

# CFX-30

Professional FX CD Player

PROFESSIONELLER CD-PLAYER SLOT-IN MIT DSP-EFFEKTEN

REPRODUCTOR PROFESIONAL DE CD CFX-30

PROFESSIONNEL LECTEUR CD CFX-30 AVEC EFFETS

OPERATIONS MANUAL

BEDIENUNGSHANDBUCH

MANUAL DEL OPERADOR

MANUEL D'INSTRUCTIONS



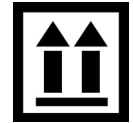
# MULTI LANGUAGE INSTRUCTIONS

ENGLISH.....	PAGE 4
DEUTSCH.....	PAGE 7
ESPAÑOL.....	PAGE 10
FRANCAIS.....	PAGE 13

## PLEASE READ BEFORE USING APPLIANCE, IMPORTANT WARNING & SAFETY INSTRUCTIONS!



**CAUTION**  
RISK OF ELECTRICAL SHOCK DO NOT OPEN!



**CAUTION:** This product satisfies FCC regulations when shielded cables and connectors are used to connect the unit to other equipment. To prevent electromagnetic interference with electric appliances such as radios and televisions, use shielded cables and connectors for connections.

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

The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.

**READ INSTRUCTIONS:** All the safety and operating instructions should be read before the product is operated.

**RETAIN INSTRUCTIONS:** The safety and operating instructions should be retained for future reference.

**HEED WARNINGS:** All warnings on the product and in the operating instructions should be adhered to.

**FOLLOW INSTRUCTIONS:** All operating and use instructions should be followed.

**CLEANING:** The product should be cleaned only with a polishing cloth or a soft dry cloth. Never clean with furniture wax, benzene, insecticides or other volatile liquids since they may corrode the cabinet.

**ATTACHMENTS:** Do not use attachments not recommended by the product manufacturer as they may cause hazards.

**WATER AND MOISTURE:** Do not use this product near water, for example, near a bathtub, wash bowl, kitchen sink, or laundry tub; in a wet basement; or near a swimming pool; and the like.

**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.

**CART:** A product and cart combination should be moved with care. Quick stops, excessive force, and uneven surfaces may cause the product and cart combination to overturn. See Figure A.

**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 provided or the manufacturer's instructions have been adhered to.

**POWER SOURCES:** This product should be operated only from the type of power source indicated on the marking label. If you are not sure of the type of power supply to your home, consult your product dealer or local power company.

**LOCATION:** The appliance should be installed in a stable location.

**NON-USE PERIODS:** The power cord of the appliance should be unplugged from the outlet when left unused for a long period of time.

### GROUNDING OR POLARIZATION:

- If this product is equipped with a polarized alternating current line plug (a plug having one blade wider than the other), it will fit into the 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.

- If this product is equipped with a three-wire grounding type plug, a plug having a third (grounding) pin, it will only fit into a grounding type power outlet. This is a safety feature. If you are unable to insert the plug into the outlet, contact your electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the grounding type plug.

**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 cords at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the product.

**OUTDOOR ANTENNA GROUNDING:** If an outside antenna or cable system is connected to the product, be sure the antenna or cable system is grounded so as to provide some protection against voltage surges and built-up static charges. Article 810 of the National Electrical Code, ANSI/NFPA 70, provides information with

regard to proper grounding of the mast and supporting structure, grounding of the lead-in wire to an antenna discharge unit, size of grounding conductors, location of antenna-discharge unit, connection to grounding electrodes, and requirements for the grounding electrode. See Figure B.

**LIGHTENING:** 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.

**POWER LINES:** An outside antenna system should not be located in the vicinity of overhead power lines or other electric light or power circuits, or where it can fall into such power lines or circuits. When installing an outside antenna system, extreme care should be taken to keep from touching such power lines or circuits as contact with them might be fatal.

**OVERLOADING:** Do not overload wall outlets, extension cords, or integral convenience receptacles as this can result in a risk of fire or electric shock.

**OBJECT AND LIQUID ENTRY:** Never push objects of any kind into this product through openings as they may touch dangerous voltage points or short-out parts that could result in a fire or electric shock. Never spill liquid of any kind on the product.

**SERVICING:** Do not attempt to service this product yourself as opening or removing covers may expose you to dangerous voltage or other hazards. Refer all servicing to qualified service personnel.

**DAMAGE REQUIRING SERVICE:** Unplug this product from the wall outlet and refer servicing to qualified service personnel under the following conditions:

- When the power-supply cord or plug is damaged.
- If liquid has been spilled, or objects have fallen into the product.
- If the product has been exposed to rain or water.
- If the product does not operate normally by following the operating instructions. Adjust only those controls that are covered by the operating instructions as an improper adjustment of other controls may result in damage and will often require extensive work by a qualified technician to restore the product to its normal operation.
- If the product has been dropped or damaged in any way.
- When the product exhibits a distinct change in performance, this indicates a need for service.

**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.

**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.

**WALL OR CEILING MOUNTING:** The product should not be mounted to a wall or ceiling.

**HEAT:** The product should be situated away from heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other products (including amplifiers) that produce heat.



Fig. A

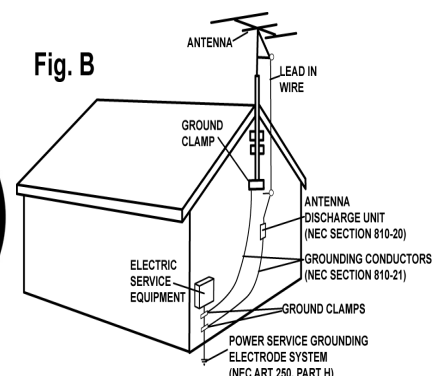
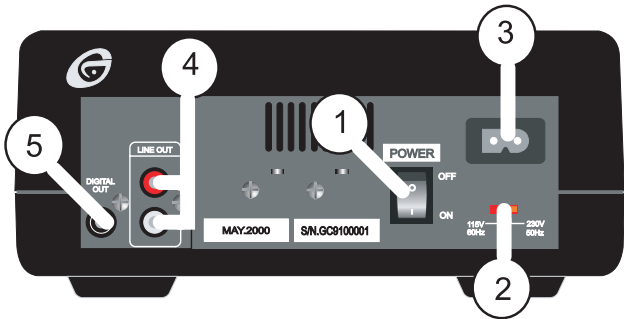


Fig. B

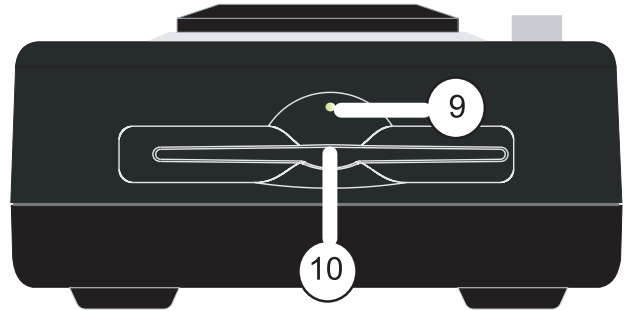
NEC — NATIONAL ELECTRICAL CODE

# CFX-30

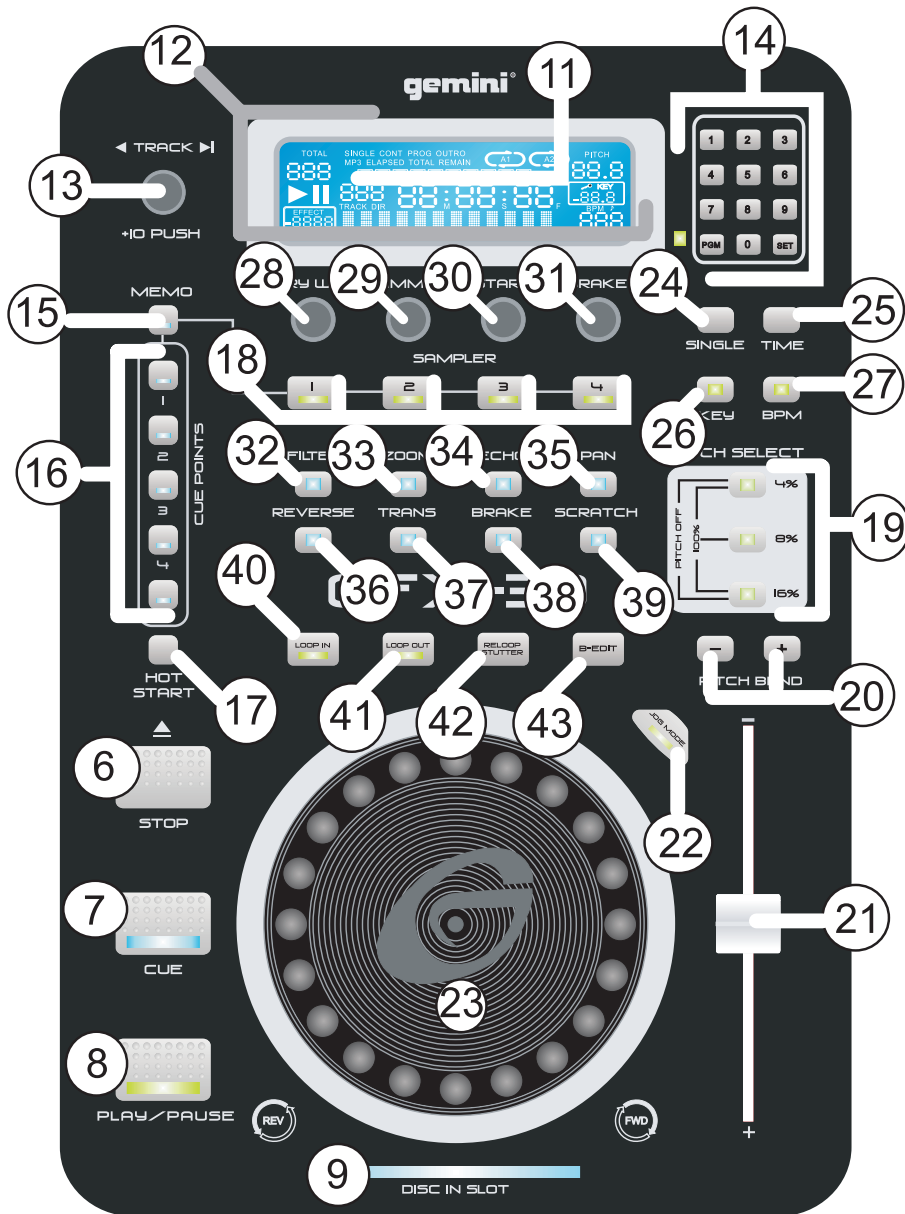
## REAR



## FRONT



CONTROL



CONTROL

# INTRODUCTION

Congratulations on purchasing the **Gemini CFX-30 Professional FX CD Player**. This state of the art professional CD player is backed by a three year warranty, excluding lasers. Lasers are backed by a one year warranty on CD lasers. Prior to use, we suggest that you carefully read all the instructions.

## FEATURES

- Audio CD, CD-R, CD-RW compatible
- 8 DSP effects: Filter, Zoom, Echo, Pan, Reverse, Trans, Brake & Scratch
- Precise Dry/Wet FX parameter, dimmer, start & brake rotary controls
- 5 Fly cues & 4 sampler memory buttons
- Front loading slot-in tray with large "Disc in slot" LED
- Large blue LCD display w/ dimmer
- Single/auto-cue, continuous & 3-way time selection
- Easy to operate memo button for cueing & sampling
- Soft-touch rubber dial with finger grooves
- Vinyl/CD jog mode function
- Frame-accurate search & cue
- Master cue has hot-start feature
- Quick-track selection knob
- Seamless loop featuring reloop/stutter & loop editing
- 4%, 8%, 16% & 100% variable pitch with OFF mode
- Pitch bend for jog wheel or buttons
- Programmable direct-access rubber keypad
- Key lock & BPM controls
- Buffer ram anti-shock memory (10 seconds)
- Coaxial RCA digital output
- Soft touch buttons with bright LEDs

## SAFETY CERTIFICATIONS:

**Laser Diode Properties**

**Material: Ga - Al - As**

**Wavelength: 755 - 815 nm (25° C)**

**Laser Output: Continuous Wave, max. 0.5mW**

## CAUTIONS:

1. Do not use this CD Player at temperatures below **41°F/5°C** or higher than **95°F/35°C**.
2. The apparatus should not be exposed to dripping or splashing and no objects filled with liquids such as vases should be placed on the apparatus. Place the unit in a clean and dry location.
3. Do not place the unit in an unstable location.
4. When disconnecting the power cord from an AC outlet, always grasp it by the plug. Never pull the power cord.
5. To prevent electric shock, do not remove the cover or the bottom screws. **THERE ARE NO USER SERVICEABLE PARTS INSIDE.** Please refer servicing to a qualified technician.

IN THE USA ~ IF YOU EXPERIENCE PROBLEMS WITH THIS UNIT CALL GEMINI CUSTOMER SERVICE AT: 1 (732) 738-9003. DO NOT ATTEMPT TO RETURN THIS EQUIPMENT TO YOUR DEALER.

6. Do not use chemical solvents to clean the unit.
7. Keep this manual in a safe place for future reference.

## LINE VOLTAGE SELECTION:

Model **CFX-30** is a dual voltage unit. It will operate at **115** or **230** volts. To set the proper voltage, follow these steps:

1. Place the head of a screwdriver in the groove of the **VOLTAGE SELECTOR SWITCH (2)** found on the rear panel.
2. Flip the switch to **115** or **230** volts.
3. Do not force or twist the switch. Excessive force may cause damage. If the switch does not move smoothly, contact a qualified technician.

## CONNECTIONS:

1. Before making any connections, please make sure the **POWER SWITCH (1)** is in the off position. All connections are located on the **REAR** panel of the CD player. Please refer to the diagram of this model on page 4.
2. Included with your **CFX-30** is a power cord. Plug one end of the power cord in to the **AC IN (3)**. Plug the other end in to the nearest available power output.
3. Plug one end of a set of **RCA connectors** into each of the **LINE OUTPUT JACKS (4)**.

4. Plug the other end of the **RCA connectors** into any available line level input jacks on your mixer. If you are playing the **CFX-30** through a receiver, you can plug the **RCA connectors** into the **CD** or **AUX** input jacks on your receiver. If there are no **CD** or **AUX** inputs, use any line level (**except phono**) inputs.
5. The **DIGITAL OUTPUT- RCA (5)** jack is for connecting this unit to any type of **DAT, MD, HARD DISK RECORDER**, or any other type of device that accepts digital signals.

## FUNCTIONS:

1. **POWER SWITCH:** After making sure that the **VOLTAGE SELECTOR SWITCH (2)**, found on the rear panel, is properly set, plug the unit in and press the **POWER SWITCH (1)** to **ON**. The unit will turn on and the blue **LCD (12)** screen will illuminate. Turn off the unit by pressing the **POWER SWITCH (1)** to **OFF** to when not in use.
2. **DISC IN SLOT:** The **DISC IN SLOT (10)** is where the **CD** is held. When a disc is in the slot, the blue **LED (9)** bar will be illuminated above the slot and the **LCD (12)** will read the **TOTAL TIME** and **TRACKS** on the disc. When a **CD** is not in the unit, the **LCD (12)** will show **NO DISC**.
3. **STOP/EJECT:** Press **STOP/EJECT (6)** once to **STOP**, twice and/or hold to **EJECT** the **CD**.
4. **CUE:** With the unit is in the play mode, and after memorizing the cue point, pressing the **CUE (7)** button will cause the CD player to enter **pause mode** at the memorized cue point. Holding down the **CUE (7)** button changes the cue function to **preview** (allowing you to hear the music play from the cue point). Releasing the **CUE (7)** button returns you to the preset cue point in **pause mode**. If a cue point is not memorized, pressing the **CUE (7)** button in **play mode** will not begin cue selection.
5. **PLAY/PAUSE:** Each press of the **PLAY/PAUSE (8)** button causes the operation to change from **play mode** to **pause mode** or vice versa.
6. **LCD:** The **Liquid Crystal Display (LCD (12))** shows the **track numbers, play mode, pause mode, playback, effects, dry/wet parameters, loops, tempo, pitch, and programmed settings**.
7. **PLAYBACK DISPLAY:** The **PLAYBACK DISPLAY (11)** displays 3 different time displays, the **time elapsed**, the **total time remaining**, and the track **time remaining** until play ends. **PLAYBACK DISPLAY (11)** flashes slowly when the track has **30** seconds left. The **PLAYBACK DISPLAY (11)** flashes quickly when the track has **15** seconds left.
8. **TRACK SKIP/+10:** The **TRACK SKIP (13)** rotary control lets you select the track to play. Push the **TRACK SKIP (13)** rotary control and you will advance through the CD track listing in multiples of ten.
9. **JOG MODE:** The **JOG MODE (22)** button is used to convert the **JOG WHEEL (23)** from pitch bend to fast forward/rewind in **CD mode**. This means the unit will sound just like a CD player in fast forward or rewind when searching in **JOG MODE (22)**. Press the **JOG MODE (22)** button and then use the **JOG WHEEL (23)** to move forward or reverse while in play mode. Use the **JOG MODE (22)** button in pause mode and the unit will enter into stutter mode. Move the **JOG WHEEL (23)** clockwise to fast forward. Move the **JOG WHEEL (23)** counter clockwise to rewind.
10. **JOG WHEEL:** The **JOG WHEEL (23)** has multiple functions:

Use the **JOG WHEEL (23)** to bend the pitch for precise synchronization in **play mode** during a mix.

The **JOG WHEEL (23)** is also used for frame accurate positioning in **pause mode**. This positioning on the track may then be memorized as a point of **CUE (7)**. You will notice that the unit will enter into stutter mode when making your adjustments in **pause mode**. See the **CUE INSTRUCTIONS** section for more information.

In conjunction with the **JOG MODE (22)** button, the **JOG WHEEL (23)** is used for fast forward/rewind. SEE **JOG MODE (22)** for more information.

In conjunction with the **SCRATCH (39)** button, the **JOG WHEEL (23)** is used for precise cuts and scratches, as the unit enters into **vinyl mode**. You may also fast forward or rewind as if you were using vinyl.

In conjunction with the **DSP effects buttons (FILTER, ZOOM, ECHO, etc.)** the **JOG WHEEL (23)** is used to modify the parameters of selected effect for sound augmentation of the track in play mode.

11. **KEY:** Pressing the **KEY (26)** button activates the **KEY LOCK** function. With this feature engaged, using the **PITCH SLIDE CONTROL (21)** will only modify the tempo of the track playing, without changing the key or tone.
12. **SINGLE:** Pressing the **SINGLE (24)** button activates the **AUTO-CUE** function. The **AUTO-CUE** function causes the unit to pause at the point in the selected track, where the music begins. This feature allows you to start play immediately at the beginning of the music without any blank space (which exists at the beginning of every track).

Pressing the **SINGLE (24)** button a second time activates the **CONTINUOUS** function causing the unit to play continuously (after the last track, the unit will return to the first track of the disc and continue to play).

- Pressing the **SINGLE** (24) button a third time deactivates the **CONTINUOUS** function (the CD will play through once and then stop). **CONTINUOUS** & **AUTO-CUE** functions appear in the display to indicate which mode the unit is in. When deactivated, no play function will appear in the **LCD** (12). SEE **LCD** (12).
13. **TIME**: The **TIME** (25) button switches the **TIME display** between the 3 available choices listed under **LCD**(12):
    - **TIME ELAPSED** on the track,
    - **TOTAL TIME** remaining on the disc
    - **TIME REMAINING** on the track.
  14. **LOOP IN**: Pressing the **LOOP IN** (40) button while a track is playing will enter a loop point into the memory, and the **LOOP IN**'s green **LED** will blink rapidly while memorizing the entry point. This is the first step in creating a **SEAMLESS LOOP**.
  15. **LOOP OUT**: After a loop entry point is memorized, pressing **LOOP OUT** (41) in **play mode** will complete the loop with an exit point. This will repeat the section between the loop's entry point, programmed with the pressing of the **LOOP IN** (40) button, and a second exit loop point, when the **LOOP OUT** (41) button is pressed. Press **LOOP OUT** (41) again to stop the loop from repeating and continue play from the point where the loop ends.
  16. **RELOOP**: Press the **RELOOP** (42) for the unit to return to the previously set loop. Press the **RELOOP** (42) repeatedly for stuttering the loop entry point. The **RELOOP** (42) function automatically returns the music to the loop point and will play the loop until it is released with the **LOOP OUT** (41) button.
  17. **B-EDIT**: Use the **B-EDIT** (43) button to edit the **SEAMLESS LOOP**. This feature allows you to adjust the exit point saved in your **LOOP OUT** (41) setting. When pressing **B-EDIT** (43), the **LCD** (12) will read the frame where the **LOOP OUT** (41) is set to. You may adjust it with the use of the **JOG WHEEL** (23), by turning the wheel left or right examining frame by frame while the loop repeats itself. You should be able to hear the difference in each frame until you are satisfied with your loop exit point. Press **B-EDIT** (43) when you are satisfied with your exit point and your loop will continue to play until you press **LOOP OUT** (41).
  18. **PITCH**: Pressing the **PITCH** (19) buttons enable you to select pitch levels ranging from **4%**, **8%**, **16%**, & **100%**. Press the 2 buttons labeled **PITCH OFF** (**4%** & **16%**) together to turn **OFF** the **PITCH CONTROL SLIDE** (21). Press all 3 buttons to select the **100%** pitch setting.
  19. **PITCH BEND**: Pushing the **PITCH BEND** (20) buttons will automatically raise the pitch up to **+4%** or lower the pitch down to **-4%** from the existing pitch setting. Releasing the **PITCH BEND** (20) buttons will return the pitch to the original pitch setting. You can use the **PITCH BEND** (20) to match beats when mixing from one song to another.
  20. **PITCH CONTROL SLIDE**: Moving the **PITCH CONTROL SLIDE** (21) up or down will lower or raise the pitch percentage up to the selected **PITCH** (19) setting.
  21. **DIRECT SELECT**: Use the **DIRECT SELECT** (14) section to create a programmed set list (see **PROGRAM**). You may also key in the specific track you would like to play, in order to instantly scan through the track list to the selected track.
  22. **DSP EFFECTS**: The **CFX-30** comes equipped with **8 Digital Signal Processors (DSP) Effects**. **ECHO**, **PAN**, **TRANSFORM**, **ZOOM**, **BRAKE**, **FILTER**, **REVERSE**, and **SCRATCH**, are all **DSP** effects that can be further modified by the **DRY/WET** (28), **START** (30), and **BRAKE** (31) rotary control knobs. See respective functions for more information:
  23. **ECHO**: **ECHO** (34) is when the original signal is delayed when being input and then fed back into the signal creating the Echo effect. The length of the echo increases or decrease when increasing or decreasing the parameter setting.
  24. **PAN**: **PAN** (35) simply pans the sound from the left and to the right. It will speed up or slow down as you increase or decrease the parameter setting.
  25. **TRANSFORM**: **TRANSFORM** (37) simply cuts the sound from the left and right stereo levels. It will speed up or slow down as you increase or decrease the parameter setting.
  26. **ZOOM**: Mixing the signal with a slightly delayed copy of itself, where the length of the delay is constantly changed, creates zooming. This resembles the sound of a plane taking off and landing. The depth of the **ZOOM** (33) will increase or decrease with the parameter increase or decrease.
  27. **BRAKE**: The **BRAKE** (38) button simulates the sound of a record stopping/starting on a turntable. The larger or smaller the parameter the longer or shorter it takes for the record to stop.
  28. **FILTER**: The **FILTER** (32) goes through three passes during parameter adjustment:
    - **Low Pass filters** out the other frequencies except the low frequency. With a lower parameter you will hear it more.
    - **High Pass filters** out the other frequencies except the high frequency. With a higher parameter you will hear it more.
  - **Band Pass filters** out the other frequencies except the mid-range frequency. With the parameter setting in the middle you will hear it more.
  29. **REVERSE**: The **REVERSE** (36) button simply plays the track in reverse.
  30. **SCRATCH**: **SCRATCH** (39) will simulate scratching with a record on a turntable. Use the **JOG WHEEL** (23) with this feature to create precise cuts and scratches.
  31. **MEMO**: The **MEMO** (15) button allows you to begin storing your **CUE POINT(S)** (16) and **SAMPLE(S)** (18).
  32. **SAMPLER**: Use the **SAMPLE** (18) button(s) to play a section of a track, stored in sample memory, over the track playing to provide an extra layer to your mix. You may store **4** samples in the **SAMPLE** (18) button(s). Once a sample is stored the respective **LED** will remain lit indicating that the sample is ready to be used at the press of the button(s).
  33. **CUE POINTS**: There are **5 CUE POINT(S)** (16) that may be created on the fly. You may create an entry point in a track from which you will begin play instantly. By pressing the **CUE POINT(S)** (16) you may jump to different sections of a song or a CD without any breaks. This feature helps you eliminate pauses involved in track search and/or play various points of a song to shorten or enhance a mix.
  34. **CUE**: The purpose of the **CUE** (7) button is to preset a point in a track from which play will begin. Use the **CUE** (7) button to aid in program mixing.
  35. **HOT START**: The **HOT START** (17) button is used for instant play at the master **CUE** (7) point. Once a **CUE** (7) point has been stored and set to play, press **HOT START** (17) for instant play. SEE **CUE** instruction for more info.
  36. **BPM**: Use the **BPM** (27) button to count the beats per minute on a track. This feature will allow you to beat match faster and easier. Press the **BPM** (27) button once to activate the **BPM** (27); the **LCD** (12) will show the **BPM** icon and tempo info. Press the button again to deactivate the **BPM** (27), the **LCD** (12) will hide the **BPM** icon and not show the tempo info.
  37. **DRY/WET**: Use the **DRY/WET** (28) rotary control to adjust the volume of the effects entered into the program output via the **DSP** effects buttons. Turn the rotary control clockwise for **WET** effects. The **WET** effect occurs when the music is drowned out with effects. Turn the rotary control counterclockwise for **DRY** effects, a lower volume for effects. The **DRY** effect occurs when the music will be heard clearly over the effect.
  38. **DIMMER**: Use the **DIMMER** (29) rotary control to adjust the brightness of the **LCD** (12). Turn the rotary control clockwise to **brighten** the **LCD** (12). Turn the rotary control counterclockwise to **dim** the **LCD** (12).
  39. **START**: Use the **START** (30) rotary control in conjunction with the **BRAKE** (38) button and **PLAY/PAUSE** (8) button to adjust the delay time in starting a track.
  40. **BRAKE**: Use the **BRAKE** (31) rotary control in conjunction with the **BRAKE** (38) button and **PLAY/PAUSE** (8) button to adjust the delay time in stopping a track.
- ## OPERATIONS:
1. Place a CD in the **DISC IN SLOT** (10) and push it in so the unit accepts the CD. The disc will enter into the unit.
  2. Adjust the **TRACK SKIP** (13) rotary control or press the track number in the **DIRECT SELECT** (14) section to select the track you want to play.
  3. Press the **PLAY/PAUSE** (8) buttons and the unit will instantly play.
- ## SAMPLES:
- To store a sample, first you must press the **MEMO** (15) button, the blue **MEMO** (15) **LED** will be lit indicating that the unit is ready for sample storage. When the track has reached the desired point at which you would like the sample to begin, select a **SAMPLE** (18) button where you would like the sample to be stored. Press the button. The green **SAMPLE** (18) **LED** will blink indicating that the **MEMO** (15) is actively recording the sample.
- When the desired selection has reached the point at which you want the sample to end press the same **SAMPLE** (18) button you have chosen to save the sample again to end recording. The green **SAMPLE** (18) **LED** will remain lit once you have ended the recording. The sample is now stored and ready for play. You may press the **SAMPLE** (18) button to layer the sample over any song. While the sample is playing, the green **SAMPLE** (18) **LED** will blink.
- To stop a sample from playing, press the **SAMPLE** (18) button again while the sample is playing to cut it short. If you are not satisfied with the recording of the sample or its location, simply press the **MEMORY** (15) button. Then the select a **SAMPLE** (18) button at the point which you would like the sample to begin.

By selecting a **SAMPLE** (18) button that already has stored information, you will instantly erase that information and rerecord over top of this information.

## **CUE POINTS:**

To use the **CUE POINTS** (16), you must first program the entry point. Press the **MEMO** (15) button first to begin storing your **CUE POINTS** (16). The **MEMO**(15) **LED** will illuminate to indicate that the unit is ready for cue storage. Select a location to store your **CUE POINT** (16) by choosing one of the **5 CUE POINTS** (16) buttons.

When the track reaches the point at which you would like your cue to begin, press the **CUE POINT** (16) button. The **CUE POINT** (16) **LED** will blink when the selection has been stored. Press the **CUE POINT** (16) button to start from that cue point at any moment during play and the unit will automatically begin playing from that point. The **CUE POINT** (16) **LED** will continue blinking during play to indicate that it is in use. When the **CUE POINT** (16) is no longer in use, the **CUE POINT** (16) **LED** will remain on to indicate that this cue point is still stored in that location.

To rerecord a **CUE POINT** (16), repeat these instructions. By selecting a **CUE POINT** (16) that already has stored information, you will instantly erase that information and rerecord over top of this information.

## **CUE:**

To use **CUE** (7) you must first find the point where you would like to begin play. Place the track in **PAUSE** mode. This will activate the stutter mode. Then use the **JOG WHEEL** (23) for fast, precise searching. SEE **JOG WHEEL** (23) for more info.

Once you have found the point at which you would like to begin playing, do not further adjust the **JOG WHEEL** (23). Then press **PLAY/PAUSE** (8) rapidly. Then **CUE** (7) **LED** will blink. Your **CUE** is now stored into the unit's memory.

Press **CUE** (7) to scan to the **CUE** point. This will pause the CD at the point of cue. Press and hold the **CUE** (7) button to begin **CUE preview**, which will allow you to judge whether the point of cue you have loaded is satisfactory.

If you are not satisfied with your point of cue, press **PAUSE** (8) and use the **JOG WHEEL** (23) to find the exact point you wish to begin play. Rapidly press **PLAY** (8) twice to enter and exit **play mode**. You will be in **pause mode**. The **CUE** (7) **LED** will blink. Repeat the steps for **CUE preview**, to make sure your new cue point is satisfactory.

When you are satisfied with your point of cue, leave the **CUE** (7) button alone, the **CUE** (7) **LED** will remain on to indicate that the point of cue is stored and ready to be used. Press **HOT START** (17) for instant play at your point of cue.

## **SEAMLESS LOOP:**

Press the **LOOP IN** (40) button to enter an entry point into the memory, and the **LOOP IN's** (40) green **LED** will blink rapidly while memorizing loop entry and exit points.

After an entry loop point is memorized, press **LOOP OUT** (41) in **play mode** to complete the loop. The unit will automatically repeat the section between the loop's entry point, programmed with the pressing of the **LOOP IN** (40) button, and a second exit loop point, when the **LOOP OUT** (41) button is pressed. The loop is now programmed into the unit's memory.

While playing the loop, both the **LOOP IN** (40) and **LOOP OUT** (41) green **LEDs** will blink to indicate that the loop is in use. You will notice the **LCD** (12) will also indicate that the **LOOP** is in use with a blinking **A1** icon that will remain steady once the loop has been stopped.

Press the **RELOOP** (42) for the unit to return to the previously set loop. Press the **RELOOP** (42) repeatedly for stuttering the loop entry point. The **RELOOP** (42) function automatically returns the music to the loop point and will play the loop until it is released with the **LOOP OUT** (41) button.

Press the **B-EDIT** (43) button to edit the loop created by your **SEAMLESS LOOP**. This feature allows you to adjust the exit point saved in your **LOOP OUT**(41) setting.

To exit the loop and resume play, press **LOOP OUT** (41) to stop the loop and continue play from the point where the loop ends.

## **START:**

Turn the **START** (30) rotary control clockwise for a long, slow start. Turn the **START** (30) rotary control counter clockwise for a short, fast start. Make sure you activated the **BRAKE** (38) **DSP** button. The

**BRAKE** (38) **LED** will be illuminated when it has been activated. Then from **pause mode**, press **PLAY** (8) to enter into **play mode**. You may adjust this feature to the precise effect you wish by adjusting the **START** (30) rotary control. The effect's parameter will be displayed at the bottom of the **LCD** (12) listed **BK START**.

## **BRAKE:**

Turn the **BRAKE** (31) rotary control clockwise for a long, slow stop. Turn the **BRAKE** (31) rotary control counter clockwise for a short, fast stop. Make sure you activated the **BRAKE** (38) **DSP** button. The **BRAKE** (38) **LED** will be illuminated when it has been activated. Then from **play mode**, press **PAUSE** (8) to enter into **pause mode**. You may adjust this feature to the precise effect you wish by adjusting the **BRAKE** (31) rotary control. The effect's parameter will be displayed at the bottom of the **LCD** (12) listed **BK STOP**.

## **PROGRAM:**

The **CFX-30** has the capability to program a set list from the CD. This will allow you to play selected tracks from the CD in the order you choose. To program a set list, load the CD in to the **DISC IN SLOT** (10). After the unit reads the CD, play should be stopped. Then press the **PGM** button in the **DIRECT SELECT** (14) section of your unit to begin programming your set list.

Select the first track with which you would like to start the set list with the **DIRECT SELECT** (14) buttons or the **TRACK SKIP** (13) rotary control. Once you have selected a track, press **SET** in the **DIRECT SELECT** (14) section of your unit to store this track into your program list. Repeat these steps until you have completed your set list.

If you would like to change a track in your set list, press **PGM** repeatedly until you have reached the track you wish to change. Use the **DIRECT SELECT** (14) buttons or the **FOLDER/TRACK SKIP** (13) rotary control to enter the track you wish to save to the set list. Then press **SET** and you will have stored the track into the set list. Press **PLAY** (8) to begin the set, and your set list will be completed.

You may scroll through this list, after pressing **PLAY** (8), with the **FOLDER/TRACK SKIP** (13) rotary control to make sure that the set is in the order that you wish.

## **TROUBLESHOOTING:**

- If the disk will not play, check to see if the disc was loaded correctly (label side up). Also check the disc for excessive dirt, scratches, etc.
- If the disc turns but there is no sound, check the cable connections. If they are okay, check your amplifier or receiver.
- If the CD skips, check the CD for dirt or scratches. Do not assume that the CD player is defective. Many CDs are recorded out of spec and will skip on most or all CD players. Before sending the unit in for repair, try playing a CD that you are sure plays properly.

## **SPECIFICATIONS:**

### **GENERAL:**

Type.....	Single Mechanism Compact Disc Player
Disc Type.....	Standard Compact discs (12cm, 8cm)
Time Display.....	Track Elapsed, Track Remain, or Total Remain
Variable Pitch.....	± 4%, ± 8%, ± 16%, + 100% Slider with Resume Switch
Pitch Bend.....	± 4% Maximum
Instant Start.....	Within 0.015 seconds
Track Selection.....	1 to 99 Tracks

### **AUDIO SECTION:**

Quantization.....	1 Bit Linear/Channel, 3 Beam Laser
Oversampling Rate.....	8 Times
Sampling Frequency.....	44.1 kHz
Frequency Response.....	20 Hz to 20 kHz
Total Harmonic Distortion.....	Less Than 0.05%
Signal to Noise Ratio.....	90 dB
Dynamic Range.....	< 80 dB
Channel Separation.....	.88 dB (1 kHz)
Output Level.....	1.3 Volts R.M.S.
Power Supply.....	AC 115/230V, 60/50 Hz
Dimensions.....	8 1/2" W x 3 3/4" H x 12 1/2" D (216 x 95 x 320 mm)
Weight.....	Player Unit 6.62 lbs (3 kg)

**NOTE: SPECIFICATIONS AND DESIGN ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE FOR PURPOSE OF IMPROVEMENT.**

## EINFÜHRUNG:

Vielen Dank, daß Sie sich für den **CFX-30 von GEMINI** entschieden haben. Dieser, nach dem neuesten Stand der Technik hergestellte, **professionelle CD-Player mit DSP-Effekten**, ist mit einer Garantie von drei Jahren versehen; ausschließlich Laser. Auf die Laser wird eine Garantie von einem Jahr gewährt. Bitte lesen Sie vor der Benutzung des Players alle Anweisungen sorgfältig durch.

## AUSSTATTUNG:

- Spielt: AUDIO CD, CD-R, & CD-RW discs
- 8 DSP Effekte: Filter, Zoom, Echo, Pan, Reverse, Trans, Brake & Scratch
- Präzise Drehregler für: Dry/Wet, FX Parameter, Dimmer, Start & Brake
- 5 Fly cues & 4 Sampler Memory Taster
- Front load slot-in Laufwerk mit großer "Disc in slot" LED
- Großes blaues LCD Display mit Dimmer
- Single/Auto-cue, Continuous Funktion & 3-fach Zeitanzeige wählbar
- leicht zu betätigende Speichertaste für Cueing und Sampling
- Soft-touch Gummirad mit Fingermulden
- Vinyl/CD Jog Mode Funktion
- Frame genaues Suchen und Cueing
- Master Cue mit Hot Start
- Quick-Track Knopf für schnelle Trackwahl
- Seamless Loop mit Reeloop/Stutter und Loop Editing
- 4%, 8%, 16% & 100% variabler Pitch, abschaltbar
- Pitch Bend mit Tasten oder Jog-Wheel steuerbar
- Programmierbare Gummitastatur für direkten Zugriff
- Taster für Key Lock & BPM
- 10 Sek. Antischock Buffer Ramspeicher
- Coaxialer Digitalausgang mit Cinchbuchse
- Soft Touch Taster mit hellen LED's

## SICHERHEITSHINWEISE:

DATEN DER LASER DIODE  
MATERIAL: GA - AL - AS  
WELLEMLÄNGE: 755 - 815 NM (25° C)  
LASERAUSGANGSLEISTUNG: CONTINUOUS WAVE, MAX. 0.5MW

## ACHTUNG:

1. Benutzen Sie dieses Gerät nicht bei Temperaturen unter **5°C** oder über **35°C**.
2. Der darf keiner hohen Feuchtigkeit, Regen oder Spritzwasser ausgesetzt werden. Stellen sie keine Vasen oder andere mit Flüssigkeit gefüllte Gegenstände auf den Player. Betreiben Sie das Gerät nur in sauberen, trockenen Räumen.
3. Stellen Sie den Player auf eine stabile, ebene Fläche.
4. Ziehen Sie niemals am Netzkabel, sondern immer nur am Stecker.
5. Um einen elektrischen Schlag zu vermeiden, keine Boden- oder Deckelschrauben lösen oder entfernen. Es befinden sich keine vom Benutzer auszutauschenden Teile im Gerät. Bitte überlassen Sie den Service nur qualifiziertem Servicepersonal.
6. Benutzen Sie zum Reinigen keine chemischen Mittel.
7. Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf.

## AUSWAHL DER NETZSPANNUNG:

Der **CFX-30** ist für den Anschluß an **115** oder **230** Volt Netzspannung ausgelegt. Beachten Sie folgende Schritte:

1. Achten Sie darauf, daß das Netzkabel nicht eingesteckt und der Powerschalter ausgeschaltet ist. Stecken Sie einen passenden Schraubenzieher in den Schlitz des **Spannungswahlschalters (VOLTAGE SELECTOR SWITCH)** (2) an der Rückseite.
2. Schieben Sie den Schalter in die richtige Position: **115** oder **230 Volt**.
3. Wenden Sie dabei keine große Kraft auf, da sonst der Schalter zerstört werden kann. Falls der Schalter sich nicht leicht schieben läßt, wenden Sie sich an einen qualifizierten Techniker.

## ANSCHLÜSSE:

1. Versichern Sie sich vor dem Anschließen, das der **NETZSCHALTER** (1) ausgeschaltet ist. Alle Anschlüsse befinden sich auf der Rückseite des Players. Beachten Sie dazu das Anschlußbild auf Seite 3 dieser Anleitung.
2. Dem **CFX-30** ist ein Netzkabel beigelegt. Stecken Sie das eine Ende in die Buchse **AC IN** (3) und den Schukostecker in die nächstgelegene Steckdose.
3. Verbinden Sie die **Cinchbuchsen (LINE OUTPUT JACKS)** (4) mit einem Lineeingang Ihres Mixers.
4. Wollen Sie den **CFX-30** an einem Receiver oder Vollverstärker betreiben, verbinden Sie den Line Output mit einem CD oder Aux Eingang. Ist kein CD oder Aux Eingang vorhanden, benutzen Sie einen anderen freien Lineeingang (kein Phono!).

5. Die Cinchbuchse (**DIGITAL OUTPUT**) (5) ist zur Verbindung mit einem Aufnahmegerät wie **DAT, MD, HD-Recorder** usw. vorgesehen, das ein digital Signal akzeptiert.

## FUNKTIONSBESCHREIBUNG:

1. **NETZSCHALTER (POWER SWITCH)**: Nachdem Sie, wie zuvor beschrieben, mit dem **Spannungswahlschalter** (2) auf der Rückseite die korrekte Netzspannung eingestellt haben, schalten Sie den Player mit dem **Netzschalter** (1) ein. Das blaue **LCD-Display** leuchtet auf. Mit erneutem Drücken des **Netzschalters** (1) schalten Sie das Gerät wieder aus.
2. **DISC IN SLOT**: In den **Schlitz (DISC IN SLOT)** (10) wird die CD eingeschoben. Wenn sich eine CD im Slot befindet, leuchtet die **blaue LED** (9) und das **LCD-Display** zeigt die Gesamtspielzeit und die Anzahl der Tracks auf der CD an. Ist keine CD im Player, zeigt das Display "**No Disc**" an.
3. **STOP/EJECT**: Drücken Sie **STOP/EJECT** (6) einmal zum Stoppen der CD. Drücken Sie zweimal oder halten Sie die Taste gedrückt, wird die CD ausgeworfen (**ejekt**).
4. **CUE**: Drücken Sie während des Abspielens (**play mode**) und nachdem Sie einen Cuepunkt gesetzt haben die **Cue Taste** (7), springt der Player an dem gespeicherten Cuepunkt in den **pause mode**. Halten Sie die **Taste** (7) gedrückt, spielt der Player den Track zum Vorhören ab dem Cuepunkt ab. Lassen Sie die Cue Taste los, springt der CD-Player wieder im **Pause mode** auf den Cue Punkt zurück. Ist noch kein Cue Punkt gespeichert, wird durch Drücken der **Cue Taste** (7) die **Cue Funktion** aktiviert (siehe **Cue Sektion**).
5. **PLAY/PAUSE**: Jeder Druck auf die Taste **PLAY/PAUSE** (8) bewirkt einen Wechsel vom **Play** zum **Pause mode** oder umgekehrt.
6. **LCD**: Das **LCD Display (LCD)** (12) zeigt folgendes an: Track Nummern, **Play/Pause mode**, **Wiedergabe**, **Effekte**, **Dry/Wet Parameter**, **Loops**, **Tempo**, **Pitch**, **programmierte Settings** und **3 verschiedene Zeiten**.
7. **PLAYBACK DISPLAY**: Das **WIEDERGABE DISPLAY** (11) zeigt die abgespielte und die Restspielzeit an. Das **WIEDERGABE DISPLAY** (11) blinkt langsam bei **30** sek. Restzeit und schnell bei **15** sek. Restzeit
8. **TRACK SKIP +10**: Mit dem Regler **TRACK SKIP** (13) können Sie einen Track zum Abspielen wählen. Wenn Sie eine Audio CD abspielen wollen, drücken Sie **TRACK SKIP** (13) um die Tracks in Zehnerschritten anzuwählen.
9. **JOG MODE**: Der Taster **JOG MODE** (22) schaltet das **JOG WHEEL** (23) im CD mode zwischen Pitch und schnellem Vor- und Rückspulen um. Drücken Sie die **Taste** (22) im **Play mode** und drehen Sie das **JOG WHEEL** (23) im Uhrzeigersinn zum Vorspulen oder entgegen dem Urzeigersinn zum Zurückschulen. Drücken Sie die **Taste** (22) im **Pause mode** und Drehen das **JOG WHEEL** (23) vor oder zurück, so spielt der Player im **Stutter mode** ab.
10. **JOG WHEEL**: Das **JOG WHEEL** (23) hat mehrere Funktionen:  
Benutzen Sie das **JOG WHEEL** (23) zum **Tonhöhenabgleich (Pitch Bend)** im **Play mode**.  
Das **JOG WHEEL** (23) kann auch zum framegenauen Positionieren im **Pause mode** dienen. Gleichzeitig dient diese Funktion zum Aussuchen und anschließenden Speichern eines **CUE PUNKTS** (7). Sie werden bemerken, daß der der Player dabei in den **Stutter mode** springt. Siehe näheres in der Beschreibung der **CUE SEKTION**.  
In Zusammenhang mit dem Taster **JOG MODE** (22), wird das **JOG WHEEL** (23) zum schnellen Vor- und Rückspulen verwendet (siehe **JOG MODE**)  
In Zusammenhang mit dem Taster **SCRATCH** (39), wird das **JOG WHEEL** (23) im **Vinyl mode** für Cuts und zum Scratchen benutzt. Außerdem können Sie wie mit einer Platte vor und zurück fahren.  
In Zusammenhang mit den **DSP- Effekten (Filter, Zoom, ECHO, etc.)**, können Sie das **JOG WHEEL** (23) zum Verändern der Parameter im **Play mode** benutzen.
11. **KEY**: Drücken Sie die Taste **KEY** (26) zum Aktivieren der **KEY LOCK Funktion**. Dadurch verändert der **Pitchfader** nur noch das Tempo des abgespielten Tracks aber nicht dessen Tonhöhe.
12. **SINGLE**: Das Drücken der Taste **SINGLE** (24) schaltet die **Auto-Cue Funktion** ein. Dadurch springt der Player im **Pause mode** exakt an den Beginn der Musik (ist nicht gleich Trackbeginn!) Drücken sie jetzt auf **Play**, startet sofort die Musikwiedergabe. Nach dem Ende des Tracks springt der Player auf den Musikbeginn des nächstfolgenden Tracks und dann in den **Pause mode**.  
Drücken Sie die Taste **SINGLE** (24) nochmals, aktivieren Sie die **CONTINUOUS** Funktion. Das bedeutet, nach dem Ende des letzten Titels (**Track**) beginnt der Player wieder mit Track 1 usw.

- Drücken sie die Taste **SINGLE** (24) ein drittes Mal, springt der Player wieder in den Standard mode. Alle Funktionsänderungen werden im **LCD-Display** (12) angezeigt.
13. **TIME**: Die Taste **TIME** (25) schaltet die Zeitanzeige zwischen drei verschiedenen Anzeigen um (siehe **LCD-Display** (12)):
- Gespielte Trackzeit
  - Gesamtrestspielzeit der CD
  - Restspielzeit des Tracks
14. **LOOP IN**: Drücken Sie den Taster **LOOP IN** (40) während des Abspielens, wird ein **Loop In Punkt** gespeichert und die grüne **LOOP IN LED** blinkt schnell. Dies ist der erste Schritt um einen **Seamless Loop** zu erzeugen.
15. **LOOP OUT**: Nachdem Sie einen **Loop In Punkt** gespeichert haben, drücken sie im **Play mode** die Taste **LOOP OUT** (41). Damit ist eine unterbrechungsfreie Schleife (**Seamless Loop**) programmiert, die zwischen dem In und **Out Punkt** abgespielt wird. Drücken Sie **LOOP OUT** (41) erneut, die Schleife wird verlassen und der Track wird vom **Loop Out Punkt** weitergespielt.
16. **RELOOP**: Mit dem Betätigen der Taste **RELOOP** (42) wird das Abspielen des gespeicherten Loops erneut gestartet. Mehrfaches Drücken der Taste (42) ergibt einen Stuttereffekt am Beginn der Schleife. Die Funktion wird durch Drücken von **LOOP OUT** (41) wieder aufgehoben.
17. **B-EDIT**: Drücken Sie die Taste **B-EDIT** (43) um Ihren gespeicherten Loop zu editieren. Im **LCD-DISPLAY** (12) wird der zuvor gespeicherte **LOOP OUT** (41) Punkt Framegenau angezeigt. Mit dem **JOG WHEEL** (23) können Sie den **Loop Out Punkt** nun nachjustieren. Haben Sie den genauen Punkt gefunden, drücken sie die Taste **B-EDIT** (43) um den neuen **Loop Out Punkt** zu speichern.
18. **PITCH**: Mit den Tasten **PITCH** (19) wählen Sie den Regelbereich des **PITCHFADERS** (21) zwischen **4%**, **8%**, **16%**, & **100%**. Drücken Sie die 2 markierten Tasten **PITCH OFF** (**4%** & **16%**) gleichzeitig um den **PITCHFADER** (21) abzuschalten. Um den **Pitchbereich 100%** zu wählen, drücken Sie alle 3 Tasten gleichzeitig.
19. **PITCH BEND**: Mit den Tasten **PITCH BEND** (20) verändern Sie den Pitch automatisch um **+4%** oder **-4%** vom momentan eingestellten **Pitch**. Nach Loslassen der **TASTEN** (20) kehrt der Player wieder zum eingestellten Pitch zurück.
20. **PITCH CONTROL SLIDE**: Abhängig von der Bereichswahl mit den Pitch Tasten (19) regelt der **PITCHFADER (PITCH CONTROL SLIDE)** (21) stufenlos den **PITCH** (Änderung der Abspielgeschwindigkeit).
21. **DIRECT SELECT**: Mit dem **DIRECT SELECT** (14) Keypad (Tastatur) programmieren sie Ihr eigenes Abspielprogramm (sehen der Punkt **PROGRAMM**). Außerdem können Sie direkt die Tracknummer eingeben, die abgespielt werden soll, ohne alle Tracks durchzutasten.
22. **DSP EFFEKTE**: Der **CFX-30** ist mit einem **Digital Signal Processor** mit 8 Effekten ausgestattet. **Filter**, **Zoom**, **Echo**, **Pan**, **Reverse**, **Transform**, **Brake** & **Scratch**, können mit den Reglern **DRY/WET** (28), **START** (30), & **BRAKE** (31) eingestellt/verändert werden. Siehe jeweilige Funktionsbeschreibung.
23. **ECHO**: **ECHO** (34) entsteht, wenn das Originalsignal verzögert wird und dann wieder mit dem Signal gemischt wird. Die Länge des Echos wird mit dem Parametersetting **JOG WHEEL** (23) bestimmt.
24. **PAN**: **PAN** (35) läßt den Sound von links nach rechts wandern. Die Geschwindigkeit läßt sich mit dem **JOG WHEEL** (23) verändern.
25. **TRANSFORM**: **TRANSFORM** (37) verändert den Wiedergabepegel rechts und links. Die Änderungsgeschwindigkeit wird mit dem **JOG WHEEL** (23) eingestellt.
26. **Zoom**: Mischt man ein Signal mit einer leicht verzögerten Kopie seiner selbst, während sich die Länge der Verzögerung konstant ändert, entsteht ein **Zoom Effekt** (33). Der Klang ähnelt einem startenden Jet. Die Tiefe des Effekts kann mit dem **JOG WHEEL** (23) geregelt werden.
27. **BRAKE**: Der **BRAKE** (38) Effekt simuliert das Abbremsen und Anlaufen einer Schallplatte. Je höher der Parameter um so länger dauert das Abbremsen.
28. **FILTER**: Im **FILTER EFFEKT** (32) durchläuft das Signal je nach Parameter drei Pässe:
- **Low Pass filtert** alle Frequenzen aus, ausser den Bässen. Je kleiner der Parameter um so mehr wird hörbar.
  - **High Pass filtert** alle Frequenzen aus, ausser den Höhen. Je höher der Parameter um so mehr hören sie.
  - **Band Pass filtert** alle Frequenzen aus, ausser den Mitten. Je weiter der Parameter in der Mitte ist, um so mehr ist hörbar.
29. **REVERSE**: Drücken Sie die Taste **REVERSE** (36) um den Track rückwärts abzuspielen.
30. **SCRATCH**: Der **SCRATCH EFFEKT** (39) simuliert das Scratching mit einer Vinylplatte auf einem Plattenspieler. Benutzen Sie dazu das **JOG WHEEL** (23).
31. **MEMO**: Der Taster **MEMO** (15) ermöglicht das Speichern von **CUE PUNKTEN** (16) und **SAMPLES** (18).
32. **SAMPLER**: Benutzen Sie die Tasten **SAMPLE** (18) um ein gespeichertes Sample zusätzlich zum gerade spielenden Track abzuspielen. Es können 4 verschiedene Samples in den **SAMPLETASTEN** (18) gespeichert werden. Ist ein Sample gespeichert, leuchtet die zugehörige **LED** auf. Dies zeigt an, daß der Sample auf **TASTENDRUCK** (18) abrufbar ist.
33. **CUE PUNKTE**: Es können 5 **CUE PUNKTE** (16) "on the fly" (beim Abspielen) gesetzt werden. Sie können z. B. einen Punkt als Beginn speichern und von dort aus, durch Drücken weiterer gespeicherter **CUE PUNKTE** (16) unterbrechungsfrei in einem Track oder der CD hin- und her springen. Sie können so auch Pausen eliminieren oder Tracks verkürzen usw.
34. **CUE**: Der **CUE TASTER** (7) wird benötigt um den genauen Beginn eines Tracks festzulegen (**CUE PUNKT**).
35. **HOT START**: Der Taster (**HOT START**) (17) wird benutzt um einen sofort Start vom Master **CUE PUNKT** (7) auszulösen. Wurde ein **CUE PUNKT** (7) gespeichert, drücken Sie die Taste **HOT START** (17) um die Funktion zu aktivieren. Beachten Sie die Anweisungen in der **CUE SEKTION**.
36. **BPM**: Mit der Taste **BPM** (27) wird der Beatcounter eingeschaltet und zählt die **BPM** des laufenden Tracks. Drücken Sie die Taste **BPM** (27) einmal zum Aktivieren der **BPM** (27) Funktion. Im **LCD-Display** (12) erscheint "**BPM**" und das gezählte Tempo. Durch erneutes Betätigen der **BPM** (27) Taste wird die Funktion wieder abgeschaltet und die Anzeige erlischt.
37. **DRY/WET**: Mit dem Drehregler **DRY/WET** (28) verändern Sie das Verhältnis von Originalsignal zum Effektsignal eines angewählten **DSP Effekts**. Drehen Sie im Uhrzeigersinn wird der Effektanteil erhöht, drehen Sie entgegen dem Uhrzeigersinn verringert sich der Effektanteil. (dry = trocken (Originalsignal)); (wet = nass/fett (Effektsignal)).
38. **DIMMER**: Stellen Sie mit dem Drehregler **DIMMER** (29) die gewünschte Helligkeit des **LCD-DISPLAYS** (12) ein. Drehen Sie nach rechts für Heller und nach links für Dunkler.
39. **START**: Mit dem Drehregler **START** (30) stellen Sie in Zusammenhang mit der Taste **BRAKE** (38) und der **PLAY/PAUSE TASTE** (8) die Startverzögerung eines Tracks ein.
40. **BRAKE**: Mit dem Drehregler **BRAKE** (31) stellen Sie in Zusammenhang mit der Taste **BRAKE** (38) und der **PLAY/PAUSE TASTE** (8) die Bremsverzögerung ein.

## BEDIENUNG:

1. Schieben Sie eine CD in den **DISC IN SLOT** (10) und lassen Sie diese vom Laufwerk einziehen.
2. Wählen Sie mit **TRACK SKIP** (13) oder durch Drücken der Tracknummer auf dem **KEYPAD** (14), den abzuspielenden Track aus.
3. Drücken Sie die **PLAY/PAUSE TASTE** und der Player beginnt sofort mit der Wiedergabe.

## SAMPLES:

Um ein Sample zu speichern, drücken Sie zuerst die Taste **MEMO** (15). Die blaue **LED MEMO** leuchtet auf. Wenn der Punkt des Tracks erreicht ist, an dem ein Sample beginnen soll, wählen Sie eine **SAMPLE TASTE** (18) unter der Sie speichern wollen und drücken Sie Diese. Die grüne **LED SAMPLE** (18) blinkt und zeigt an, das ein Sample im **MEMO** (15) aufgenommen wird.

Wenn der Endpunkt des Samples erreicht ist, drücken Sie die gleiche **SAMPLE TASTE** (18) nochmals um die Aufnahme zu beenden und den Sample zu speichern. Die grüne **SAMPLE LED** (18) leuchtet und zeigt an, daß ein Sample gespeichert wurde und abspielbereit ist. Nun können Sie durch erneutes betätigen der **SAMPLE TASTE** (18), den Sample gleichzeitig zum laufenden Track abspielen (überlagern). Während der Sample abgespielt wird, blinkt die grüne **SAMPLE LED** (18).

Um die Wiedergabe des Samples zu stoppen, drücken Sie erneut die **SAMPLE TASTE** (18) Sind Sie mit dem Sample nicht zufrieden, wiederholen Sie einfach die beschriebene Prozedur.

Drücken Sie eine bereits belegte **SAMPLE TASTE** (18), wird der darunter gespeicherte Sample überspielt!



## CUE PUNKTE:

Zum setzen eines **Cue Punktes** (16) gehen Sie folgendermaßen vor : Drücken Sie die **MEMO** (15) **Taste (LED blinkt)** und wählen Sie, während der Track spielt, eine der **5 CUE TASTEN** (16) aus. Wenn der **CUE PUNKT** erreicht ist , drücken Sie die gewählte **CUE TASTE** (16) (**LED blinkt**). Der Cue Punkt ist somit gespeichert und abrufbar. Wenn Sie jetzt während des Abspielens eines Tracks die **CUE TASTE** (16) drücken, springt der Player auf den **CUE PUNKT** zurück und spielt sofort von dem Punkt ab. Die **LED** blinkt solange der Cue in Gebrauch ist. Spielen Sie im Standard mode weiter, leuchtet die **LED** dauernd und zeigt an, das diese **CUE TASTE** (16) belegt ist.

Um einen **CUE PUNKT** (16) neu aufzunehmen, wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang. Drücken Sie die **MEMO TASTE** (15) und dann eine bereits belegte **CUE TASTE** (16), so wird der vorher gespeicherte **CUE PUNKT** überschrieben.

## CUEING:

Um **CUE** (7) zu nutzen, müssen Sie zuerst den Punkt suchen von dem aus das Abspielen beginnen soll. Drücken Sie die **Pause Taste** und der Player geht in den **Stutter mode**. Nun suchen Sie framegenau den gewünschten Punkt mit dem **JOG WHEEL** (23). Genaueres dazu finden Sie in der Sektion **JOG WHEEL** (23).

Haben Sie den richtigen Punkt gefunden, lassen Sie das **JOG WHEEL** (23) los und drücken Sie zuerst **CUE** (7) und dann **PLAY** (Cue LED blinkt). Ihr Cue ist nun gespeichert.

Wenn Sie **CUE** (7) erneut drücken, springt der Player an den gespeicherten Punkt und geht in den Pause mode. Drücken Sie **CUE** (7) erneut und halten die Taste gedrückt, spielt der Player vom gespeicherten Punkt los.

Sind Sie mit dem setzen des Punktes nicht zufrieden, drücken Sie **PAUSE** (8) justieren Sie mit dem **JOG WHEEL** (23) nach bis Sie den exakten Punkt gefunden haben. Drücken Sie nun **PLAY** (8) zweimal kurz nacheinander. Sie sind jetzt im **Pause mode** (**CUE LED** (7) blinkt). Um den korrigierten Punkt zu speichern drücken Sie jetzt die **CUE TASTE** (7). Zum abhören des neuenn Punktes, wiederholen Sie die Vorher beschriebenen Schritte.

Sind Sie zufrieden mit dem neuen Cue, können Sie jederzeit durch Drücken der **CUE TASTE** (7) zu dem Punkt springen und von dort mit Play abspielen. Drücken Sie **HOT START** (17) so springt der Player auch auf den Punkt, spielt dann aber automatisch sofort ab.

## SEAMLESS LOOP:

Drücken Sie den **LOOP IN TASTER** (40) um den Anfangspunkt zu speichern (grüne **LED** blinkt schnell).

Drücken Sie dann im Play mode die **LOOP OUT Taste** (41) (**LED blinkt**) um eine unterbrechungsfreie Schleife (**SEAMLESS LOOP**) zu speichern. Der Player spielt automatisch nur noch den gespeicherten Loop ab.

Während die Schleife spielt, blinken die beiden grünen **LED'S LOOP IN** (40) und **LOOP OUT** (41). Im **LCD-Display** erscheint ein blinkendes "A1", welches stehen bleibt, wenn die Schleifen Funktion angehalten wird. (**LOOP OUT DRÜCKEN**).

Wenn Sie während des Abspielens die Taste **RELOOP** (42) drücken, springt der Player an den Anfang der Schleife und spielt diese erneut endlos ab. Drücken Sie **RELOOP** (42) mehrmals kurz nacheinander entsteht ein Stuttereffekt am Beginn des Seamless. Verlassen Sie den Loop durch drücken der **LOOP OUT TASTE** (41).

Mit der Taste **B-EDIT** (43) können Sie den **LOOP OUT PUNKT** Ihrer Schleife editieren.

## START:

Drehen Sie den Drehregler **START** (30) nach rechts für ein langsames Anlaufen und nach links für ein schnelles Starten. Drücken Sie die DSP Taste **BRAKE** (38) (**LED leuchtet auf**) und starten Sie dann mit **PLAY** (8). Justieren Sie mit **START** (30) den gewünschten Effekt. Der Parameter wird als "**BK START**" im **LCD DISPLAY** (12) angezeigt.

## BRAKE:

Für ein langsames Abbremsen, drehen Sie den Regler **BRAKE** (31) nach rechts, für kurzes, schnelles stoppen nach links. Aktivieren Sie die DSP Taste **BRAKE** (38) (**LED leuchtet auf**). Gehen Sie dann vom Play in den **Pause mode** und justieren Sie mit **BRAKE** (31) den gewünschten Effekt. Der Parameter wird als "**BK STOP**" im **LCD-DISPLAY** (12) angezeigt.

## PROGRAMM:

Mit dem **CFX-30** können Sie Ihre eigene Trackliste programmieren. Gehen Sie wie folgt vor: Schieben Sie eine **CD IN DEN SLOT** (10). Wenn der Player die CD liest, drücken Sie erst **STOP** und dann **PGM** auf dem **DIREKT SELECT KEYPAD** (14). Wählen Sie nun den Starttrack Ihres Programms mit dem **KEYPAD** (14) oder **TRACK** (13) aus. Danach drücken Sie **SET** (14). Wiederholen Sie diese Schritte, bis Ihr Programm vollständig ist. Mit dem Track (13) Regler können Sie durch Ihre Liste scrollen um die Richtigkeit zu überprüfen. Ist ein Track falsch programmiert, Drücken Sie solange PGM bis der falsche Track erreicht ist. Geben Sie nun mit dem **KEYPAD** (14) oder **TRACK** (13) den richtigen Track ein und drücken danach **SET**. Beginnen Sie nun mit dem Abspielen Ihrer Trackliste indem Sie die **Play Taste** drücken.

## FEHLERBESEITIGUNG:

- Wird die CD nicht gelesen überprüfen Sie, ob die CD richtig eingelegt war und ob starke Verschmutzungen oder Kratzer vorhanden sind.
- Wird die CD abgespielt, aber es ist kein Ton zu hören, überprüfen Sie die Kabel und die Einstellungen Ihres Mixers oder Verstärkers.
- Wenn die CD springt, überprüfen Sie diese auf Kratzer. Testen Sie ob eine andere CD abgespielt wird, da immer häufiger CD's nicht dem genormten Standard entsprechen. Gehen Sie nicht gleich von einem Defekt im **CFX-30** aus.

## TECHNISCHE DATEN:

### ALLGEMEIN:

Typ.....Einzelner Digitalschallplatte Spieler  
Disc Typ.....Standarddigitalschallplatten (12cm, 8cm)  
Zeit Display.....Schiene lief ab, Schiene bleiben, Gesamtmenge bleiben  
Variabler Pitch.....± 4%, ± 8%, ± 16%, + 100% mit abschaltbarem Fader  
Pitch Bend.....± 4% Maximum  
Instant Start.....In 0.015 Sek.  
Tracks.....1 to 99 Tracks

### AUDIO SECTION:

Quantisierung.....1 Bit Linear/Channel, 3 Beam Laser  
Oversampling Rate.....8 fach  
Sampling Frequenz.....44.1 kHz  
Frequenzbereich.....20 Hz to 20 kHz  
Klirrfaktor (THD).....kleiner als 0.05%  
Geräuschspannungsabstand.....90 dB  
Dynamikbereich.....< 80 dB  
Kanaltrennung.....88 dB (1 kHz)  
Ausgangspegel.....1.3 Volts R.M.S.  
Spannungsversorgung.....AC 115/230V, 60/50 Hz  
Abmessungen.....216 x 95 x 320 mm  
Gewicht.....3 kg

ANMERKUNG: TECHNISCHE ÄNDERUNGEN UND DESIGNÄNDERUNGEN DIE DER WEITERENTWICKLUNG DIENEN VORBEHALTEN.



## INTRODUCCIÓN:

Felicidades por su compra del **Reproductor Profesional de CD Gemini CFX-30**. Este producto con el más avanzado diseño, esta cubierta por tres años de garantía exceptuando los lectores láser. Antes de su utilización, le rogamos lea detenidamente estas instrucciones.

## CARACTERÍSTICAS:

- CD, CD-R, y CD-RW compatible
- 8 Efectos DSP: Filter, Zoom, Echo, Pan, Reverse, Trans, Brake & Scratch
- Controles de precisión para Dry/Wet FX , dimmer, start & brake
- 5 Fly cues y 4 bancos de memoria sampler
- Carga frontal por bandeja con gran indicador LED de "Disco en interior"
- Gran display azul LCD con dimmer
- Single/auto-cue, continuous & selección de tiempo de 3 modos
- Botones de fácil manejo para cue y sampler
- Dial de goma suave con alojamiento de dedos
- Función de la rueda para Vinilo/CD
- Búsqueda precisa de Pista
- El cue principal tiene función hot-start
- Botón de selección Quick-track
- Seamless loop incluyendo reloop/stutter y edición de loop
- Pitch variable en 4%, 8%, 16% y 100% con Pitch OFF
- Pitch bend en jog wheel o por botones
- Acceso directo programable con teclado de goma
- Controles de Key lock y BPM
- Memoria buffer ram anti-shock (10 segundos)
- Salida digital coaxial RCA
- Botones de toque suave con LEDs de alto brillo

## CERTIFICACIONES DE SEGURIDAD:

PROPIEDADES DE LOS DIODOS LÁSER

MATERIAL: GA - AL - AS

LONGITUD DE ONDA: 755 - 815 NM (25° C)

SALIDA DEL LÁSER: ONDA CONTINUA, MAX. 0.5MW

## PRECAUCIONES:

1. No use el reproductor de CD a temperaturas por debajo de **41°F/5°C** o superiores a **95°F/35°C**.
2. Este aparato no debe estar expuesto a salpicaduras o humedades y no deben colocarse objetos llenos de líquido, como por ejemplo jarrones, sobre su superficie. Coloque esta unidad en un emplazamiento limpio y seco.
3. No coloque la unidad en un emplazamiento inestable.
4. Al desconectar el cable de corriente, hágalo siempre tirando del conector. En ningún caso tire del propio cable.
5. Para prevenir descargas eléctricas, no retire la tapa o los tornillos de la parte posterior. No hay piezas reemplazables por el usuario en el interior. Consulte un técnico cualificado.
6. No utilizar disolventes químicos para limpiar la unidad.
7. Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

## SELECCIÓN DE VOLTAJE:

El modelo **CFX-30** es una unidad de doble voltaje. Puede operar a **115** o **230 voltios**. Para seleccionar el correcto voltaje, siga estos pasos:

1. Coloque la pala de un destornillador en el agujero del selector **VOLTAGE SELECTOR SWITCH** (2) que se encuentra en el panel trasero.
2. Desplace el interruptor a **115** o **230 voltios**.
3. No fuerce ni doble el interruptor. Una fuerza excesiva puede causar daños. Si el interruptor no se mueve suavemente, contacte un técnico cualificado.

## CONEXIONES:

1. Antes de realizar ninguna conexión, asegúrese que el **INTERRUPTOR DE ALIMENTACIÓN** (1) está en la posición apagado. Todas las conexiones se encuentran en el panel trasero del reproductor de CD. Por favor refiérase al diagrama de este modelo en la pagina 3.
2. En la caja de su **CFX-30** encontrará el cable de alimentación. Conecte un extremo a la entrada **AC IN** (3). Conecte el otro extremo a la toma de pared más cercana.
3. Conecte un extremo de un juego de conectores **RCA** en cada una de las salidas **LINE OUTPUT JACKS** (4).
4. Conecte el otro extremo de los **RCA** en cualquier entrada libre de nivel línea de su mezclador. Si usted conecta su **CFX-30** a un receptor, utilice cualquier entrada de CD o AUX de su receptor. Si no hay tomas CD o AUX, utilice cualquier entrada de nivel línea (excepto phono).
5. Los jacks **DIGITAL OUTPUT-RCA** (5) son para conectar esta unidad a cualquier tipo de **DAT, MD, GRABADORA DE DISCO DURO**, u otro tipo de aparatos que acepten señales digitales.

## FUNCIONES:

1. **INTERRUPTOR GENERAL:** Después de asegurarse que el selector **VOLTAGE SELECTOR** (2), en el panel trasero está en la posición correcta, conecte la unidad y pulse el interruptor **POWER** (1). La unidad se pone en marcha y el display **LCD** (12) se ilumina. Apague la unidad pulsando de nuevo el interruptor **POWER** (1) cuando no necesite su uso.
2. **DISCO EN BANDEJA:** La **BANDEJA** (10) es donde se alojará el disco. Cuando un disco está en la bandeja, la barra de **LED azul** (9) se ilumina por encima de la bandeja y el display **LCD** (12) nos indica el tiempo total y las pistas del disco. Cuando no hay CD en la unidad, el display **LCD** (12) indicará **NO DISC**.
3. **STOP/EJECT:** Pulse **STOP/EJECT** (6) una vez para parar y dos veces para expulsar el disco.
4. **CUE:** Con la unidad en modo **Play**, y después de memorizar el punto cue, al pulsar el botón **CUE** (7) el reproductor de CD entrará en modo Pausa en el punto cue memorizado. Manteniendo apretado el botón **CUE** (7) se pasa a función de pre-escucha, permitiendo escuchar la música a partir del punto memorizado. Al soltar el botón **CUE** (7) se vuelve al modo Pausa en el punto memorizado. Si no hay memorizado un punto cue, al presionar el botón **CUE** (7) no se iniciará la selección.
5. **PLAY/PAUSA:** Cada pulsación sobre **PLAY/PAUSA** (8) causa el cambio de operación entre reproducción y pausa, o viceversa.
6. **LCD:** El **display de cristal líquido (LCD)** (12) muestra los **números de pista, modo play, modo pausa, reverse, efectos, parámetros dry/wet, loops, tempo, pitch, y ajustes programados**.
7. **DISPLAY DE REPRODUCCIÓN:** El **DISPLAY DE REPRODUCCIÓN** (11) muestra el **tiempo pasado** y el **tiempo restante** hasta el fin de la reproducción y también **tres modos de tiempo**. El **DISPLAY DE REPRODUCCIÓN** (11) parpadea despacio cuando quedan **30** segundos de pista. El **DISPLAY DE REPRODUCCIÓN** (11) parpadea rápido cuando quedan solo **15** segundos de pista.
8. **TRACK SKIP/+10:** El control rotativo **TRACK SKIP** (13) permite seleccionar la pista a reproducir. Pulsando el control **TRACK SKIP** (13) podrá avanzar en el CD en múltiplos de diez.
9. **JOG MODE:** El **JOG MODE** (22) se usa para convertir el **JOG WHEEL** (23) en pitch bend o búsqueda rápida adelante/atrás en el CD. Esto significa que la unidad sonará como cualquier reproductor de CD en búsqueda rápida cuando **JOG MODE** (22) este en esta posición. Pulse el **JOG MODE** (22) durante la reproducción y utilice el **JOG WHEEL** (23) para moverse adelante o atrás. Use el **JOG MODE** (22) en pausa y la unidad entrará en modo tartamudeo. Mueva el **JOG WHEEL** (23) en sentido horario para avanzar rápido. Mueva el **JOG WHEEL** (23) en sentido contrario para rebobinar.
10. **JOG WHEEL:** El **JOG WHEEL** (23) tiene múltiples funciones:
  - Use el **JOG WHEEL** (23) para acelerar el pitch y sincronizar de esta manera la mezcla.
  - El **JOG WHEEL** (23) se utiliza también para ajustar la posición exacta de la pista durante la pausa. Este posicionamiento sobre la pista, puede posteriormente memorizarse como punto **CUE** (7). Notará que la unidad entra en modo tartamudeo cuando usted hace ajuste en pausa. Vea **INTRUCCIONES PARA CUE** para más información.
  - Juntamente con el **JOG MODE** (22), el **JOG WHEEL** (23) se utilice para búsqueda rápida. Vea **JOG MODE** (22) para más información.
  - Juntamente con el **SCRATCH** (39), el **JOG WHEEL** (23) se usa para cortes precisos y scratches, al entrar la unidad en modo **vinilo**. Usted puede mover rápido adelante y atrás cuando esta en modo **vinilo**.
  - Juntamente con los botones de efectos **DSP (FILTER, ZOOM, ECHO, etc.)** el **JOG WHEEL** (23) se utiliza para modificar los parámetros de efectos aplicados al sonido en modo de reproducción.
11. **KEY:** Pulsando el botón **KEY** (26) se active la function **KEY LOCK**. Con esta función activada, al usar el **PITCH SLIDE CONTROL** (21) solo se modificara el tempo de la pista en reproducción sin cambiar el tono o clave.
12. **SINGLE:** Pulsando el botón **SINGLE** (24) se active el **AUTO-CUE**. El **AUTO-CUE** hace que la unidad entre en pausa justo en el punto de la pista en que la música empieza. Esta función le permite iniciar inmediatamente con música, evitando los espacios en blanco (que existen al principio de cada tema).
  - Pulsando el **SINGLE** (24) por segunda vez, se active la función **CONTINUOUS** que hace que la unidad funcione de forma continua (después de la ultima pista, la unidad reinicia la reproducción en la pista primera). Pulsando el **SINGLE** (24) una tercera vez, se desactiva el modo **CONTINUOUS** (el CD se reproduce una vez y para). Cada función aparece visualizada en el display. En caso de desactivación, no se muestra nada en el display **LCD**. Vea **LCD** (12).

13. **TIEMPO:** El botón **TIME** (25) cambia el display entre **3** posibilidades en **LCD** (12):
- Tiempo pasado de la pista
  - Tiempo total que queda de disco
  - Tiempo que queda de pista
14. **LOOP IN:** Pulsando el **LOOP IN** (40) mientras una pista se reproduce, se memorizará un inicio de loop, y el **LED** verde **LOOP IN** (40) parpadeará rápidamente. Este es el primer paso para crear un **SEAMLESS LOOP**.
15. **LOOP OUT:** Después de memorizar un punto loop, pulsando **LOOP OUT** (41) completaremos el loop. Esto repetirá la sección comprendida entre el punto de entrada, programado al pulsar **LOOP IN** (40), y el punto de salida, programado al pulsar **LOOP OUT** (41). Pulse **LOOP OUT** (41) de Nuevo para detener el bucle y continuar reproduciendo a partir del punto final del bucle.
16. **RELOOP:** Pulse **RELOOP** (42) para que la unidad vuelva al bucle programado. Pulse **RELOOP** (42) repetidamente para tartamudear sobre el punto de entrada. **RELOOP** (42) vuelve automáticamente al bucle que se repetirá hasta que se pulse de nuevo **LOOP OUT** (41).
17. **B-EDIT:** Use el **B-EDIT** (43) para editar el loop creado en su **SEAMLESS LOOP**. Esta función le permite ajustar el punto de salida salvado en **LOOP OUT** (41). Al presionar **B-EDIT** (43), el **LCD** (12) indicara el punto fijado de **LOOP OUT** (41) y usted puede ajustarlo usando el **JOG WHEEL** (23) examinando el fragmento mientras el loop se reproduce. De esta manera usted podrá decidir le loop exacto que desea memorizar. Pulse **B-EDIT** (43) cuando esté satisfecho con el punto de salida y la reproducción proseguirá hasta pulsar **LOOP OUT** (41).
18. **PITCH:** Pulsando los botones **PITCH** (19) seleccionará los niveles de pitch que desee **4%**, **8%**, **16%**, y **100%**. Pulsando los dos botones marcados como **PITCH OFF** (**4%** y **16%**) a la vez se anulará la función del **CONTROL DESLIZANTE PITCH** (21). Pulse los tres botones a la vez para seleccionar **100%** pitch.
19. **PITCH BEND:** Pulsando el **PITCH BEND** (20) conseguirá automáticamente cambiar a **+4%** o bajar a **-4%** de la velocidad existente. Soltando el **PITCH BEND** (20) volverá a la velocidad inicial. Usted puede usar el **PITCH BEND** (20) para cuadrar los beats al mezclar una canción con otra.
20. **PITCH CONTROL SLIDE:** Moviendo el **PITCH CONTROL SLIDE** (21) arriba o abajo, subiremos o bajaremos la velocidad dentro del **PORCENTAJE SELECCIONADO** (19).
21. **SELECCIÓN DIRECTA:** Use el **DIRECT SELECT** (14) para crear una lista programada. (Vea **PROGRAMA**) También puede seleccionar directamente una pista, sin necesidad de buscarla secuencialmente.
22. **EFFECTOS DSP:** El **CFX-30** viene equipado con un **Procesador Digital de Señal (DSP)** de 8 efectos. **FILTER**, **ZOOM**, **ECHO**, **PAN**, **REVERSE**, **TRANSFORM**, **BRAKE** y **SCRATCH**, son los efectos DSP que pueden ser modificados con los controles **DRY/WET** (28), **START** (30), y **BRAKE** (31). Ver las respectivas funciones para más información:
23. **ECO: ECHO** (34) actúa retrasando la señal original e insertándola de nuevo con la señal original produciendo un efecto eco. La duración del eco se incrementa con el ajuste de parámetros.
24. **BALANCE: PAN** (35) simplemente balancea el sonido de izquierda a derecha. El efecto se acelera o reduce si usted modifica los parámetros.
25. **TRANSFORM: TRANSFORM** (37) simplemente corta el sonido de derecha o izquierda. El efecto se acelera o reduce si usted incrementa los parámetros.
26. **ZOOM:** Mezclando la señal con una copia ligeramente retrasada de la misma, donde la duración del retardo es variada constantemente, se consigue el efecto **ZOOM**. Se parece al sonido de un avión aterrizando o despegando. La profundidad del **ZOOM** (33) se incrementa o reduce a través de parámetros.
27. **FRENO:** El botón **BRAKE** (38) simula el sonido de un disco parando o arrancando en un giradiscos. Se puede parametrizar para alargar o reducir el efecto.
28. **FILTER:** El **FILTER** (32) atraviesa tres parámetros ajustables:
- **Low Pass filter** anula todas las frecuencias excepto los graves. Bajando el parámetro se oirán más frecuencias.
  - **High Pass filter** anula todas las frecuencias excepto los agudos. Bajando el parámetro se oirán más frecuencias.
  - **Band Pass filter** anula todas las frecuencias excepto los medios. Bajando el parámetro se oirán más frecuencias.
29. **REVERSE:** El **REVERSE** (36) simplemente reproduce el disco al revés.
30. **SCRATCH: SCRATCH** (39) simula el efecto de scratch en un vinilo. Use el **JOG WHEEL** (23) para ejecutar precisos cortes y scratches.
31. **MEMO:** El botón **MEMO** (15) permite iniciar la memorización de puntos **CUE(s)** (16) y **SAMPLER(s)** (18).
32. **SAMPLER:** Use los botones **SAMPLER** (18) para reproducir una sección de pista, guardada en la memoria sampler, a la vez que la pista principal dando un valor añadido a su mezcla. Usted puede guardar **4** muestras en el **SAMPLER** (18). Una vez memorizado un sample su respectivo **LED** quedará encendido indicando que esta listo para su uso(s).
33. **CUE POINTS:** Hay **5 PUNTOS CUE** (16) que pueden crearse directamente. Usted puede crear un punto desde el cual quiera reproducir instantáneamente. Pulsando los **PUNTOS CUE** (16) usted puede saltar a diferentes secciones de la canción o de todo el CD, sin cortes. Esta función ayuda a eliminar pausas en búsqueda o reproducción y a mejorar su mezcla.
34. **CUE:** La pista inicia la reproducción. Use el **CUE** (7) para hacer mas fácil la mezcla.
35. **HOT START:** El **HOT START** (17) se utiliza para arrancar instantáneamente en el punto **CUE** (7) principal. Una vez el punto **CUE** (7) se ha memorizado e iniciada la reproducción, pulse **HOT START** (17) para volver instantáneamente. Ver **CUE** para mas información.
36. **BPM:** Use el **BPM** (27) para contra los **beats por minuto** de una pista. Esta función permite cuadrar los temas más rápido y fácil. Pulse el **BPM** (27) una vez para activar la lectura; el **LCD** (12) mostrará el anagrama de **BPM** y el tiempo. Pulse el botón **BPM** (27) de nuevo para desactivar la función.
37. **DRY/WET:** Use el control rotativo **DRY/WET** (28) para ajustar el volumen de los efectos seleccionados en el **DSP**. Gire el control en el sentido horario para aumentar los efectos (**WET**). Gire el control al contrario del huso horario para minimizar los efectos (**DRY**).
38. **DIMMER:** Use el control **DIMMER** (29) para ajustar la luminosidad del **LCD** (12). Gire el control al sentido horario para aumentar el brillo del **LCD** (12). Gire en sentido contrario para disminuir el **LCD** (12).
39. **START:** Use el control rotativo **START** (30) juntamente con el botón **BRAKE** (38) y **PLAY/PAUSE** (8) para ajustar el retardo en arrancar una canción.
40. **BRAKE:** Use el control rotativo **BRAKE** (31) juntamente con el botón **BRAKE** (38) y **PLAY/PAUSE** (8) para ajustar el tiempo de frenada del disco.

## OPERATIVA:

1. Coloque un CD en la **BANDEJA DE DISCO** (10) y pulse para que la unidad acepte el CD.
2. Ajuste el control rotativo **TRACK SKIP** (13) o pulse el numero de pista en la **SELECCIÓN DIRECTA** (14) para elegir la pista a reproducir.
3. Pulse el botón **PLAY/PAUSE** (8) y la unidad iniciará instantáneamente la reproducción.

## SAMPLERS:

Para grabar un **SAMPLER**, primero pulse **MEMO** (15), el **LED azul MEMO** (15) se ilumina indicando que está listo para grabar. Cuando tenga la pista en el punto exacto que desea samplear, seleccione un botón **SAMPLE** (18) en el que memorizar la elección. Pulse ese botón. El **LED verde SAMPLE** (18) parpadea indicando que **MEMO** (15) está grabando.

Cuando llegue al final del trozo deseado, pulse el mismo botón **SAMPLE** (18) para finalizar la grabación. El **LED verde SAMPLE** (18) quedará fijo una vez acabada la grabación. El sampler esta ahora guardado y preparado para reproducir. Usted puede pulsar el control **SAMPLE** (18) cuando quiera para lanzar la muestra sobre cualquier canción. Mientras la muestra se reproduce, el **LED verde de SAMPLE** (18) **LED** parpadea.

Para detener un sample en reproducción, pulse el botón **SAMPLE** (18) de nuevo y acortará su duración. Si no esta contento con la selección, simplemente pulse el botón de **MEMORIA** (15). Luego inicie de nuevo con el botón **SAMPLE** (18) la selección del punto de arranque.

Al seleccionar un **SAMPLE** (18) que ya tenía información, usted borrará instantáneamente estos parámetros y regrabará nueva información.

## PUNTOS CUE:

Para usar puntos **CUE** (16), usted debe primero programar el punto de entrada. Pulse el botón **MEMO** (15) para iniciar la grabación de puntos **CUE** (16). El **LED MEMO** (15) se iluminará para indicar que la unidad esta lista para el almacenamiento. Seleccione una localización para grabar su punto cue (16) seleccionando uno de los **5** botones **CUE POINTS** (16).

Cuando la pista llegue al punto en donde usted quiere iniciar su cue, pulse el botón **CUE** (16). El **LED CUE** (16) parpadea cuando la selección está grabada. Pulse el botón **CUE** (16) para iniciar desde este punto en cualquier momento durante la reproducción y la audición será

automática. El **LED CUE** (16) continuará parpadeando durante la reproducción para indicar que está activo. Cuando el punto Cue (16) no esté en uso, el **LED CUE** (16) seguirá encendido indicando que el punto sigue disponible.

Para regrabar el punto **CUE** (16), repita las instrucciones. Seleccionando un punto **CUE** (16) que ya tuviera información, automáticamente se borraría para almacenar la nueva información.

### **CUE:**

Para usar **CUE** (7) usted debe primero encontrar el punto donde le gustaría iniciar la reproducción. Ponga la unidad en pausa. Esto activará el modo **tartamudeo**. Use el **JOG WHEEL** (23) para un rápido y preciso ajuste. Vea **JOG WHEEL** (23) para mas información.

Una vez que ha encontrado el punto donde desea empezar y no es necesario mas ajustes con el **JOG WHEEL** (23), entonces pulse **CUE** (7). Pulse **PLAY** (8) y el **LED CUE** (7) parpadea. Su punto Cue está ahora memorizado en la unidad.

Pulse **CUE** (7) de Nuevo para entrar el punto Cue en acción. Esto colocará el CD en modo pausa en el punto Cue. Pulse y mantenga el botón **CUE** (7) para iniciar la pre escucha, que le permitirá juzgar si su selección es satisfactoria.

Si usted no está satisfecho con el punto cue, pulse **PAUSA** (8) y use el **JOG WHEEL** (23) para encontrar el punto exacto que busca. Pulse **PLAY** (8) dos veces para entrar y salir del modo play. Ahora está en pausa. El **LED CUE** (7) parpadea. Pulse **CUE** (7) de nuevo para memorizar el nuevo punto cue. Repite los pasos de pre escucha, para asegurarse que el nuevo punto es satisfactorio.

Ahora observará que el **LED CUE** (7) queda encendido para indicar que el punto cue está memorizado y listo para su ejecución. Para reproducir a partir de este punto, pulse **CUE** (7) para dirigirse al punto marcado y **PLAY** (8). También puede pulsar **HOT START** (17) para reproducir instantáneamente desde su punto cue.

### **SEAMLESS LOOP:**

Pulse el botón **LOOP IN** (40) para entrar un punto de inicio en la memoria, y el **LED verde LOOP IN** (40) parpadeará rápidamente mientras se crea el loop.

Cuando el punto inicial esté memorizado, pulse **LOOP OUT** (41) en reproducción para completar el loop. La unidad repetirá la sección entre el punto de entrada programado con **LOOP IN** (40), y el segundo punto de salida memorizado con **LOOP OUT** (41). El loop está ahora memorizado en la unidad.

Mientras se reproduce el loop, tanto el **LED verde** de **LOOP IN** (40) como el de **LOOP OUT** (41) parpadearán para indicar que el loop está en uso. También notará que el **LCD** (12) le indica que el loop está en uso con un **A1** parpadeando, que quedará encendido hasta que se para el loop.

Pulse el **RELOOP** (42) para que la unidad vuelva a un loop anteriormente programado. Pulse repetidamente **RELOOP** (42) para hacer tartamudear desde el punto de entrada. La función **RELOOP** (42) vuelve automáticamente al loop memorizado y se repite hasta que se pulsa el botón **LOOP OUT** (41).

Pulse **B-EDIT** (43) para editar el loop creado en su **SEAMLESS LOOP**. Esta función permite ajustar el punto de salida grabado con **LOOP OUT** (41).

Para salir del loop y seguir la reproducción, pulse **LOOP OUT** (41) para detener el loop, siguiendo la canción a partir del punto final del loop.

### **ARRANQUE:**

Gire el control rotativo **START** (30) en sentido horario para una arrancada larga y lenta. Gire el control **START** (30) al contrario para un arranque corto y rápido. Asegúrese de tener activado el botón **BRAKE** (38). El **LED** de **BRAKE** (38) se iluminará cuando esté activado. Entonces desde modo **pausa**, pulse **PLAY** (8) para entrar en reproducción. Usted puede ajustar con precisión el efecto con **START** (30). Los parámetros de efectos se visualizan en el **LCD** (12) como **BK START**.

### **FRENO:**

Gire el control rotativo **BRAKE** (31) en sentido horario para una arrancada larga y lenta. Gire el control **BRAKE** (31) al contrario para un arranque corto y rápido. Asegúrese de tener activado el botón **BRAKE** (38). El **LED** de **BRAKE** (38) se iluminará cuando esté activado.

Entonces desde modo **pausa**, pulse **PLAY** (8) para entrar en reproducción. Usted puede ajustar con precisión el efecto con **BRAKE** (31). Los parámetros de efectos se visualizan en el **LCD** (12) como **BK STOP**.

### **PROGRAMA:**

El **CFX-30** tiene la capacidad de programar una lista de reproducción. Esto permite seleccionar las pistas deseadas de un CD y en el orden elegido. Para programar una lista, cargue el CD en la **BANDEJA** (10). Cuando la unidad detecte el CD estará en modo stop. Entonces, pulse el botón **PGM** en la sección **DIRECT SELECT** (14) para iniciar la programación.

Seleccione la primera pista que usted quiera reproducir en los botones de **DIRECT SELECT** (14) o en el control rotativo de **PISTA** (13). Una vez seleccionada la pista, pulse set en la sección **DIRECT SELECT** (14) para memorizar la selección en su programa. Repita estos pasos hasta completar su lista.

Una vez su lista está completa, usted puede comprobar el correcto orden de la misma con el control **ROTATIVO** (13).

Si desea cambiar una pista de la lista, pulse **PGM** repetidamente hasta encontrar la pista que desea cambiar. Use los botones de **DIRECT SELECT** (14) o el **ROTATIVO** (13) para introducir el número de pista deseado. Luego pulse set y la nueva pista quedará memorizada.

Cuando la lista sea correcta, pulse **PLAY** (8) para iniciar la reproducción.

Usted puede comprobar pistas de la lista una vez este en modo **PLAY** (8) con el **ROTATIVO** (13) para asegurarse del correcto orden de su elección.

## **SOLUCION DE PROBLEMAS:**

- Si el disco no se reproduce, compruebe si el disco está cargado correctamente (etiqueta hacia arriba). También compruebe que el disco no tiene suciedad, excesivas rayas, etc.
- Si el disco gira pero no suena, compruebe las conexiones. Si son correctas, compruebe el amplificador o receptor.
- Si el CD salta, compruebe posible suciedad o rayas en el disco. No asuma que el reproductor de CD es defectuoso. Muchos CDs están grabados fuera de especificaciones y saltarán en casi todos los reproductores profesionales. Antes de mandar la unidad a reparar, intente reproducir un disco que usted sepa positivamente que esta correcto.

## **ESPECIFICACIONES:**

### **GENERAL:**

Tipo.....	Reproductor unitario de Compact Disc
Tipo de disco.....	Compact discs estándar (12cm, 8cm)
Display de tiempo.....	Pista pasada, Pista remanente, o Total remanente
Pitch Variable.....	±4%, ±8%, ±16%, +100% deslizante con interruptor de anulación
Pitch Bend.....	± 4% Máximo
Arranque Instantáneo.....	0.015 segundos
Selección de pista.....	1 a 99 Pistas

### **SECCIÓN AUDIO:**

Cuantización.....	1 Bit Lineal/Canal, Laser de 3 rayos
Nivel de sobremuestreo.....	8 Veces
Frecuencia de muestreo.....	44.1 kHz
Respuesta en Frecuencia.....	20 Hz a 20 kHz
Distorsión Armonica Total.....	Menor de 0.05%
Relación señal/ruido.....	98 dB
Rango dinámico.....	< 80 dB
Separación de canales.....	88 dB (1 kHz)
Nivel de salida.....	1.3 Voltios R.M.S.
Alimentación.....	AC 115/230V, 60/50 Hz
Dimensiones.....	8 1/2" W x 3 3/4" H x 12 1/2" D
	(216 x 95 x 320 mm)
Peso.....	Unidad reproductora 6.62 lbs (3 kg)

NOTA: ESPECIFICACIONES Y DISEÑO SUJETOS A MODIFICACIÓN SIN PREVIO AVISO PARA MEJORAS.



## INTRODUCTION:

Félicitations concernant l'achat du **lecteur CD Gemini CFX-30 avec effets**. Cet appareil, doté des dernières évolutions technologiques, est couvert par une garantie de **3 années**, à l'exception du bloc optique garanti durant 1 an. Nous vous recommandons de lire soigneusement l'ensemble des instructions qui suivent.

## CARACTERISTIQUES:

- Compatible CD, CD-R, CD-RW
- 8 effets DSP: filtre, zoom, echo, pan, reverse, trans, brake & scratch
- Réglages rotatifs: Dry/Wet (son avec ou sans effet), dimmer (intensité écran), frein & démarrage
- 5 points Cue instantanés & 4 samples mémorisables
- Chargement slot-in avec led témoin
- Large écran bleu LCD à leds avec réglage d'intensité (dimmer)
- Lecture simple ou continue (Single/Auto-cue) & 3 modes affichage temps
- Fonctions cue & sampler intuitives
- Large molette de recherche avec soft touch design
- Mode vinyle/cd
- Lecture au 1/75 ème de seconde & cue
- Master cue (Départ de lecture instantané)
- Sélection des plages de lecture par potentiomètre rotatif
- Boucle parfaite réglable
- Vitesse de lecture réglable: +/- 4-8-16-100%
- Touches & molette de rattrapage de vitesse +/-
- Clavier d'accès direct aux plages programmable
- Master tempo & BPM
- Mémoire Anti-Shock (10 secondes)
- Sortie numérique (RCA)
- Touche soft design rétro-éclairées

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES:

PROPRIÉTÉS DE LA DIODE LASER

COMPOSANTS: GA - AL - AS

LONGUEUR D'ONDE: 755 - 815 NM (25° C)

NIVEAU DE SORTIE LASER: ONDE CONTINUE, MAX. 0.5MW

## MISES EN GARDE:

1. Ne pas utiliser cet appareil à des températures inférieures à **41°F/5°C** et supérieures à **95°F/35°C**.
2. Ne pas exposer cet appareil aux éclaboussures de tout type. Gardez l'appareil dans un endroit propre & sec
3. Ne pas installer l'appareil sur un support instable
4. Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation, utilisez la prise et ne tirez pas sur le cordon.
5. Afin d'éviter tout risque de choc électrique ne démontez pas l'appareil.  
**IL N'Y A PAS DE PIÈCE REMPLAÇABLE PAR L'UTILISATEUR À L'INTÉRIEUR.**

CONTACTEZ VOTRE REVENDEUR OU NOTRE SERVICE TECHNIQUE AU 01 69 79 97 79 (DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H À 17H).

6. Ne pas utiliser de solvants ou produits chimiques pour nettoyer l'appareil
7. Conservez ce mode d'emploi.

## SELECTION DE LA TENSION D'ALIMENTATION:

Le **CFX-30** fonctionne sous deux tensions d'alimentation: **115V** ou **230V**. Veuillez respecter les instructions ci-après:

1. Utilisez un tournevis afin de positionner le **SELECTEUR DE TENSION** (2).
2. Positionnez le sélecteur sur **115V** ou **230V** (France: **230V**).
3. Ne pas forcer. Une force excessive endommagerait le commutateur. Si ce dernier ne bouge pas, contactez votre revendeur ou notre service technique.

## CONNECTIONS:

1. Avant tout branchement, assurez vous que le commutateur **POWER** (1) est en position **OFF**. Tous les branchements sont situés à l'arrière de l'appareil. Consultez le schéma situé en page 3.
2. Le **CFX-30** est livré avec un cordon d'alimentation. Branchez l'une des extrémités à l'embase **AC IN** (3). Reliez l'autre extrémité à une prise électrique.
3. Connectez le cordon **RCA AUX** connecteurs **RCA** (4).
4. Connectez l'extrémité libre du cordon **RCA** à une entrée niveau ligne de votre console de mixage. Si vous branchez votre **CFX-30** sur un amplificateur hi-fi, connectez le à une entrée CD ou AUX. Si il n'y a pas

d'entrée CD ou AUX, connectez-le à n'importe quelle entrée de niveau ligne.

5. La **SORTIE NUMERIQUE RCA** (5) permet de relier votre appareil à l'entrée d'un appareil numérique tel que: **DAT, MD, HD** (Disque Dur).

## FONCTIONS:

1. **INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION:** Après avoir commuté l'appareil sur la bonne tension d'alimentation et effectué l'ensemble des branchements, appuyez sur la touche **POWER** (1). L'appareil s'allume et l'écran **LCD** (12) s'illumine. Eteignez l'appareil en appuyant de nouveau sur la touche **POWER** (1).
2. **CHARGEMENT SLOT-IN:** le chargement du CD s'effectue par la **FENTE** (10). Lorsqu'un disque est inséré dans l'appareil, la **LED** bleue (9) est allumée & l'écran **LCD** affiche le nombre total de plages, ainsi que la durée total du CD. Lorsqu'il n'y a pas de CD dans l'appareil, l'écran **LCD** (12) affichera **NO DISC**.
3. **ARRET/EJECTION:** Appuyez sur la touche **STOP/EJECT** (6) une fois afin d'arrêter la lecture et deux fois afin d'éjecter le CD.
4. **CUE:** Lorsque l'appareil est en mode lecture, et après avoir mémorisé un point cue, le fait d'appuyer sur la touche **CUE** (7) mettra l'appareil en mode pause au point cue mémorisé. En maintenant cette touche enfoncée, l'appareil commute en mode préécoute et vous permet ainsi d'entendre la musique à partir de cet endroit. En relâchant la touche **CUE** (7) vous revenez au point cue en mode pause. Si vous n'avez pas mémorisé de point cue, le fait d'appuyer sur la touche **CUE** (7) ne permet pas de démarrer la sélection d'un point cue.
5. **PLAY/PAUSE:** Chaque pression sur la touche **PLAY/PAUSE** (8) commute l'appareil en mode pause ou lecture et vice versa.
6. **ECRAN LCD:** L'écran **LCD** (12) affiche les informations suivantes: **nombre de plages, mode lecture, mode pause, effets, réglages dry/wet, boucles parfaites, master tempo, réglages & 3 modes d'affichage temps.**
7. **AFFICHAGE DU TEMPS:** L'**AFFICHAGE DU TEMPS** (11) s'effectue selon 3 modes: **temps écoulé, temps restant et temps total restant.** L'affichage du **TEMPS DE LECTURE** (11) clignote lentement lorsqu'il ne reste que 30 secondes de lecture et rapidement lorsqu'il ne reste que 15 secondes.
8. **ACCES PLAGES >10:** Le potentiomètre **D'ACCÈS AUX PLAGES** (13) permet de sélectionner la plage que l'on souhaite écouter. Appuyez sur le potentiomètre et la recherche de plages s'effectue par multiple(s) de 10.
9. **MOLETTE DE RECHERCHE:** La touche **JOG MODE** (22) permet de modifier la fonction de la molette de rattrapage (pitch bend +/-) en mode recherche rapide avant/arrière. Cela signifie que vous pouvez vous déplacer rapidement en avant ou en arrière lors d'une recherche dans ce mode. Appuyez sur la touche **JOG MODE** (22) et utilisez la **MOLETTE** (23) pour effectuer une recherche rapide, avant ou arrière, en mode lecture. Utilisez le **JOG MODE** (22) en mode pause et l'appareil se mettra en mode stutter (lecture saccadée). Manipulez la **MOLETTE** (23) dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'effectuer une recherche rapide en avant, et dans l'autre sens afin de l'effectuer en arrière.
10. **MOLETTE:** La **MOLETTE** (23) possède plusieurs fonctions: Utilisez la **MOLETTE** (23) en mode rattrapage (pitch bend) afin de rattraper un décalage durant un mix. La molette permet aussi de se déplacer précisément, frame par frame, en mode pause afin de mémoriser un point **CUE** (7). Vous remarquerez que l'appareil se commute en mode stutter (lecture saccadée) lorsque vous effectuez une recherche précise en mode pause. Référez vous au chapitre **INSTRUCTIONS CUE** pour plus d'informations. La molette permet aussi d'effectuer une recherche rapide à l'aide du **JOG MODE** (22). Voir la section 10 pour plus d'informations. En mode **SCRATCH** (39), la **MOLETTE** (23) permet d'effectuer des scratches & cuts (coupures) avec l'appareil en mode vinyle. Vous pourrez aussi effectuer des recherches rapides avant/arrière comme avec une platine vinyle.
11. **EFFETS DSP:** En mode effets **DSP** (**Filtre, Zoom, Echo...**), la **MOLETTE** (23) permet de modifier les paramètres d'effet et le son en temps réel.
12. **TOUCHE:** En appuyant sur la touche **KEY** (26), vous activez cette fonction. Cette fonction est associé automatiquement au réglage de vitesse effectué à l'aide du potentiomètre **LINÉAIRE** (21). Le **KEY** (26) permet de respecter la tonalité en variant la vitesse .
13. **LECTURE SIMPLE:** Appuyez sur la touche **SINGLE** (24) afin d'activer la fonction **AUTO-CUE**. Cette dernière permet un arrêt automatique en fin lecture & un calage à la première note de la plage suivante. Ceci permet d'éviter les blancs entre deux morceaux. En appuyant une sec

- onde fois sur la touche **SINGLE** (24) vous activez le mode lecture continue (lecture en boucle de la totalité du CD). En appuyant une troisième fois sur ce même bouton, vous désactivez cette fonction (l'appareil se contente alors de lire le CD du début jusqu'à la fin). Chacune de ces fonctions apparaît sur l'écran **LCD** (12). Lorsqu'elles ne sont pas enclenchées, aucune indication n'apparaît sur l'écran **LCD** (12).
14. **AFFICHAGE TEMPS**: La touche **TIME** (25) permet de sélectionner 3 modes d'affichage du temps:
- Temps écoulé sur la plage en cours de lecture
  - Temps restant sur la plage en cours de lecture
  - Temps total restant sur le CD
15. **LOOP IN (POINT DE DEPART DE LA BOUCLE)**: Appuyez sur la touche **LOOP IN** (40) durant la lecture afin de mémoriser le point de départ de votre boucle, la **LED LOOP IN** clignotera alors rapidement. Il s'agit là de la première étape permettant la création d'une boucle.
16. **LOOP OUT (POINT DE SORTIE DE LA BOUCLE)**: Après avoir enregistré le point de départ, appuyez sur la touche **LOOP OUT** (41) afin de mémoriser le point de sortie. Le passage sélectionné sera alors répété tant que vous n'avez pas décidé d'en sortir. Appuyez de nouveau sur la touche **LOOP OUT** (41) afin de sortir de la boucle et la lecture continuera à partir de cet endroit.
17. **RELOOP**: Appuyez sur la touche **RELOOP** (42) afin de retourner à la boucle préalablement enregistré. Appuyez rapidement sur cette même touche afin de créer un effet stutler (répétition) au point de départ de la boucle. Cette fonction permet de re-jouer la boucle en cours de lecture. Pour en sortir, il vous suffit d'appuyer sur la touche **LOOP OUT** (41).
18. **B-EDIT (MODIFICATION DU POINT DE SORTIE DE LA BOUCLE)**: Utilisez la touche **B-EDIT** (43) afin d'éditer la boucle enregistrée. Cette fonction vous permet de modifier le point de sortie enregistré à l'aide de la touche **LOOP OUT** (41). Appuyez sur la touche **B-EDIT** (43), l'écran **LCD** (12) affichera le point de sortie **LOOP OUT** (Frame), vous pouvez alors le modifier à l'aide de la **MOLETTE** (23) en vous déplaçant en avant ou en arrière; tout en écoutant la modification du point de sortie en temps réel afin de l'enregistrer correctement. Appuyez alors sur la touche **B-EDIT** (43) lorsque vous êtes satisfait de ce nouveau point de sortie. La lecture de la boucle continuera jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **LOOP OUT** (41).
19. **REGLAGE DE VITESSE**: Appuyez sur la touche **PITCH** (19) afin de sélectionner le réglage de vitesse; vous pouvez choisir entre **4%**, **8%**, **16%** & **100%**. Appuyez sur les 2 boutons **PITCH OFF** (**4%** & **16%**) simultanément afin d'éteindre le **REGLAGE DE VITESSE** (21). Appuyez en même temps sur les 3 boutons afin de sélectionner l'option **100%**.
20. **TOUCHES DE TRATRAPAGE**: Les touches **+/- PITCH BEND** (20) permettent de baisser ou d'augmenter instantanément la vitesse de lecture de **4%**. Dès que vous relâchez ces boutons, vous revenez au réglage de vitesse effectué. Ces touches permettent de corriger les décalages de vitesse lors d'un mix.
21. **REGLAGE DE VITESSE**: Le potentiomètre **LINÉAIRE** (21) permet de modifier la vitesse de lecture en fonction du réglage effectué.
22. **CLAVIER D'ACCES DIRECT AUX PLAGES**: Le clavier **DIRECT SELECT** (14) permet d'accéder directement à la plage de lecture souhaitée ou d'effectuer une sélection/programme de plages à lire (Voir section **PROGRAMMATION DE PLAGES**).
23. **EFFETS DSP**: Le **CFX-30** est équipé d'un processeur **DSP** à 8 effets. **Filtre, Zoom, Echo, Pan, Reverse, Transform, Brake & Scratch** sont tous des effets **DSP** pouvant être modifiés par les potentiomètres rotatifs suivants: **DRY/WET** (28), **START (Démarrage)** (30) & **Brake (Frein)** (31). Voir les détails respectifs pour plus d'informations.
24. **ECHO: L'ÉCHO** (34) permet de retarder le signal original et de créer ainsi un effet d'écho. Le longueur de l'écho peut être modifiée à l'aide du potentiomètre rotatif.
25. **Pan**: L'effet **PAN** (35) permet de gérer un effet gauche droite (stéréo) automatique. Le son va d'un côté à l'autre, la vitesse est réglable.
26. **TRANSFORM**: L'effet **TRANSFORM** (37) coupe le son de façon saccadée à gauche et à droite simultanément. La vitesse de cet effet est aussi réglable.
27. **ZOOM**: Le signal original est mixé avec le même signal légèrement retardé avec un retard qui change constamment créant ainsi un effet de zoom. Cela peut ressembler à un avion décollant ou atterrissant. La profondeur de l'effet **ZOOM** (33) est réglable.
28. **BRAKE/FREIN: CET EFFET** (38) simule l'arrêt et le démarrage d'un disque sur une platine vinyle. Plus le réglage est maximal, plus le disque mettra de temps à s'arrêter et inversement.
29. **FILTRE**: Le **FILTRE** (32) traverse gamme de fréquences, chacune est réglable:
- **Filtre passe bas**: ne laisse passer que les basses fréquences (basses)
  - **Filtre passe haut**: ne laisse passer que les hautes fréquences (aigus)
  - **Filtre passe bande**: ne laisse passer que les fréquences moyennes (médiums)
30. **REVERSE**: La touche **REVERSE** (36) permet de lire un morceau à l'envers.
31. **SCRATCH**: La fonction **SCRATCH** (39) simule le scratch d'un disque vinyle sur une platine vinyle. Utilisez la **MOLETTE** (23) afin de créer ces scratches.
32. **MEMO**: La touche **MEMO** (15) sert à stocker/enregistrer les **POINTS CUE** (16) et les **SAMPLES** (18).
33. **SAMPLER**: Utilisez les touches **SAMPLES** (18) afin de jouer une partie d'un morceau stocké dans une mémoire avec un accès instantané. Cela permet d'augmenter la durée du morceau. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à **4 SAMPLES DIFFÉRENTS** (18). Lorsqu'un sample est stocké dans une mémoire, la led de la touche s'allume, vous n'avez plus qu'à appuyer dessus.
34. **POINTS CUE**: Il y a **5 POINTS CUE (Points de démarrage)** qui peuvent être créés à la volée. Vous pouvez enregistrer un point de démarrage précis dans un morceau. En appuyant sur les différents points cue, vous pouvez d'un morceau à d'autres, et ce instantanément. Cette fonction permet d'éviter les blancs en cas de recherche de plage sur le même disque et de créer en tas d'effets en plein mix.
35. **CUE**: Lorsque la lecture démarre, utilisez la touche **CUE** (7) pour démarrer votre mix.
36. **HOT START**: La touche **HOT START** (17) sert à démarrer la lecture instantanément à l'aide du master **CUE** (7). Une fois ce **POINT CUE** (7) enregistré, appuyez sur la touche **HOT START** (17) afin de démarrer la lecture instantanément. Référez vous aux instructions **CUE** pour plus d'informations.
37. **BPM (Battements Par Minute)**: Utilisez la touche **BPM** (27) afin d'afficher le **BPM (Battement Par Minute)** de la plage en cours de lecture. Cette fonction vous permettra d'affiner votre mix plus rapidement. Appuyez sur la touche **BPM** (27) une fois afin d'activer la fonction, l'écran **LCD** (12) affiche le logo **BPM** et le tempo du morceau (**BPM**). Appuyez de nouveau sur cette touche pour désactiver la fonction, les informations disparaissent de l'écran **LCD** (12).
38. **DRY/WET**: Utilisez le potentiomètre **DRY/WET** (28) afin d'ajuster le niveau de l'effet provenant du **DSP** par rapport au signal original. Tournez vers **WET** pour densifier l'effet et vers **DRY** pour enlever.
39. **DIMMER/GRADATEUR**: Utilisez le potentiomètre **DIMMER** (29) afin de régler l'intensité lumineuse de l'écran **LCD** (12).
40. **START/DEMARRAGE**: Utilisez le potentiomètre de la fonction **START/DEMARRAGE** (30) en même temps que celui de la touche **BRAKE/FREIN** (38) et la touche **PLAY/PAUSE** (8) afin de régler le temps de démarrage de la lecture.
41. **BRAKE/FREIN**: Utilisez le potentiomètre de la fonction **BRAKE/FREIN** (38) en même temps que celui de la touche **BRAKE/FREIN** (38) et la touche **PLAY/PAUSE** (8) afin de régler le temps d'arrêt de la lecture.

## INSTRUCTION D'UTILISATION:

1. Placez un CD dans la fente **DISC IN SLOT** (10). Le disque est alors avalé par l'appareil pour chargement.
2. Sélectionnez la plage à lire à l'aide du potentiomètre rotatif **TRACK SKIP** (13) ou du **CLAVIER D'ACCÈS DIRECT AUX PLAGES** (14).
3. Appuyez sur la touche **PLAY/PAUSE** (8) afin de démarrer la lecture.

## SAMPLES/ECHANTILLONS:

Pour enregistrer un sample, appuyez sur la touche **MEMO** (15), la **LED** bleue **MEMO** (15) s'allume indiquant que l'appareil est prêt à enregistrer. Lorsque vous avez atteint le point à partir duquel vous souhaitez démarrer votre sample, sélectionnez l'un des samples pour le **STOCKER** (18). Appuyez sur ce bouton. La **LED** verte clignotera indiquant que l'enregistrement est en cours.

Lorsque vous arrivez au point où vous souhaitez **ARRÊTER LE SAMPLE** (18) appuyez sur ce même bouton. La **LED** verte du **SAMPLE** (18) restera alors allumée indiquant qu'un sample y est stocké. Le sample est maintenant enregistré et prêt à être joué. Il vous suffit d'appuyer sur le **BOUTON** (18) du sample que vous souhaitez écouter à tout moment durant la lecture d'un CD. Lorsque le sample est lu, la **LED** clignote.

Pour arrêter un sample durant sa lecture, appuyez sur la touche (18) du sample en cours de lecture. Si l'enregistrement du sample ne vous satisfait pas, appuyez sur la touche **MEMO** (15), puis la touche du **SAMPLE** (18) que vous souhaitez modifier. Vous effacez ainsi instantanément le sample précédent.

## POINTS CUE:

Pour utiliser les points **CUE** (16), vous devez d'abord enregistrer le point de démarrage. Appuyez sur la **TOUCHE** (15) afin de démarrer la sauvegarde de vos **POINTS CUE** (16). La **LED MEMO** (15) s'allume indiquant que la machine est prête pour l'enregistrement des points cue. Sélectionner l'un des **5 EMPLACEMENTS DE POINT CUE** (16). Lorsque vous arrivez à l'endroit exact, appuyez sur le point cue désiré. Ce point cue se met alors à clignoter indiquant qu'un point cue y est enregistré. Appuyez sur cette même touche pour démarrer la lecture à partir de cet endroit. La **LED** de ce **POINT CUE** (16) continue à clignoter puis restera allumée lorsque la lecture normale reprendra indiquant ainsi qu'un point cue y est disponible.

Pour enregistrer de nouveaux **POINTS CUE** (16), répétez ces instructions. Lorsque vous sélectionnez l'un des points cue, vous effacez automatiquement le point cue précédent.

### CUE:

Pour utiliser le **MASTER CUE** (7), vous devez d'abord sélectionner l'endroit à partir duquel vous souhaitez démarrer la lecture. Mettez l'appareil en mode pause. Ceci activera la fonction stutter. Puis utilisez la **MOLETTE** (23) afin de trouver précisément l'endroit désiré pour débiter la lecture.

Lorsque vous avez trouvé le point de démarrage, ne touchez plus à la **MOLETTE** (23). Puis appuyez sur la touche **CUE** (7). Appuyez sur la touche **PLAY/PAUSE** (8), la **LED CUE** (7) se mettra alors à clignoter. Votre point cue est maintenant enregistré.

Appuyez sur la touche **CUE** (7) afin de commuter l'appareil en mode **CUE preview**. L'appareil se met alors en mode pause au point cue. Maintenez la touche **CUE** (7) enfoncée afin de déterminer si vous avez correctement enregistré votre point cue.

Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez sur la touche **PAUSE** (8) et utilisez la **MOLETTE** (23) afin de trouver l'endroit exact pour démarrer la lecture. Appuyez rapidement deux fois sur la touche **PLAY** (8) pour entrer et sortir du mode lecture. Vous serez alors en mode pause. La **LED CUE** (7) clignotera. Appuyez sur la touche **CUE** (7) de nouveau afin d'y enregistrer un nouveau point cue. Répétez les opérations du cue preview afin de vérifier ce nouveau point cue.

Lorsque vous avez enregistré un point cue qui vous satisfait, laissez la touche **CUE** (7), la **LED CUE** (7) restera allumée indiquant la présence d'un point **CUE**. Pour démarrer la lecture à ce point précis, appuyez sur la touche **CUE** (7), puis sur la touche **PLAY** (8). Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **HOT START** (17) afin de démarrer la lecture instantanément à partir de ce point précis.

## BOUCLE PARFAITE:

Appuyer sur la touche **LOOP IN** (40) pour enregistrer le début de la boucle, la **LED LOOP IN** (40) clignotera alors rapidement durant l'enregistrement de laboucle.

Après avoir enregistré le point de démarrage de la boucle, appuyez sur la touche **LOOP OUT** (41) afin d'en sélectionner le point de sortie. L'appareil répète alors automatiquement le passage sélectionné. Ce dernier est enregistré dans la machine.

Durant la lecture de la boucle, les **LEDs** vertes **LOOP IN** (40) et **LOOP OUT** (41) clignoteront indiquant la lecture de la boucle. Vous remarquerez que l'écran **LCD** (12) indique aussi la lecture de la boucle à l'aide de l'icône **A1**. Cette indication disparaîtra à la fin de lecture de la boucle.

Appuyez sur la touche **RELOOP** (42) afin que l'appareil retourne au début de la boucle. Appuyez de façon répétée sur cette touche **RELOOP** (42) afin d'obtenir un effet stutter au point de démarrage de la boucle. Cette fonction permet de revenir instantément à la boucle durant la lecture d'un morceau. La lecture de la boucle continuera jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **LOOP OUT** (41).

Appuyez sur la touche **B-EDIT** (43) afin d'atteindre le point de sortie de la boucle parfaite. Cette fonction vous permet de modifier le point de sortie de la boucle.

Pour sortir de la boucle, appuyez sur la touche **LOOP OUT** (41) afin de reprendre la lecture du morceau.

## START/DEMARRAGE:

Tournez le potentiomètre rotatif **START** (30) dans le sens des aiguilles d'une montre pour un démarrage de lecture lent. Tournez le dans l'autre sens afin d'obtenir un démarrage de lecture rapide. Assurez vous que vous avez appuyé sur la touche **DSP** effet **BRAKE** (38). La **LED BRAKE** (38) s'allumera. Puis à partir du mode pause, appuyez sur la touche **PLAY** (8) pour démarrer la lecture. Vous pouvez régler cet effet à votre convenance à l'aide du potentiomètre rotatif **START** (30). Lorsque cette fonction est activée, vous remarquerez la présence de l'icône **BK START** sur l'écran **LCD** (12).

## BRAKE/FREIN:

Tournez le potentiomètre rotatif **BRAKE** (31) dans le sens des aiguilles d'une montre pour un arrêt long. Tournez le dans l'autre sens afin d'obtenir un arrêt de lecture rapide. Assurez vous que vous avez appuyé sur la touche **DSP** effet **BRAKE** (38). La **LED BRAKE** (38) s'allumera. La **LED BRAKE** (38) s'allumera. Puis à partir du mode lecture, appuyez sur la touche **PAUSE** (8) pour arrêter la lecture. Vous pouvez régler cet effet à votre convenance à l'aide du potentiomètre rotatif **BRAKE** (31). Lorsque cette fonction est activée, vous remarquerez la présence de l'icône **BK STOP** sur l'écran **LCD** (12).

## PROGRAMMATION DES PLAGES:

Le **CFX-30** permet la programmation de plages à partir d'un CD. Ceci afin de lire les plages dans l'ordre où vous le désirez. Pour programmer le passage de plages dans un ordre précis, chargez un CD dans la fente **DISC IN SLOT** (10). Lorsque le nombre de plages est affiché, arrêtez la lecture. Appuyez sur la touche **PGM (PROGRAMME)** dans le clavier d'accès direct aux plages afin de sélectionner les plages.

Sélectionnez la première plage avec le **CLAVIER NUMÉRIQUE** (14) ou le **POTENTIOMÈTRE ROTATIF** (13). Lorsque vous avez sélectionné la première plage, appuyez sur la touche set du **CLAVIER NUMÉRIQUE** (14) afin d'enregistrer cette première plage dans votre programmation. Répétez cette opération jusqu'à l'enregistrement complet de votre liste/programmation. Vous pouvez vous déplacer dans cette liste à l'aide du **POTENTIOMÈTRE ROTATIF** (13) afin de contrôler l'ordre de passage de chaque plage.

Si vous désirez modifier une plage de votre sélection, appuyez, de façon répétée, sur la touche **PGM** jusqu'à atteindre la plage que vous souhaitez remplacer. Utilisez le **CLAVIER D'ACCÈS DIRECT** (14) ou le **POTENTIOMÈTRE ROTATIF** (13) pour accéder à la plage que vous souhaitez placer dans la liste. Puis appuyez sur la touche set afin de sauvegarder votre liste. Lorsque votre liste est complète, appuyez sur la touche **PLAY** (8) pour en démarrer la lecture. Vous pouvez vérifier le bon ordre de passage des différentes plages après le démarrage de la lecture à l'aide du potentiomètre **FOLDER/TRACK SKIP** (13).

## DYSFONCTIONNEMENTS:

- Pas de lecture: vérifiez le chargement correct du CD (étiquette vers le haut). Vérifiez aussi que le disque soit propre et exempt de toute(s) rayure(s).

- Le disque tourne mais il n'y a pas de son: vérifiez l'ensemble des connexions audio, puis les réglages de niveau sur votre amplificateur ou console de mixage.

- Le disque saute: vérifiez la présence de rayure(s). Ne mettez pas en cause l'appareil, beaucoup de disques ne respectent pas les spécifications d'usage et ne fonctionneront pas, par conséquent, sur une grande majorité de lecteur CD. Avant de renvoyer votre appareil chez votre revendeur, essayez avec un autre disque avec lequel vous êtes sûr qu'il n'y a pas de problème de lecture.

## SPECIFICATIONS:

### CARACTERISTIQUES GENERALES:

Type.....Lecture CD Simple  
CD lu.....CD standard (8cm & 12cm)  
Mode affichage temps...Temps Ecoulé, Temps Restant, Temps Total Restant  
Lecture à Vitesse Variable avec Pitch Linéaire...± 4%, ± 8%, ± 16%, + 100%  
Touches de Rattrapage.....± 4% Maximum  
Départ de Lecture Instantané.....Within 0.015 seconds  
Sélection de Plage.....De 1 à 99 plages

### CARACTERISTIQUES AUDIO:

Quantification..... 1 Bit Linéaire / canal , Laser 3 faisceaux  
Echantillonnage.....x 8  
Fréquence d'échantillonnage.....44.1 KHz  
Bande Passante.....20 Hz - 20 KHz  
Distorsion Harmonique Totale.....< 0.05%  
Rapport Signal Bruit.....90 dB  
Dynamique.....< 80 dB  
Diaphonie.....88 dB (1 KHz)  
Niveau de Sortie.....1.3 V RMS  
Alimentation.....AC 115/230V, 60/50 Hz  
Dimensions.....(216 x 95 x 320 mm)  
Weight/Poids.....Player Unit 6.62 lbs (3 kg)

REMARQUE: GEMINI, DANS LE CADRE D'UN SOUCI CONSTANT D'AMELIORATION DE SES PRODUITS, SE RESERVE LE DROIT DE LES MODIFIER SANS AUCUN PREAVIS.

# **gemini<sup>®</sup>**

**IN THE USA: IF YOU EXPERIENCE PROBLEMS  
WITH THIS UNIT, CALL 1-732-738-9003 FOR GEMINI  
CUSTOMER SERVICE. DO NOT ATTEMPT TO RETURN  
THIS EQUIPMENT TO YOUR DEALER.**

Parts of the design of this product may be protected by worldwide patents. Information in this manual is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of the vendor. Gemini Sound Products Corp. shall not be liable for any loss or damage whatsoever arising from the use of information or any error contained in this manual. No part of this manual may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted, in any form or by any means, electronic, electrical, mechanical, optical, chemical, including photocopying and recording, for any purpose without the express written permission of Gemini Sound Products Corp. It is recommended that all maintenance and service on this product is performed by Gemini Sound Products Corp. or its authorized agents. Gemini Sound Products Corp. will not accept liability for loss or damage caused by maintenance or repair performed by unauthorized personnel.



**Worldwide Headquarters • 120 Clover Place, Edison, NJ 08837 • USA  
Tel: (732) 738-9003 • Fax: (732) 738-9006**

France • Gemini France (GSL) • 1, Allée d'Effiat, Parc de l'événement, 91160 Longjumeau, France  
Tél: + 33 1 69 79 97 70 • Fax: + 33 1 69 79 97 80

Germany • Gemini Sound Products GmbH • Liebigstr. 16, Haus B - 3.0G, 85757 Karlsfeld, Germany  
Tel: 08131 - 39171-0 • Fax: 08131 - 39171-9

UK • Gemini Sound Products • Unit C4 Hazleton Industrial Estate, P08 9JU Waterlooville, UK  
Tel: 087 087 00880 • Fax: 087 087 00990

Spain • Gemini Sound Products S.A. • Rosello, 516, 08026 Barcelona, Spain,  
Tel: 349-3435-0814 • Fax: 3493-347-6961

---

**© Gemini Sound Products Corp. 2004 All Rights Reserved.**