can be set using the Jog Wheel or setting it in Beat values using the function FX BEAT SYNC

FLANGER EFFECT

A "jet" like sound will be added to the music.

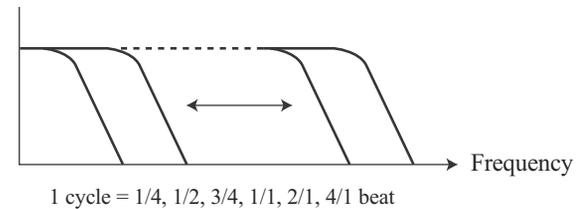
In units of 1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, 4/1 beat;
One cycle of flanger effect is produced quickly and easily.



Time parameter can be set using the Jog Wheel or setting it in Beat values using the function FX BEAT SYNC.

FILTER EFFECT

Music tone can be dramatically changed with the Filter effect by removing a range of frequencies.



Time parameter can be set using the Jog Wheel or setting it in Beat values using the function FX BEAT SYNC.

EFFECT PARAMETERS SETTING

There are two ways of setting the effects parameters:

- Manually using the Jog Wheel
- Automatically using the FX SYNC mode

HOLD BUTTON

This button allows you to set and lock any new parameters you set to the effects. This button will glow when the hold function is activated. If the hold function is not selected any changes to the effect parameters will be momentary.

The original value can be independently defined. For this, activate the Hold function (27) and set the desired value. When deactivating the Hold function and changing the Frequency/Intensity value, the value will automatically jump to the defined original value.

JOG WHEEL FOR EFFECT PARAMETERS SETTING

TIME PARAMETER (X)

Press X (Time) button lights up and use Jog Wheel to set Time Parameter.

1) If HOLD button is not lit (disabled) any parameter variation will be momentary.

2) If HOLD button is lit (active) any parameter variation will remain

NOTE: When HOLD button is active (lit), FX BEAT SYNC is deactivated.

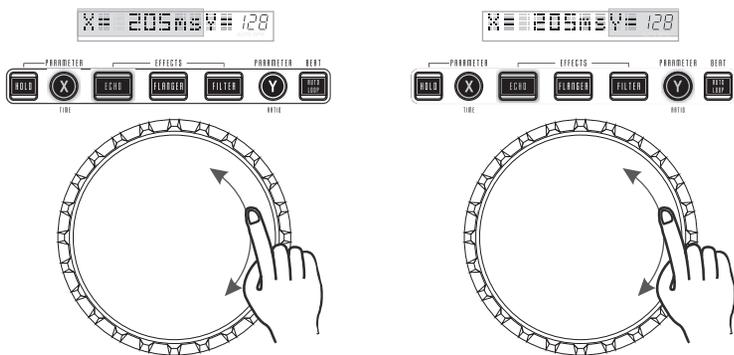
RATIO PARAMETER (Y) “Balance Dry/Wet”

Press Y (Ratio) button lights up and use Jog Wheel to set Ratio Parameter.

1) If HOLD button is not lit (disabled) any parameter variation will be momentary.

2) If HOLD button is lit (active) any parameter variation will remain

NOTE: When HOLD button is active (lit), FX BEAT SYNC is deactivated.



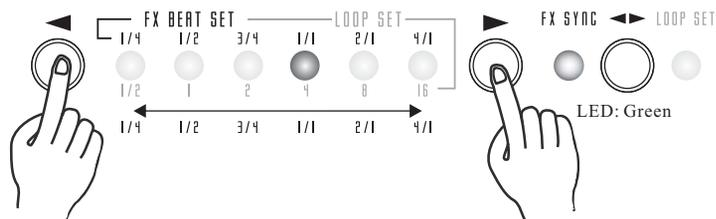
EFFECT AUTOMATIC BEAT SYNCRONY

Echo and Flange effects are “space effects” and its behaviour is set by the Time parameter.

Filter effect is not s “space” effect but is can be set also by the Time parameter.

To activate FX BEAT SYNC mode press button FX SYNC (31), a Green LED lights up.

Use the buttons (</>) placed at the sides of the LEDs row to select the Beat Synchrony of your choice between values entre 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4 Beat. The appropriate LED will light.



Use the buttons </> to select the Beat Synchrony. You can modify the Beat Synchrony in real time while the effect is active pressing the buttons </>.

7- LINK KURO UNITS

With this function a USB device can be loaded into one KURO, and played by a connected Host USB Player. Follow the directions below to setup the link function. This function cannot be used with the CD Player.

MAIN PLAYER:

1. Press the ENTER (SETUP MODE) button to enter the internal menu.

2. Once you are in the internal menu, turn the FOLDER knob until MIDI SETUP is displayed.

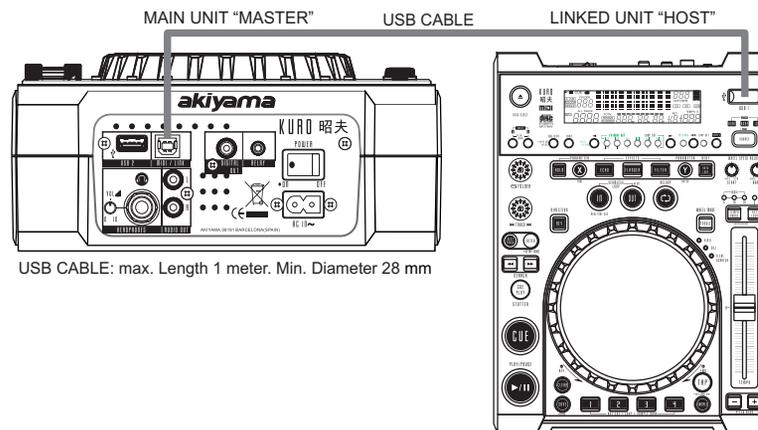
3. Press the SHIFT button and turn TRACK knob until the USB = LINK is displayed, and press the ENTER (SETUP MODE) button to save the setting and exit.

4. Now load your USB1 device into the MAIN PLAYER.

5. Connect the MAIN PLAYER using the rear USB MIDI port to the second player top USB port.

6. You should now be able to access the main player loaded USB device using the second player controls.

(The USB1 device must be read first on the main player top USB1 whenever loaded the device.)



E - MIDI CONTROLLER

Press SOURCE (2) button more than 2 seconds. We enter MIDI mode, the three LEDs light up. In MIDI mode Kuro becomes a MIDI Controller tied to a DJ Software install on a Computer. Connect Kuro to the Computer with USB (37).

We must assign DJ Software functions to the Controls (buttons, knobs and encoders). At the MIDI map page (31-32) you can find the Kuro controls MIDI addresses.

DJ Softwares have an editing function to assign MIDI controls to Software functions.

DJ Software functions are to be controlled by two types of MIDI messages:

- “Control Note” (Switch): The control at Kuro is a button and have a nomenclatura e.g. “NOTE C2”

- “Control Change” (CC): The control at Kuro is a VR or Encoder and have a nomenclatura e.g. “Cc53”.

MIDI control types at Kuro:

a- MIDI CC Type: In the MIDI CC Type menu you can assign individual control & change parameters to the Track encoder (20), the Pitchfader (7) and the Jog Wheel (8). In order to change the CC Type hold the Shift Button (32) and turn the Track Wheel (20) until you reach the desired position.

b- CC-RELATIVE (ENC): Control Change messages are status $0xBn$, where n is the channel, for the specified CC controller. Thus the controller MIDI ID is indicated with the channel along with the CC number. The value from $0x40$ to indicate the change in the controller. This is an offset to $0x40$ “one's complement” notation. A message with data $0x43$ indicates a positive change of 3. A messages with data $0x31$ indicates a negative change of 15.

C- SWITCH ON/OFF (SW,CENTER,CW,CCW): These messages are used for switches. Control Change messages are sent with status $0x9n$, SWITCH On and Off value are $0x7F$ and $0x00$, where n is the channel.

d- LED ON/OFF (LED): These messages are used for LED. Control Change messages are sent with status $0x9n$, LED On and Off value are $0x7F$ and $0x00$, where n is the channel.

There are two ways of assigning DJ Software function to Kuro controls:

1- Us Kuro Internal Menu MIDI assign and MIDI MAP

2- Use DJ Software LEARN function

See the MIDI MAP at page 31.

Bear in mind that is expressed in “Hexadecimal” base and also in “Decimal” base. You will have to use the Decimal base at the DJ Software.

At page 32 you will find an explanation regarding the MIDI MAP and the MIDI address draw.

MIDI MAP

MIDI MAP (hexadecimal > decimal)

SW name	Type	MIDI> Convert value	MIDI2(Hold SHIFT) > Convert value	Remarks
FOLDER	SW/ENC	2B/31>G2/CC49	6A/70>A#7/CC112	CC TYPE = RELATIVE
TRACK	SW/ENC	25/33> C#2/CC51	64/72>E7/CC114	CC TYPE = RELATIVE
JOG	SW/ENC	13/35>G0/CC53	52/74> A#5/CC116	CC TYPE = RELATIVE
FOLDER	CW/CCW	31/32>CC49/CC50	70/71>CC112/CC113	CC TYPE = NOTE
TRACK	CW/CCW	33/34>CC51/CC52	72/73>CC114/CC115	CC TYPE = NOTE
JOG	CW/CCW	35/36>CC53/CC54	74/75>CC116/CC117	CC TYPE = NOTE
FOLDER	ENC/CENTER	31/0F>CC49/ D#0	70/4E>CC112/F#5	CC TYPE = ABSOLUTE
TRACK	ENC/CENTER	33/15>CC51/A0	72/54>CC114/C6	CC TYPE = ABSOLUTE
Pitch Slider	VR/CENTER	PITCHBEND/18> PITCHBEND /C1	76/57>CC118/D#6	
START	VR	27> CC39	66>CC102	
BRAKE	VR	2D>CC45	6C>CC108	
	SW/LED	02/02>D-1/CC2	41/02>F-4/CC2	
CUE	SW/LED	2E/2E>A#2/CC46	6D/2E>C#8/CC46	
NEXT TRACK	SW/LED	10/10>E0/CC16	4F/10>G5/CC16	
HOLD	SW/LED	11/11> F0/CC17	50/11> G#5/CC17	
FX TIME	SW/LED	0B/0B>B-1/CC11	4A/0B>D5/CC11	
FX RATIO	SW/LED	2F/2F>B-2/CC47	6E/2F>D8/CC47	
ECHO	SW/LED	05/05>F-1/CC5	44/05>G#4/CC5	
FLANG.	SW/LED	29/29>F-2/CC41	68/29>G#7/CC41	
FILTER	SW/LED	23/23>B1/CC35	62/23>D7/CC35	
LOOP	SW/LED	30/30>C-3/CC48	6F/30>D#8/CC48	
IN	SW/LED	04/04>E-1/CC4	43/04>G4/CC4	
OUT	SW/LED	17/17>B0/CC23	56/17>D6/CC23	
RELOOP	SW/LED	1D/1D>F1/CC29	5C/1D>G#6/CC29	
REV	SW/LED	0A/0A>A#-1/CC10	49/0A>C# 5/CC10	
CLEAR	SW/LED	08/08>G#-1/CC8	47/08>G#-1/CC8	
SAVE	SW/LED	0E/0E>D0/CC14	4D/0E>F5/CC14	
SAMPLE	SW/LED	2C/2C>G#2/CC44	6B/2C>B7/CC44	
KEY LOCK	SW/LED	1E/1E>F#1/CC30	5D/1E>A6/CC30	
< >	SW/LED(FX SYNC)	0C/0C>C0/CC12	4B/0C>D#5/CC12	
<	SW/LED(¼) GREEN	19/19>C#1/CC25	58/19>E6/CC25	
>	SW/LED(4/1) GREEN	12/12>F#0/CC18	51/12>A5/CC18	
WHEEL MODE	SW/LED(VINYL)	24/24>C2/CC36	63/24>D#7/CC36	
TEMP RANGE	SW/LED(10)	2A/2A>F#2/CC42	69/2A>A7/CC42	
1	SW/LED/LED2	14/14/31>G#0/CC20/CC49	53/14/31>B5/CC20/CC49	
2	SW/LED/LED2	1A/1A/32>D1/CC26/CC50	59/1A/32>F6/CC26/CC50	
3	SW/LED/LED2	20/20/33>G#1/CC32/CC51	5F/20/33>B6/CC32/CC51	
4	SW/LED/LED2	26/26/34>D2/CC38/CC52	65/26/34>F7/CC38/CC52	

½(RE D)	LED	35> CC53	35> CC53
1(RE D)	LED	36> CC54	36> CC54
2(RE D)	LED	37> CC55	37> CC55
4(RE D)	LED	38> CC56	38> CC56
8(RE D)	LED	39> CC57	39> CC57
16(RE D)	LED	3A> CC58	3A> CC58
½(GREEN)	LED	3B> CC59	3B> CC59
3/4(GREEN)	LED	3C> CC60	3C> CC60
1/1(GREEN)	LED	3D> CC61	3D> CC61
2/1(GREEN)	LED	3E> CC62	3E> CC62
TEMP RANGE 6	LED	3F> CC63	3F> CC63
TEMP RANGE 16	LED	40> CC64	40> CC64
LOOP SET	LED	41> CC65	41> CC65
A.CUE SCRATCH	LED	42> CC66	42> CC66
CDJ	LED	43> CC67	43> CC67
DISC EJECT	SW	0D> C#0	4C> E5
SGL/CTN	SW	01> C#-1	40> E4
TIME	SW	1F> G1	5E> A#6
SHIFT	SW	45> A4	--
ENTER	SW	16> A#0	55> C#6
<<	SW	1C> E1	5B> G6
>>	SW	22> A#1	61> C#7
CUE PLAY	SW	28> E2	67> G7
TAP	SW	07> G-1	46> A#4
PITCH BEND -	SW	03> D#-1	42> F#4
PITCH BEND +	SW	09> A-1	48> C5

ESPAÑOL

NOTA: el MIDI MAP está expresado en modo hexadecimal > Decimal. Para realizar la asignación de controles de Kuro a funciones del DJ Software utilice los valores decimales.

MIDI MAP (hexadecimal > Decimal) El valor decimal es el que se necesita para la programación MIDI. De este modo no deberá utilizar las tablas de conversión. Aunque de todos modos aparecen en el manual para su referencia.

ENGLISH

NOTE: Bear in mind that is expressed in "Hexadecimal" base and also in "Decimal" base. You will have to use the Decimal base at the DJ Software.

SPECIFICATIONS / ESPECIFICACIONES

MODEL: KURO CD/USB PLAYER & MIDI CONTROLLER

DIMENSIONS/DIMENSIONES: 296 (D) X 218 (W) X 103.5 (H) mm

POWER SOURCE/ALIMENTACION: AC100-240V, 50/60Hz, 19Watts.

WEIGHT/PESO: 2.5 kg

GENERAL:
 Display VFD
 Pitch control range/Rango de Pich Within +/-6%, +/-10%, +/-16%, +/-100% (for CD)
 Pitch accuracy/Precisión de Pitch +/-0.15 %

AUDIO CHARACTERISTICS (LOAD: LINE=100Kohm, PHONES=32ohm; TEST SIGNAL: MP3, 128Kbps)

CARACTERÍSTICAS DE AUDIO (CARGA: LÍNEA=100Kohm, PHONES=32ohm; SEÑAL TEST: MP3, 128Kbps)

ITEM/PARÁMETRO		TYPICAL/TÍPICO	LIMIT/LÍMITE	CONDITION
(1) OUTPUT LEVEL/NIVEL SALIDA:	CD:	2V +/-0.5dB	2V +/-1dB	1KHz, 0dB
	USB 1,2:	1.85V +/-0.5dB	1.85V +/-1dB	
(2) CHANNEL BALANCE/ BALANCE ENTRE CANALES		WITHIN 0.2dB	WITHIN 1dB	1KHz, 0dB
(3) FREQUENCY RESPONSE: RESPUESTA EN FRECUENCIA	CD:	17-20KHz +/-0.4dB	17-20KHz +/-1dB	0dB OUTPUT
	USB 1,2:	17-16KHz +/-0.2dB	17-16KHz +/-2dB	
(4) DE-EMPHASIS:	CD:	-20dB +/-0.2dB	-20dB +/-1 dB	16KHz, -20dB
(5) CHANNEL SEPARATION (*2):	CD:	91dB	85dB	1KHz, 0dB
	USB 1,2:			
(6) THD+N (*1):	CD:	0.006%	0.01%	1KHz, 0dB
	USB 1,2:	0.007%	0.01%	
(7) S/N RATIO (*2): RATIO SEÑAL/RUIDO		126dB	90dB	1KHz, 0dB
(8) PHONES MAX. OUTPUT: NIVEL MAX. AURICULARES	CD:	0.35V +/-0.5dB	0.35V +/-1dB	1KHz, -20dB
(9) DIGITAL OUTPUT LEVEL:		0.5 +/-0.03V P-P	0.5 +/-0.1V P-P	75 Ohm LOAD

NOTE: 1. WITH 20KHz LOW PASS FILTER / CON 20KHz FILTRO PASA BAJOS

2. WITH 20KHz LOW PASS FILTER, "IHF-A" WEIGHTED / CON 20KHz FILTRO PASA BAJOS, CARGA "IHF-A"

ACCESSORIES

- USB cable
- RCA cable
- Manual
- Auto-Start cable
- AC cord

MP3 FORMAT / FORMATO MP3

Disc Format/ Formato de Disc	Applicable file extensions / Tipos de ficheros ISO9660 Joliet CD-ROM sector format Max. number of Folders / Número máx. de Carpetas Max. number of files / Número máx. de ficheros	mp3 . MP3 . mP3 . Mp3 max. 63 characters/caracteres max. 63 characters/caracteres mode-1 only 255 max. 999 files/ficheros (* note #1)
USB Format/ Formato USB	File System Applicable file extensions Max. number of Folders Max. number of files	FAT 12/16/32 mp3. MP3. mP3. Mp3 999 max. 999 files
MP3 Format Formato MP3	MPEG 1 Layer 3 standard (ISO/IEC 11172-3), which provides for single channel ('mono') and two-channel ('stereo') coding at sampling rates of 32, 44.1 and 48kHz.	32/40/48/56/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps Xing/VBRI VBR
	MPEG 2 Layer 3 standard (ISO/IEC 13818-3), which provides for similar coding at sampling rates of 16, 22.05 and 24 kHz.	32/40/48/56/64/80/96/112/144/160 Kbps Xing/VBRI VBR
	MPEG 2.5 Layer 3 standard, which provides for similar coding at sampling rates of 8, 11.025 and 12 kHz.	32/40/48/56/64/80/96/112/144/160 Kbps Xing/VBRI VBR
Disc Writing Method Método escritura Disc	Disc at Once and Track at Once Multi Session	If the 1 st session is CDDA, you can playback Only CDDA track, If the 1 st session is MP3, you can playback only MP3 file.

Note #1: max.255 files each folder



akiyama

C/ Praga nº11 · Pol. Ind. Cova Solera

08191 Rubí · Barcelona (SPAIN)

www.akiyamadj.com

info@akiyamadj.com