

1. INLEIDING

Met deze kit kan de DJS-1 sampler upgraden van software versie V1.0 naar V2.0
Gelieve de installatievoorschriften stap voor stap te volgen.

2. KENMERKEN

- **WINDOWS BACKUP SOFTWARE:**
Met dit windows programma kan men de volledige geheugeninhoud van de sampler op de harde schijf van een PC bewaren en later hergebruiken. Op deze wijze kan men massa's samples op Personal computer bewaren zonder extra kosten voor dure geheugenkaarten!!
- **VERBETERDE PITCH CONTROL:**
Men kan nu ook de snelheid (max van -65% tot +121%) veranderen als er geen samples afgespeeld worden.
- **VERBETERDE SCRATCHING (3 MODES):**
Voor extra flexibiliteit heeft de scratchfunctie nu 3 verschillende modes en is voorzien van een programmeerbaar referentiepunt.
FWD: scratch functie werkt enkel als men in wijzerzin aan de dial draait.
BACK: scratch functie werkt enkel als men in tegenwijzerzin aan de dial draait.
FWD+BACK: scratch functie werkt in beide richtingen.
- **VERBETERDE LOOP-FUNKTIE:**
Men kan nu zonder problemen 2 loops na elkaar programmeren.
- **3 VERSCHILLENDE WERKMODES:**
DJ SAMPLER: Speciaal voor DJ's en discotheken
JINGLE MODE 1: jingles zonder polyphonie: perfekt voor radiostudio's
JINGLE MODE 2: jingles met polyphonie: perfekt voor radiostudio's
- **OPTIMALISERING VAN OVERIGE FUNKTIES UIT V1.0 SOFTWARE:**
Gemakkelijker en logischer gebruik van een aantal functies.

3. VOORBEREIDING

3.1 KONTROLEREN VAN DE INHOUD:

Kontroleer of volgende artikelen in de doos aanwezig zijn.

- Microprocessor met nieuwe software (grote chip met label V2.00 C9)
- 3 1/2" Diskette met PC-software
- Deze gebruiksaanwijzing

3.2 INSTALLATIEVOORSCHRIFTEN VOOR NIEUWE PROCESSOR:

OPGEPAST: DE MICROPROCESSOR IS GEVOELIG VOOR STATISCHE ELECTRICITEIT !!! DE PROCESSOR WERD VOOR HET VERPAKKEN GETEST: NA HET VERBREKEN VAN DE GELE WAARSCHUWINGSSTICKER OP DE ANTISTATISCHE VERPAKKING KAN DE PROCESSOR NIET MEER OMGEWISSELD WORDEN !!!

- Schakel de sampler uit en verwijder alle aanwezige aansluitkabels, inclusief de kabel van de netadapter.
- Verwijder de grote draaiknop en de schroefjes die het front aan de basis bevestigen.
- Open de metalen kast voorzichtig.
- Verwijder de batterijklemmen van de langwerpige batterijhouder die zich aan de rechter zijde onder de PCB bevindt. (Geheugen gaat verloren!)
- In het midden van de print vindt U een grote, langwerpige IC (microprocessor).
- Neem even een goed geaard metaal voorwerp vast om eventuele statische electriciteit op uw lichaam weg te nemen. Dit is belangrijk om ernstige schade aan de processor te voorkomen.
- De microprocessor werd op een IC-voetje gemonteerd zodat hij gemakkelijk kan verwijderd worden. Gebruik hiertoe een kleine schroevendraaier en steek deze (aan de linker of rechter zijde) tussen de processor (dus juist onder de processor!) en de IC-voet waarop hij gemonteerd staat.
- Draai de schroevendraaier nu heel voorzichtig naar links of naar rechts zodat de processor langzaam loskomt. Eventueel kan U deze beweging aan beide zijden van de processor uitvoeren tot

- deze volledig loskomt.
- Open de antistatische verpakking door de gele waarschuwingsticker te verbreken.
 - Haal de nieuwe processor uit zijn verpakking en druk deze in de lege, langwerpige IC-voet op de print van de sampler. **LET OPI!** de inkeping van de processor MOET naar links gericht zijn (kant van de display).
 - Sluit opnieuw het batterij compartiment aan.
 - Sluit de netadapter aan en schakel dan de sampler aan. De display toont eerst de nieuwe software versie "200" gevolgd door "A".

Indien de display na het aanschakelen niet werkt moet U de elektronika even helpen door de 2 reset pennen (zie tekening), met behulp van een schroevendraaier, even met elkaar te verbinden. Indien dit niet helpt moet U alle vorige stappen opnieuw uitvoeren en kijken of U geen fouten hebt gemaakt.

- Indien alles werkt kan de behuizing gesloten worden dmv de 6 schroefjes en kan de dial knop terug gemonteerd worden.
- De sampler is nu klaar voor gebruik. In de bijgevoegde documentatie vindt U meer informatie in verband met de nieuwe functies.

4. GEWIJZIGDE OF NIEUWE FUNKTIES

4.1 JINGLE-MODE:

Indien het apparaat als Jingle-apparaat geschakeld dan kan men Jingles en/of radioreklame afspelen: De reeks van acht **PLAY-TOETSEN** vertegenwoordigd meerdere samples, opgedeeld in een aantal geheugenbanken: banken A en B. Met de **BANK KEUZETOETS** kan men een geheugenbank kiezen. De geselecteerde bank (A, b) en de gekozen jingle mode (J11 of J12) worden weergegeven op de **DISPLAY** als er geen samples afgespeeld worden!

4.1.1 Jingle-mode 1 (zonder polyfonie):

Als een play-toets ingedrukt wordt zal de hieronder opgeslagen sample ogenblikkelijk vanaf het begin starten en tot op het einde afgespeeld worden, het is niet nodig om de toets ingedrukt te houden. Duurt het indrukken van de toets toch langer dan de tijdsduur van de opgeslagen sample dan wordt deze op het einde ogenblikkelijk terug vanaf het begin gestart. Drukt men tijdens het afspelen van een sample opnieuw dezelfde toets in dan zal het afspelen stoppen. Bij het indrukken van een andere sampletoets zal de spelende sample stoppen en zal de sample onder ingedrukte toets ogenblikkelijk starten. Tijdens het afspelen zal de display de tijd aftellen tot het einde van de spelende sample. (dit geeft de gebruiker mogelijkheid om te kijken hoeveel seconden hij nog heeft voor het starten van een andere geluidsbron)

Functies zoals edit Intro en outro, reverse, pitchcontrol, bankselect, record, enz. blijven identiek aan DJ-sampler-mode.

4.1.2 Jingle-mode 2 (met polyfonie):

Als een play-toets ingedrukt wordt zal de hieronder opgeslagen sample ogenblikkelijk vanaf het begin starten en tot op het einde afgespeeld worden, het is niet nodig om de toets ingedrukt te houden. Duurt het indrukken van de toets toch langer dan de tijdsduur van de opgeslagen sample dan wordt deze op het einde ogenblikkelijk terug vanaf het begin gestart. Drukt men tijdens het afspelen van een sample opnieuw dezelfde toets in dan zal het afspelen stoppen. Bij het indrukken van een andere sampletoets zal de betreffende sample ogenblikkelijk starten terwijl de eerste sample tot het einde blijft verder spelen. Beide samples worden nu gemengd. (Jingle-mode 2 toont geen aftellende tijd)

Alle functies zoals edit Intro en outro, reverse, pitchcontrol, bankselect, record, enz. blijven identiek aan DJ-sampler-mode.

5.1 SAMPLES OP MAAT SNIJDEN:

5.1.1 Intro edit:

- **TJJDENS SAMPLER MODE:** Tijdens het indrukken van een **PLAYTOETS** wordt de **INTRO-TOETS** ingedrukt. De bijbehorende led zal oplichten.
- **TJJDENS JINGLE MODE:** Druk de **PLAYTOETS** in van de sample die U op maat wil knippen. Zodra de sample speelt drukt U op de **INTRO-TOETS**, de bijbehorende led zal oplichten.

5.1.2 Outro edit:

- **TJJDENS SAMPLER MODE:** Tijdens het indrukken van een **PLAYTOETS** wordt de **OUTRO-TOETS** ingedrukt. De bijbehorende led zal oplichten.

- **TJDENS JINGLE MODE:** Druk de **PLAYTOETS** in van de sample die U op maat wil knippen. Zodra de sample speelt drukt U op de **OUTRO-TOETS**, de bijbehorende led zal oplichten.

5.2.1 Scratch functie:

Met deze functie kan men "digitaal" scratchen zoals dit tot op heden enkel met analoge vinylplaten kon. De dial knop zal hier dienst doen als "mini vinylplaat" die vooruit en achteruit gedraaid kan worden. Er zijn drie verschillende scratch modes:

1. **Wijzerzin (FWD):** wordt geactiveerd door de scratchtoets éénmaal, samen met de betreffende playtoets, in te drukken. Het scratchen werkt enkel bij het draaien van de dial in wijzerzin.
2. **Tegenwijzerzin (BACK):** wordt geactiveerd door de scratchtoets een tweede maal in te drukken. Het scratchen werkt enkel bij het draaien van de dial in tegenwijzerzin.
3. **In beide richtingen (FWD + BACK):** wordt geactiveerd door de scratchtoets een derde maal in te drukken. Het scratchen werkt in beide draairichtingen van de dial.

Het activeren van deze scratchfuncties gebeurt als volgt:

De scratchtoets wordt kort samen met één playtoets ingedrukt. De sample onder deze playtoets zal nu in scratchmode staan. Op de display knippert nu de naam van de "in scratch gezette" sample. Het moment waarop de scratchtoets ingedrukt wordt bepaald waar het referentiepunt in deze sample onthouden wordt. Als men de dialknop bedient zal het scratchgeluid telkens vanaf dit referentiepunt starten. De scratchfunctie heeft enkel uitwerking op de "in scratch gezette" sample !

Men kan tussen de drie beschreven modes wisselen door telkens **kort** op de scratchtoets te drukken.

De scratchfunctie verlaten gebeurt door de scratchtoets gedurende **één seconde** in te drukken. Om een nieuw referentiepunt te programmeren of een andere sample "in scratch" te zetten moet men eerst de reeds geprogrammeerde scratchfunctie wissen. (één seconde de scratchtoets indrukken)

5.2.1.1 Wijzerzin (FWD):

Als de scratchtoets één maal kort ingedrukt wordt (dus juist na het activeren van de scratchfunctie) zal de bijbehorende led oplichten.

- Indien er geen samples gespeeld worden dan is er geen audio output te horen. Draait men in wijzerzin aan de dial dan zal de "in scratch gezette" sample afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt. (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Zodra de dial niet meer in wijzerzin gedraaid wordt zal er niets meer te horen zijn. Draait men de dial opnieuw in wijzerzin dan zal de sample opnieuw vanaf het onthouden referentiepunt afgespeeld worden. In tegenwijzerzin draaien heeft hetzelfde effect als niet aan de dial draaien: er is geen audio output.
- Indien enkel de "in scratch gezette" sample afgespeeld wordt dan zal enkel deze sample hoorbaar zijn. Draait men in wijzerzin aan de dial dan zal de "in scratch gezette" sample afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt. (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Zodra de dial niet meer in wijzerzin gedraaid wordt zal de sample gewoon normaal verder spelen. Draait men de dial opnieuw in wijzerzin dan zal de sample opnieuw vanaf het onthouden referentiepunt afgespeeld worden. In tegenwijzerzin draaien heeft hetzelfde effect als niet aan de dial draaien: de sample speelt gewoon verder.

5.2.1.2 Tegenwijzerzin (BACK):

Als de scratchtoets een tweede maal kort ingedrukt wordt zal de bijbehorende led niet meer oplichten.

- Indien er geen samples gespeeld worden dan is er geen audio output te horen. Draait men in tegenwijzerzin aan de dial dan zal de "in scratch gezette" sample in reverse afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt. (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Zodra de dial niet meer in tegenwijzerzin gedraaid wordt zal er niets meer te horen zijn. Draait men de dial opnieuw in tegenwijzerzin dan zal de sample opnieuw vanaf het onthouden referentiepunt in reverse afgespeeld worden. In wijzerzin draaien heeft hetzelfde effect als niet aan de dial draaien: er is geen audio output.
- Indien enkel de "in scratch gezette" sample afgespeeld wordt dan zal enkel deze sample hoorbaar zijn. Draait men in tegenwijzerzin aan de dial dan zal de "in scratch gezette" sample in reverse afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt, (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Zodra de dial niet meer in tegenwijzerzin gedraaid wordt zal de sample gewoon normaal verder spelen. Draait men de dial opnieuw in tegenwijzerzin dan zal de sample opnieuw vanaf het onthouden referentiepunt in reverse afgespeeld worden. In wijzerzin draaien heeft hetzelfde effect als niet aan de dial draaien: de sample speelt gewoon verder.

5.2.1.3 In beide richtingen (FWD + BACK):

Als de scratchtoets een derde maal kort ingedrukt wordt zal de bijbehorende led oplichten.

- Indien er geen samples gespeeld worden dan is er geen audio output te horen. Draait men in tegenwijzerzin aan de dial dan zal de "in scratch gezette" sample in reverse afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt. (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Draait men in wijzerzin aan de dial dan zal de geselecteerde sample afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt. (Pitch is afhankelijk van de draaisnelheid van de dial) Draait men niet aan de dial dan zal er geen audio output zijn.
- Indien enkel de "in scratch gezette" sample afgespeeld wordt dan zal enkel deze sample hoorbaar zijn. Draait men in tegenwijzerzin aan de dial dan zal de spelende sample in reverse afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt met een pitch die afhankelijk is van de draaisnelheid van de dial. Draait men in wijzerzin aan de dial dan zal deze sample afgespeeld worden vanaf het onthouden referentiepunt met een pitch die afhankelijk is van de draaisnelheid van de dial. Draait men niet aan de dial dan zal deze "in scratch gezette" sample gewoon verder spelen.

5.3 OMSCHAKELEN DJ-SAMPLER / JINGLE MACHINE:

Het omschakelen tussen de DJ-sampler en de twee Jingle-machine modes gebeurt door het indrukken van de EDIT INTRO TOETS terwijl de RECORD TOETS ingedrukt is.

De display geeft "dJS" weer bij omschakelen naar DJ-sampler mode. Bij omschakelen naar Jingle mode 1 geeft de display "J1" aan, bij Jingle-mode 2 toont de display "J2".

5.4 PC COMMUNICATIE:

Via de parallel poort kan men de inhoud van het sampler geheugen uitwisselen met een aangesloten personal computer. De samples kunnen op harddisk bewaard worden, later kunnen deze terug naar de sampler gekopieerd worden.

5.4.1 Meegeleverde Windows programma:

Met dit simpele windows programma kan de geheugen inhoud van de sampler op de harddisk bewaard worden onder een zelfgekozen naam. Men kan nadien de bewaarde files herkennen aan het achtervoegsel ".DJS" (bv: dance283.djs)

5.4.1.1 Installatie PC communicatie:

Voor de verbinding met de PC gebruikt men een 1:1 bekabelde parallel kabel, voorzien van twee mannelijke dB25-konnektoren. Deze kabels zijn verkrijgbaar in iedere computer speciaalzaak.

Schakel de PC uit en verbind zijn parallel poort, door middel van de beschreven kabel, met de sampler. (optioneel kan men eventueel een manuele parallel switchbox tussenschakelen)

Het programma werkt onder Windows 3.x en windows 95/98.

- **Windows 95 installatie:**

Druk bij de taakbalk op "START", selecteer nadien "UITVOEREN". Typ: "A:\WIN95\SETUP.EXE" <OK>.

- **Windows 3.xx installatie:**

Open de File Manager. Selecteer "UITVOEREN" in het bestandsmenu. Typ: "A:\WIN3\SETUP.EXE" <OK>.

Volg de instructies op het scherm. Het programma alsook de nodige subdirectories (mappen) worden automatisch aangemaakt.

(Windows 3.xx en Windows 95 zijn geregistreerde handelsnamen van Microsoft Corporation)

5.4.1.2 Gebruik van de PC software:

De PC software is erg eenvoudig te bedienen: start het programma door 2x het "DJS"-icoontje aan te klikken. Volg nadien de instructies op het PC-scherm. Starten van de communicatie: Men selecteert eerst de gewenste bank en zet nadien de sampler in "PC-mode" door de LOOP TOETS in te drukken terwijl men de RECORD TOETS ingedrukt houdt. De display van de sampler zal "PC" tonen. Dit betekent dat de sampler klaar is voor de communicatie met de PC. Activeer nu de communicatie van de PC door "START COMMUNICATION" te drukken. Indien de sampler nog niet in PC-mode staat zal de tekst "Select PC Link on your DJ Sampler" rood oplichten. In het andere geval worden de overige knoppen actief. Om de communicatie te stoppen drukt men "END COMMUNICATION". De sampler keert terug naar play mode.

Bank	Sample	Time	Rate	Mode	Bank	Sample	Time	Rate	Mode
100000	000000	0.00 s	0.00 sec	0 sec	400000	000000	0.00 s	0.00 sec	0 sec
100001	000001	10.25 s	4.9 sec	7 sec	400001	000001	10.25 s	4.9 sec	7 sec
100002	000002	6.04 s	6.4 sec	0 sec	400002	000002	6.04 s	6.4 sec	0 sec
100003	000003	15.05 s	7.1 sec	0 sec	400003	000003	15.05 s	7.1 sec	0 sec
100004	000004	11.42 s	2.7 sec	0 sec	400004	000004	11.42 s	2.7 sec	0 sec
100005	000005	7.35 s	3.4 sec	0 sec	400005	000005	7.35 s	3.4 sec	0 sec
100006	000006	8.09 s	2.1 sec	0 sec	400006	000006	8.09 s	2.1 sec	0 sec
100007	000007	6.08 s	1.2 sec	0 sec	400007	000007	6.08 s	1.2 sec	0 sec
Empty									

Naam van de sample.
(Bank + nummer)

Totale tijdsduur van de
sample (In seconden)

Informatie lvm. Geïnstalleerd geheuge
in de sampler.

Toont de sample frequentie van de
opgenomen samples.

Software versie van de sampler.

Aantal nog vrije seconden in het
geheugen van de sampler.

Geeft aan tot welke bank de
opgenomen samples behoren.

Specifieke informatie lvm de
opgenomen samples.

8 bit = opgenomen MEI compressie 2/1
16 bit = opgenomen ZONDER compressie

Toont opname mode: Mono of Stereo

Samples van de sampler naar Harddisk kopiëren: Druk op "COPY FROM DJ SAMPLER". Het programma zal vragen om de file een naam te geven. Automatisch zal deze file in de juiste subdirectory gekopieerd worden. Na het oversturen van de gegevens kan men verkiezen om nog andere files te versturen of de communicatie te stoppen door "END COMMUNICATION" te drukken.

Samples van de harddisk terug naar de sampler laden: Druk op "COPY TO DJ SAMPLER". Het programma vraagt om de file aan te duiden. Eerst dient men de gewenste subdirectory te kiezen:

- Sampler heeft slechts 2MB geheugen: kies een bestand uit directory "memo_2mb".
- Sampler heeft 4MB geheugen: Maak uw keuze in directory "bank_ab".

In de geselecteerde directory kiest men de gewenste file. Deze zal automatisch naar de sampler geladen worden. Na het oversturen van de gegevens kan men verkiezen om nog andere files te versturen of de communicatie te stoppen door "END COMMUNICATION" te drukken.

Als men samples naar een verkeerde bank probeert te laden dan verschijnen er foutmeldingen:

- Geheugengrootte klopt niet: Men probeert 2MB files naar een sampler met 4MB te sturen.



- Communicatie niet korrekt: Als er een fout in de communicatie optreedt zal men onderstaande foutmelding krijgen. Dit kan het gevolg zijn van een foutief ingestelde parallelpoort, een slechte verbindingkabel of de sampler staat niet in PC-mode.

