

SCRATCH
LIVE



1.8.1 **SCRATCHLIVE** SL1 UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA



Úvod

Shlédněte Quick Start příručku, která byla přiložena v krabici. Pokud ji nemáte nebo jste ji ztratili, nová kopie (spolu s touto příručkou) je ke stažení na webových stránkách www.rane.com/scratch.html. Pro nejnovější tipy, triky a updaty pro váš software navštivte oficiální Scratch LIVE fórum na scratchlive.net. Na otázky, které vám nebyly zodpovězeny v Quick Start příručce najdete odpověď v tomto manuálu.

Minimální systémové požadavky

- Jeden DJ mixpult s minimálně dvěma kanály.
- Nejméně jeden gramofon nebo CD přehrávač.
- Jeden USB 1 port, podporující Full Speed Mode (USB 1.1).
- Rozlišení obrazovky 1024 x 768 nebo vyšší.
- Prostor na pevném disku pro ukládání hudby
- PC Windows XP se Service Pack 2 nebo Vista

Pentium 4 / 1,5 Ghz

1 GB RAM

- Mac OSX 10.3

G4 / 800 Mhz (Intel Mac kompatibilní)

1 GB RAM

- zvuková karta není nutná

Kontrolní seznam položek

Tyto položky jsou zahrnuty v balení Scratch LIVE:

- Scratch LIVE hardware
- Scratch LIVE software instalační disk
- 2 ovládací CD
- 2 ovládací vinyly
- 1 USB kabel
- 4 stereo RCA kabely
- Quick Start příručka
- Tato příručka

Odkaz

Tato uživatelská a quick start příručka jsou uloženy do složky Serato na váš pevný disk během instalace softwaru. Pro její čtení potřebujete program Adobe Acrobat™ nebo Adobe Reader™, který je zdarma ke stažení na stránkách www.adobe.com.

Zvláštní napájecí zdroj

Připojte externí zdroj Scratch LIVE hardwaru pro napájení THRU kanálů v situaci, kdy není USB napájení aktivní. Toto vám umožňuje přehrávat vinyly nebo CD, když zrovna není připojen laptop nebo osobní počítač. Zdroj je 9 voltový, 300 mA.

Důležité bezpečnostní instrukce

Pro vaši bezpečnost doporučujeme přečíst následující bezpečnostní instrukce. Uchovejte si tento dokument na bezpečném místě. Nepoužívejte zařízení na místech, kde hrozí jakýkoli kontakt s vodou. V případě znečištění otřete zařízení vlhkým hadříkem. Zařízení je navrženo pro umístění na stůl a nedoporučuje se jeho stohování.

Další vybavení může být umístěno pod nebo nad Scratch LIVE hardware, ale berte na vědomí, že např. výkonové zesilovače mohou produkovat šum a degradovat tím správný chod Scratch LIVE jednotky. Používejte pouze specifické příslušenství firmy Rane a přenechte veškeré opravy kvalifikované osobě.

Autorská práva

© 2007 společnost Rane. Všechna práva vyhrazena. Scratch LIVE a Scratch LIVE logo je ochranná známka Serato Audio výzkumu.

OBSAH

Důležité bezpečnostní instrukce	2	Tap tempo	13
Úvod	2	Key lock	13
Autorská práva	2	Repeat	13
Zvláštní napájecí zdroj	2	Censor	13
Minimální systémové požadavky	2	Eject	13
Seznam položek	2	Autoplay	13
Obsah	3	Gain skladby	13
Scratch Live: Začínáme	4	Scratch Live režimy	14
Instalace softwaru	4	Absolutní režim	14
Připojení a instalace hardwaru	4	Relativní režim	14
Zapojení hardwaru	6	Interní režim	15
Nastavení gramofonu a mixpultu	7	Cue body	16
Nastavení CD přehrávačů	7	Looping (smyčkování)	16
Spuštění softwaru	7	Auto looping	17
Používání nápovědy	7	A-Slot	17
Kalibrace Scratch Live	8	MIDI ovládání	17
Threshold signálu	8	Nastavení MIDI ovladače	17
Scope obrazovka	8	Přiřazení ovládacích prvků	17
Přehrání první skladby	9	Ovladače s otočným talířem	17
Načtení skladeb	9	Přiřazení MIDI k dalším ovl. prvkům	17
Podporované formáty	9	Přiřazení ctrl-click funkce	17
Build overviews	9	Presety	17
Set auto BPM	9	Technické informace	17
Offline přehrávač	10	Organizace vaší hudby	18
Přehrávání skladeb	10	Přehrávání skladeb přímo z audio CD	21
Ovládací vinyl	10	Náslech skladeb	21
Rolování pomocí vinylu	10	Auto backup	21
Ovládací CD	10	Nahrávání	22
Virtuální deck	11	Sampling z vinylu	22
Visuální pomůcky	11	Klávesové zkratky	23
Displej rovnání tempa	11	Doplňkové nastavení	24
Přehled skladby	11	Indikátor výpadku USB	28
Hlavní zvuková křivka	12	Mixování s jedním gramofonem	28
Rovnění beatů	12	Troubleshooting a FAQ	29
Master gain	12	Rozpoznání Scope kruhů	30
Rychlosti 33/45	12	Diagnóza poškozených souborů	32
Přenos ovládacího signálu	12	Specifikace	33

Začínáme

1) Instalace softwaru

Mac

1. Vložte instalační CD do vaší mechaniky a klikněte na ikonku instalace.

Windows XP

1. Vložte CD do vaší mechaniky. Pokud instalace nezačne automaticky, vyhledejte soubor **setup.exe**, který spusťte.

2. Řiďte se podle instrukcí na obrazovce. Jakmile je instalace kompletní, Scratch LIVE se objeví v nabídce Start -> Všechny programy -> Serato -> Scratch LIVE.

2) Připojení a instalace hardwaru

Mac

Mac uživatelé pouze po instalaci připojí SL 1 hardware. Žádné další nastavení není třeba.

Windows XP

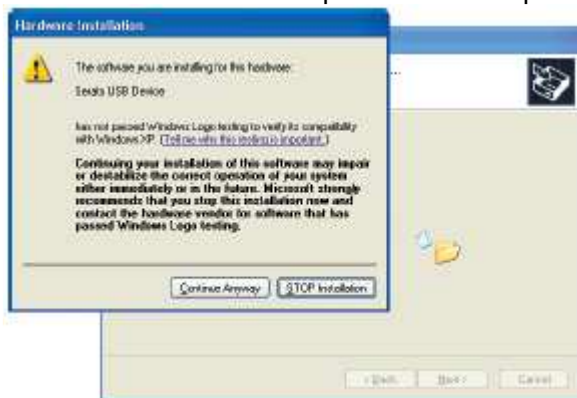
1. Připojte SL 1 (Scratch LIVE) jednotku k vašemu počítači pomocí přiloženého USB kabelu.

2. Průvodce přidáním nového hardwaru se objeví.

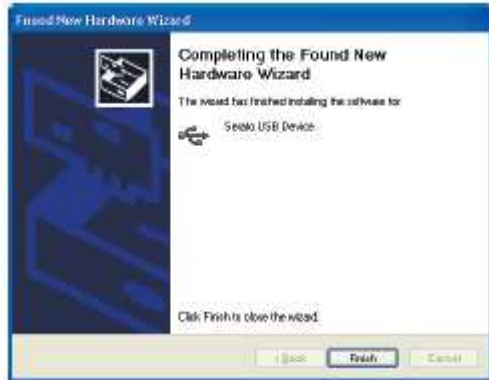


3. Vložte instalační CD pokud jste tak již neučinili a klikněte na tlačítko další (next)

4. Windows mohou mít problém s kompatibilitou. Klikněte na pokračovat.



5. Klikněte na tlačítko dokončit (finish)



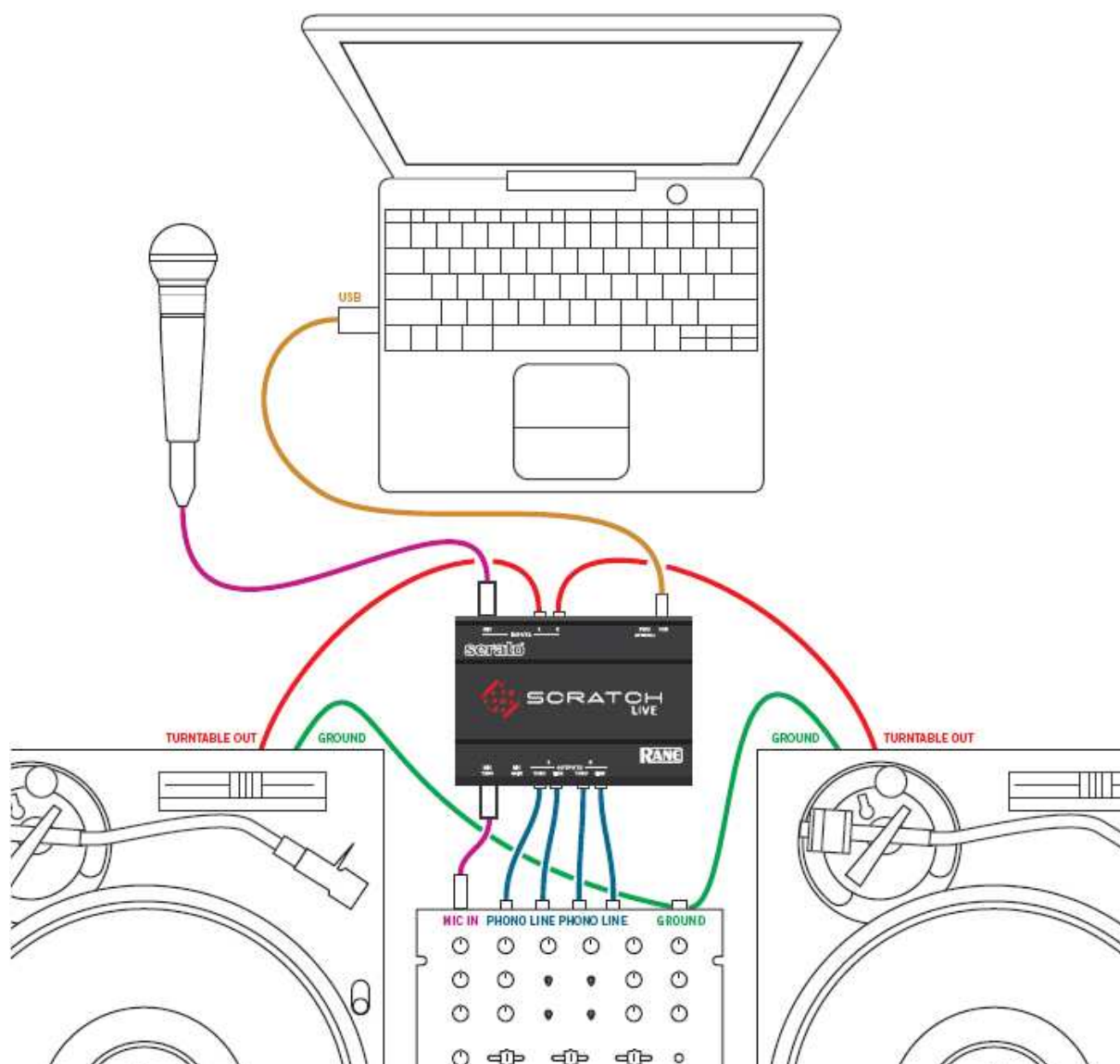
Windows XP nakládá se všemi USB porty jednotlivě. Doporučujeme tedy nainstalovat Scratch LIVE na všechny porty abyste mohli připojit jednotku do kteréhokoli z nich.

Windows Vista

Jakmile připojíte SL:

1. Vyskočí okno 'Found new hardware'
2. Zvolte 'Locate and install driver software'.
3. Windows nebude schopen samostatně vyhledat ovladač. Najdete jej na instalačním CD ve složce Drivers.

Zapojení



1. Připojte gramofony (nebo CD přehrávače) do vstupu INPUT 1 a 2 na SL 1 jednotce.
2. Připojte výstupy LINE OUTPUTS 1 a 2 do linkových vstupů vašeho DJ mixpultu a zkontrolujte, že jsou tyto vstupy zapnuty.
3. Připojte USB kabel z SL 1 do vašeho Mac nebo PC počítače.

Volitelné nastavení

- Pokud používáte gramofony, připojte kabely zemnění k zemnicím terminálům mixpultu.
- Připojte výstupy THRU OUTPUTS do phono (gramofonových) vstupů pokud používáte gramofony anebo do linkových vstupů pokud používáte CD přehrávače. Toto vám umožní přehrávat normální vinyly nebo CD.
- Připojte 9VDC externí zdroj (není součástí) do SL 1 k funkci k THRU kanálů když nepoužíváte USB napájení. Toto vám umožňuje přehrávat vinyly nebo CD při nepřítomnosti počítače.
- Připojte dynamický mikrofon do MIC INPUT vstupu SL 1 a zaznamenejte si vlastní nahrávky.
- Propojte 6,3mm kabelem MIC THRU výstup na SL 1 s mikrofonním vstupem na vašem DJ mixpultu pro klasické použití mikrofonu nezávisle na Scratch LIVE. (SL 1 vyžaduje napájení buď přes USB port nebo externě.)

Nastavení gramofonu a mixpultu

1. Nastavte optimálně ramínko gramofonu.
2. Pokud hraje skladba pozpátku, zkuste prohodit levý a pravý kabel gramofonu.
3. Zemnění je velice důležité při používání Scratch LIVE. Ujistěte se, že zemnící kabely jsou správně zapojeny k mixpultu. Všechny DJ mixpulty s gramofonovými vstupy mají pro tento účel zemnící body.

Nastavení CD přehrávačů

Vaše CD přehrávače nepotřebují žádné další nastavení. Připojte výstupy CD přehrávačů do vstupů 1 a 2 na SL 1 a nastavte Input to line level v Scratch LIVE setup obrazovce.

Spuštění softwaru

Zavřete všechny ostatní programy spuštěné na vašem Mac nebo PC. Při prvním spuštění uvidíte následující obrazovku.



Používání nápovědy

Klikněte na ikonu ? ke spuštění nápovědy, která vám pomůže naučit se různé funkce Scratch LIVE. Namiřte kurzor myši na sekci obrazovky k vyvolání příslušné nápovědy. Namiřením myši nad ikonu ? se zapnutou nápovědou vyvolá seznam všech klávesových zkratk.

Kalibrace Scratch LIVE

SL 1 vyhodnocuje signál na ovládací nahrávce a komunikuje se Scratch LIVE softwarem. Signál musí být čistý, aby mohl Scratch LIVE pracovat správně. Tato sekce popisuje, jak Scratch LIVE kalibrovat pro nejlepší čtení kontrolního signálu z gramofonu nebo CD přehrávače. Pro nejlepší výsledky Scratch LIVE kalibrujte po každém přemístění nebo změnách ve vašem vybavení. Kalibraci proveďte kliknutím na ikonu **setup** (nastavení) v pravé horní části hlavní obrazovky.

Threshold signálu

První krok je nastavení threshold (práh) signálu. V každém prostředí je určité množství šumu pozadí. S normálními gramofony se tento šum přenáší skrz tělo a talíř gramofonu do jehly a může způsobit zpětnou vazbu. Ve Scratch LIVE zařízení může toto způsobit chyby ve čtení a přenosu kontrolního signálu.

Položte jehlu na vinyl se zastaveným talířem a klikněte na tlačítko **estimate** pro změření šumu pozadí a odhadnutí správného thresholdu. Pohybem threshold posuvníku k levé straně učiníte

Scratch LIVE více citlivý k pomalému pohybu nahrávky, ale také k šumu pozadí.

*Tip: Pokud posuvník skočí plně doprava, máte problém s vašimi gramofony/CD přehrávači nebo mixpultem. Zkontrolujte zapojení a ujistěte se, že je vše správně uzemněno. V některých situacích (především v hlučných klubech) nebudete mít možnost signál zlepšit. V tomto případě použijte relativní **rel** režim.*

Scope obrazovka

Jakmile nastavíte threshold, zapněte oba gramofony. Na scope obrazovce uvidíte následující dva zelené kruhy. Pro nejlepší výsledky by se měl vnitřní útvar co nejvíce podobat kruhu. Použijte scope zoom posuvník (**1x** až **16x**) pro přiblížení a **L/R balance** a **P/A balance** ovladače pro upravení tvaru vnitřního kruhu.

Číslo v levém horním rohu ukazuje aktuální pozici v kontrolní nahrávce. Číslo v pravém horním rohu je aktuální počet otáček za minutu (RPM). V levém dolním rohu je aktuální nastavení thresholdu a číslo v pravém dolním rohu ukazuje procento snímatelného signálu – tato hodnota by měla být nejméně 85% pokud je vaše zařízení zkalibrováno správně.

Tip: Pokud máte obtíže s dostáním kruhového tvaru, potřebujete pravděpodobně vyčistit nebo vyměnit vaše jehly. Pokud místo kruhu vidíte čáru, jeden kanál gramofonu nepracuje správně. Shlédněte příklady potencionálních problémů na str. 28-29.



Přehrání první skladby

Nyní jste Scratch LIVE zkalibrovali a jste připraveni přehrát vaši první skladbu. Do okna **setup** se vrátíme později k obecnému nastavení. Pro import vlastních skladeb je pouze přetáhněte z windows prohlížeče nebo mac finderu do Scratch LIVE knihovny. Soubory můžete také nahrát stisknutím **import** tlačítka. Soubory vyhledejte na vašem pevném disku a přeneste je na ikonu *** All...** Scratch LIVE podporuje M3U playlisty.



Načtení skladeb

Klikněte na *** All...** ikonu pro zobrazení všech skladeb ve vaší knihovně. Pro nahrání skladby ji přeneste na jeden z decků. Stejnou skladbu můžete nahrát na oba decky.

*Tip: Použijte klávesovou zkratku **shift** <- k nahrání zvýrazněné skladby na levý deck a **shift** -> pro nahrání skladby na pravý deck.*

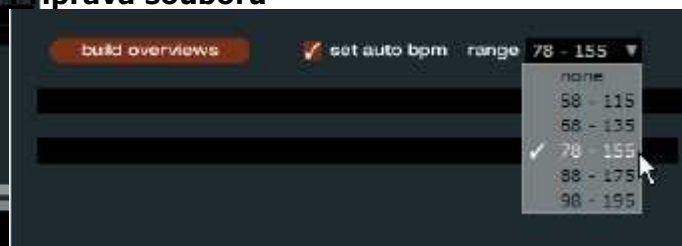
Skladbu spustíte jednoduše položením přenosky na kontrolní vinyl a zapnutím gramofonu. Skladba začne hrát z místa, kam jste přenosku položili. Pokud chcete přehrát skladbu od začátku, položte přenosku na začátek kontrolního vinylu. Ve skladbě se můžete pohybovat jednoduše přemísťováním jehly po vinylu tak jak jste zvyklí s klasickými nahrávkami.

Podporované formáty

Scratch LIVE podporuje soubory s fixním nebo proměnným vzorkováním. MP3, Ogg, Vorbis, AAC AIFF a WAV. iTunes™ knihovnu a iTunes playlisty mohou být automaticky importovány v **setup** obrazovce kliknutím na tlačítko **read iTunes library**. Shlédněte **Rescan ID3** tags na str.25.

Poznámka: iTunes music store formát DRM není softwarem Scratch Live podporován.

Úprava souborů



Build overviews

Pokud spustíte Scratch LIVE s odpojenou jednotkou, uvidíte tlačítko **build overviews** na hlavní obrazovce. Kliknutím spustíte funkci, která automaticky načte přehled všech skladeb ve vaší knihovně. Jméno a umístění skladby je zobrazeno hned v první kolonce pod tlačítkem. Pod touto kolonkou jsou tři další. První ukazuje průběh čtení, druhý stavbu přehledu a třetí průběh zapisování. Tento proces připraví přehled všech skladeb a varuje vás před možnými poškozenými soubory. Shlédněte sekci Organizace vaší hudby na str. 16.

Set auto BPM

Pokud je tato možnost zaškrtnuta, ve stavbě přehledů bude zahrnuto odhadované tempo vašich skladeb. Pokud si je Scratch LIVE jistý, že je BPM odhadnuto přesně, zapíše se informace do ID3 tagu příslušného souboru. BPM funkce se nepoužije pokud soubor již informaci o BPM obsahuje. Pokud víte, že BPM vašich skladeb je v určitém rozsahu, zvolte jej v nabídce.

Offline přehrávač

Offline přehrávač je k dispozici pokud není zrovna Scratch LIVE hardware jednotka připojena. Výstupní signál poskytuje skrz aktuální zvukové rozhraní. Skladbu do offline playeru nahrajete jednoduchým přetažením souboru nebo stisknutím klávesové zkratky shift + <- (levá šipka). Pokud skončí přehrávání jedné skladby, další skladba z playlistu se spustí automaticky. Offline player je užitečná pomůcka pro přípravu hudebních složek, náslech hudebních souborů a nastavení cue bodů a smyček.

Přehrávání skladeb

Po nahrání skladby se objeví v titulku jméno skladby, autora a délka. Na virtuálním decku se objeví tlustá černá čára. Skladba začne hrát hned jak detekuje kontrolní signál z vinylu nebo CD.

Fat Freddy's Drop - Midnight Marauder

Kaikoura

07:04.49

Ovládací vinyl

Ovládací vinyl má dvě strany. První strana je dlouhá 10 minut a obsahuje sekci Vinyl Scroll (rolování vinylem). Druhá strana je dlouhá 15 minut. Scratch LIVE pracuje s vinylem puštěným na 33 i 45 otáček. Na ovládací nahrávce je značení v podobě tenké linky po každé minutě a silnější linky každých 5 minut. Značení nemá vliv na přehrávání.

Rolování pomocí vinylu

Tato funkce vám umožní vybrat a nahrát skladbu pouze pomocí vašich gramofonů nebo CD přehrávačů – nepotřebujete žádný kontakt s počítačem! Zvedněte jehlu a položte ji na speciální Vinyl Scroll sekci, která je na konci strany A. Pohyb nahrávky nyní ovládá výběr skladeb ve vaší knihovně. Zvedněte jehlu z Vinyl Scroll sekce a umístěte ji za ní (mezi Vinyl Scroll a konec nahrávky) pro výběr složek nebo iTunes knihoven. Jakmile najdete skladbu, kterou chcete zahrát, jednoduše umístěte přenosku na začátek vinylu a spusťte gramofon. Tato funkce je dostupná také pro uživatele CD přehrávačů. Jděte na stopu 2 na vašem ovládacím CD. Najděte skladbu, kterou chcete přehrát a jděte zpět na stopu 1. Skladba se načte a bude připravena k přehrávání. Můžete obrátit směr rolování a nastavit citlivost v **setup** obrazovce.
*Tip: Funkci Vinyl Scroll můžete použít i v okně **prepare**. shlédněte str.18*

Ovládací CD

Ovládací CD má dvě stopy. Jedna je dlouhá 15 minut a používá se k ovládní přehrávání. Druhá stopa je dlouhá 40 sekund a používá se pro funkci vinyl scroll.



Virtuální deck

Virtuální deck poskytuje informace o rychlosti a pozici ve skladbě. Černá linka se otáčí společně s gramofonem. Tenký kruh okolo okraje je obrazová reprezentace pozice ve skladbě a může být nastaven, aby blikal, když se skladba blíží ke konci. Uplynulý a zbývající čas je zobrazen v minutách a sekundách. Rychlost gramofonu v procentech je zobrazen na levé straně virtuálního decku. BPM nebude zobrazeno pokud tuto informaci skladba neobsahuje.

Pokud přehráváte normální vinyl, všimněte si, že se virtuální deck chová divně, protože se snaží rozkódovat příchozí signál. Toto nezpůsobuje žádné problémy, ale můžete to shledat jako rušivý element. Skladbu můžete odstranit z virtuálního decku kliknutím na tlačítko eject.

Tip: Klávesová zkratka shift-alt-šipka odstraní skladbu z virtuálního decku.



Visuální pomůcky

Při přehrávání skladeb se zobrazuje několik zvukových stop. Každá znázorňuje jiné aspekty skladby, která se zrovna přehrává.

Displej rovnání tempa

Tento displej poskytuje užitečnou pomůcku pro srovnání beatů. Scratch LIVE detekuje beaty ve skladbě a umístí je do řady v podobě oranžových špiček nahoře (skladba na levém decku) a modrých špiček dole (skladba na pravém decku). Jakmile je srovnáno tempo u obou skladeb, špičky se budou překrývat. Displej znázorňuje pouze tempo a ne relativní časování jednotlivých beatů. To znamená, že pokud budete mít srovnané tempo ale nesynchronizované beaty, špičky se budou stejně překrývat.



Přehled skladby

Tento pohled poskytuje kompletní přehled skladby v podobě zvukové stopy a má ukazatel aktuální pozice ve skladbě, což je užitečné pro hledání přechodů a zlomů. Zvuková stopa je barevná podle frekvenčního spektra – červená reprezentuje nízké frekvence, zelená středové a modrá vysoké frekvence. Pozici ve skladbě můžete měnit kliknutím na příslušné místo v přehledu (nefunkční v absolutním **abs** režimu).

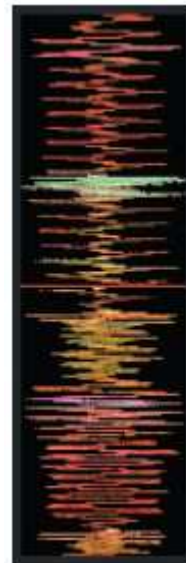
Zelené linky v přehledu ukazují délku skladby – tenká šedivá linka každou minutu a silná šedivá linka každých pět minut. Přehled se vyplní zvukovou stopou jakmile nahrajete skladbu na virtuální deck. Na pomalejších počítačích doporučujeme vypnout **auto fill overviews** v obrazovce **setup**.



Hlavní zvuková křivka (stopa)

Tento pohled poskytuje bližší náhled na skladbu, zahrnující barevné kódování podle frekvencí. Červená reprezentuje nízké frekvence, zelená středové a modrá vysoké frekvence. Můžete také přepnout do tří pásmového spektra podržením klávesy *ctrl* a kliknutím na zvukovou stopu. V **int** režimu se můžete pohybovat v rámci skladby podržením a pohybem myši po zvukové stopě. Toto se může hodit pokud potřebujete označit cue body ve skladbě bez připojených gramofonů nebo CD přehrávačů. Hlavní zvuková křivka je přiblížena okolo aktuální pozice ve skladbě.

Tip: Použijte klávesy + a – k přiblížení nebo oddálení zvukové stopy.



Rovnění beatů

Tento pohled ukazuje pozici beatů ve skladbě. Při srovnávání vám pomůže synchronizovat beaty obou skladeb. Značky se překrývají pokud jsou beaty srovnané.

Příklad:

Následující demonstrace využití vizuálních pomůcek vám pomůže srovnat beaty. V tomto případě hraje skladba na levém dečku a chceme vmixovat skladbu na pravém dečku.

1. Spusťte skladbu na pravém dečku. Za pár vteřin se objeví modré špičky na displeji pro srovnání tempa.
2. Upravte pitch pravého gramofonu tak, aby se modré a oranžové špičky překrývaly. Skladby budou mít stejné tempo jakmile se vám to povede.
3. Poté vyrovnejte ukazatele na displeji pro srovnání beatů.

Tato technika vám nezaručí perfektní výsledky, ale může významně urychlit proces srovnávání.



Master gain

Hlavní výstup Scratch LIVE může být regulován pomocí ovladače **master gain**. Upravuje výstupní hlasitost všech přehrávaných skladeb.

Tip: Pro nejlepší výsledky nechte master gain ve střední poloze (12 hodin) a upravte gain jednotlivých skladeb.



Rychlosti 33/45

Nastavte pro srovnání rychlosti gramofonu na normální přehrávání.



Přenos ovládacího signálu

Indikátor ukazuje kvalitu přenosu signálu z ovládací nahrávky nebo CD. Barva ukazuje množství informací, které Scratch LIVE přijímá.

Pokud je indikátor skoro červený, někde je problém ve čtení signálu. Ujistěte se, že jsou vaše jehly čisté a správně zkalibrované.

Poznámka: Červená není na závadu při scratchování nebo rychlém protáčení vinylu.



Tap Tempo

Pro skladby bez informace o BPM je tu tlačítko s funkcí tap tempo. Stisknutím alt- mezerník tuto funkci aktivujete. Klepnete do mezerníku (nebo myší přímo na tlačítko) v rytmu hudby pro zapsání informace o BPM do skladby. Pokud jste spokojeni, stiskněte Enter nebo vynulujte klávesou Esc. Tlačítko TAP můžete použít i když nemáte nahranou žádnou skladbu, např. pro zjištění BPM klasické nahrávky.



Key Lock

Key Lock zamkne pitch skladby na normální tempo, nehledě na rychlost talíře gramofonu nebo CD přehrávače. Key Lock rozpozná scratch a automaticky se vypne pro jeho přirozený zvuk.



Tip: klávesy F5 a F10 vypnou a zapnou Key Lock.

Repeat

Použijte funkci repeat pro opakování skladby přes celou délku ovládací nahrávky.



Censor

Použijte tlačítko censor k 'zamaskování' části skladby nebo jako speciální efekt. Když tlačítko stisknete, skladba začne hrát pozpátku. Jakmile tlačítko pustíte, skladba začne hrát popředu z místa, kde by jste byli pokud by jste tlačítko nestiskli.



Eject

Odstraní skladbu z virtuálního decku.



Autoplay

Kliknutím na toto tlačítko aktivujete funkci autoplay. Pokud jedna skladba dohraje, začne hrát automaticky skladba další. Skladby se načítají ze složek (crates) nebo z vaší knihovny. Autoplay funguje v **rel** a **int** režimu. **Play from start** musí být zaškrtnuto v okně **setup** pro správnou funkci Autoplay.



Gain skladby

Upravte gain jednotlivých skladeb pro srovnání hlasitostí u vašich souborů. Jakékoli úpravy jsou uloženy se souborem a zůstanou aktuální i při dalším načtení. Indikátor ukazuje úroveň, která jde do hardware jednotky SL 1 po Gainu skladby i master gainu.



Scratch LIVE režimy

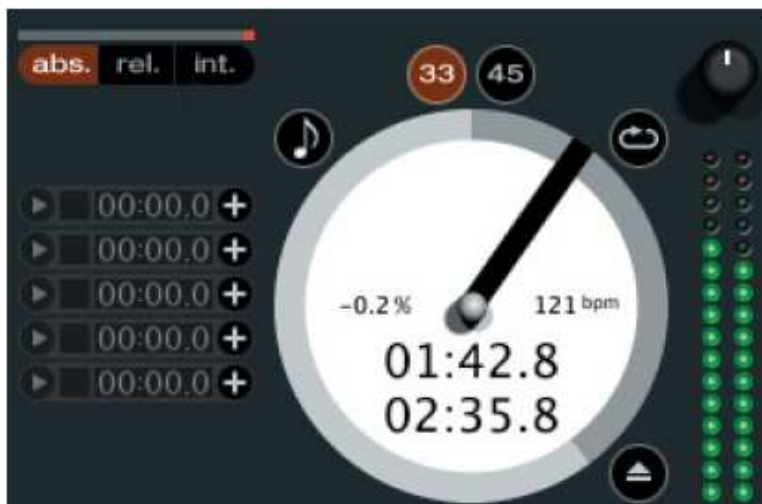
Scratch LIVE má tři rozdílné režimy činnosti, které můžete měnit kliknutím na tlačítko v blízkosti virtuálního decku.

Absolutní režim

Abs režim se nejvíce podobá chování normálnímu vinylu. Skladba se spouští na začátku vinylu a přemísťováním jehly po desce se mění i pozice ve skladbě.

Abs režim věrně napodobuje pohyb vinylu, scratching a všechny turntablistické techniky. Jakmile se dostanete na konec kontrolní nahrávky, Scratch LIVE se automaticky přepne do **int** režimu. Tento režim je znám jako nouzový a zabraňuje vypnutí skladby pokud dojedete na konec kontrolní nahrávky. Z nouzového režimu můžete přepnout do **rel** režimu zvednutím jehly a umístěním jí na začátek vinylu. Nouzový režim se aktivuje po jedné vteřině.

Poznámka: Budte opatrní při scratchování v blízkosti konce vinylu a nepřeskočte do **int** režimu – skladba nebude nadále reagovat na pohyb vinylu.



Relativní režim

Rel režim zachovává pohyb vinylu vpřed a vzad, ale nebere v úvahu pozici ve skladbě. V **Rel** režimu není možné přemísťovat jehlu po kontrolní nahrávce, ale umožňuje scratching bez přeskokování.

Rel režim přidává dodatečné ovládání rychlosti:

<<< **Rewind** – Funkce převíjení zpět se podržením tlačítka zrychluje.

<< **Bend down** – Dočasně zpomalí přehrávání skladby.

>> **Bend up** – Dočasně zrychlí přehrávání skladby.

>>> **Fast Forward** – Funkce převinutí dopředu se podržením tlačítka zrychluje.

Jakmile se dostanete na konec kontrolní nahrávky, Scratch LIVE se automaticky přepne do **int** režimu. Tento režim je znám jako nouzový a zabraňuje vypnutí skladby pokud dojedete na konec kontrolní nahrávky. Z nouzového režimu můžete přepnout zpět do **rel** režimu zvednutím jehly a umístěním jí na začátek vinylu.



Interní režim

Int režim vám umožňuje přehrávat skladby bez ovládacího vinylu nebo CD. **Int** režim má funkci start / stop a virtuální pitch. Podržením tlačítka shift pohybujete s pitch ovladačem pomalu. Podržte tlačítko Ctrl a klikněte na posuvník pitch pro vynulování na 33 nebo 45 rpm podle toho, jaké rychlosti otáček jste nejbližší. Scratch LIVE automaticky přepne do **Int** režimu pokud dosáhnete na konec kontrolní nahrávky. Pokud přepnete z **abs** nebo **rel** režimu do **int** režimu, Scratch LIVE automaticky upraví pitch pro zachování rychlosti přehrávání danou gramofonem. **Int** režim přidává dodatečné ovládání:

<<< **Rewind** – Funkce převíjení zpět se podržením tlačítka zrychluje.

<< **Bend down** – Dočasně zpomalí přehrávání skladby.

< **Play / pause reverse** Stiskněte pro přehrávání pozpátku, stiskněte znovu pro zastavení přehrávání. Můžete upravit **braking** ovladač v obrazovce **setup** pro upravení rychlosti ukončení přehrávání (simulace dojezdu gramofonu).

> **Play / pause forward** Stiskněte pro přehrávání, stiskněte znovu pro zastavení přehrávání. Můžete upravit **braking** ovladač jako je popsáno výše.

>> **Bend up** – Dočasně zrychlí přehrávání skladby.

>>> **Fast Forward** - Funkce převíjení dopředu se podržením tlačítka zrychluje.

Scratch LIVE má dva pitch posuvníky – veliký pro hrubé úpravy a malý pro přesnější úpravy. Podržení klávesy shift zpomalí pohyb velkého pitche pro jemnější úpravy. Posuňte střed malého pitche pro drobné úpravy nebo klikněte na jednu ze stran pro pitch bend. K dispozici je dočasný cue bod, který může být použit jako Cue tlačítko na množství DJ CD přehrávačů. Stiskněte ctrl-I k umístění dočasného cue bodu na levém decku a ctrl-K na pravém decku. Cue bod je zobrazen v hlavní zvukové stopě jako bílá značka. Cue bod se neukládá se skladbou a standardně je umístěn na začátek skladby. Stiskněte I pro přeskočení na cue bod na levém decku a K na pravém decku. Pokud podržíte klávesu I nebo K zatímco je skladba zastavena, přehrávání začne od dočasného cue bodu. Jakmile klávesu pustíte, přeskočíte zpátky na cue bod. Shlédněte Cue body na další straně.

Tlačítka nad pitch posuvníkem vám umožňují změnit základní rychlost přehrávání – **1/2** (polovina rychlosti), **33/45** rychlost 45 rpm nahrávky hrající na 33 rpm, **1x** normální rychlost, **45/33**, **2x** (dvojitá rychlost)

Přehrávání můžete také ovládat klávesnicí – zapněte Caps Lock

Levý Deck	Funkce	Pravý deck
Q	Play/pause reverse	A
W	Play/pause forward	S
E	Pitch nahoru	D
R	Pitch dolů	F
T	Bend down	G
Y	Bend up	H
Alt-Q	Načte předchozí skladbu	Alt-A
Alt-W	Načte další skladbu	Alt-S
Alt-E	Převinout zpět	Alt-D
Alt-R	Převine dopředu	Alt-F
Ctrl-I	Umístí dočasný cue bod	Ctrl-K



Klikněte a posouvejte se zvukovou stopou pro přesné upravení pozice ve skladbě. Toto může být užitečné pokud potřebujete nastavit cue

body ve skladbě a nemáte připojené gramofony nebo cd.

Poznámka: Pokud přehráváte skladbu v **int** režimu a poté přepnete do **abs** nebo **rel** režimu, pitch skladby bude udáván gramofonem takže může vzniknout skok pokud rychlost předem nesrovnáte.

Tip: Pokud jste v **abs** nebo **rel** režimu a na jehle se vám vytvoří nános nečistot, který potřebujete vyčistit, stiskněte **int** tlačítko. Toto vás přepne do interního režimu a vynuluje pitch.

Cue body

V každé skladbě můžete nastavit až pět visuálních cue bodů. Cue bod umístíte tlačítkem +. Přeskočte na cue bod kliknutím na šipku vlevo od každého cue bodu (pouze **rel** a **int** režim). Přeskočit na cue body můžete také pomocí klávesových zkratk 1 až 5 pro cue body na levém decku a 6 až 0 na pravém decku. Všimněte si, že pruh na virtuálním decku skočí na pozici 12 hodin a změní barvu pokud umístíte cue bod – na cue bodu se nacházíte pokud je pruh plné barvy a na 12 hodinách. Jak se skladba přehrává za místem cue bodu, barevný pruh ubývá o pětinu každou otáčku. Rovněž jak se blížíte ke cue bodu, barevný pruh roste o pětinu každou otáčku. Každý cue bod může mít rozdílnou barvu. Pro změnu barvy klikněte na barevný čtvereček a vyberte novou barvu z nabídky. Stiskněte tlačítko x na pravé straně cue panelu pro odstranění cue bodu. Cue bod může obsadit jakýkoli z pěti slotů. Můžete je přemísťovat a měnit jejich pořadí. Pokud si přejete mít cue body seřazené chronologicky, zaškrtněte volbu **sort cues chronologically** na obrazovce **setup**. Pokud nahrajete stejné skladby na oba decky, můžete přidávat nebo upravovat cue body na jakémkoli decku. Pokud skočíte na cue bod v interním režimu zatímco máte zastavenou skladbu, bude skladba hrát od cue bodu po celou dobu, co držíte klávesu nebo tlačítko myši a poté se vrátí zpět k začátku cue bodu. Pokud toto uděláte použitím klávesnice zatímco skladba hraje v interním nebo relativním režimu, cue bod bude opakovaně spouštěn.



Pruh roste o jednu pětinu každou otáčku

Pruh je plně barvy na Cue bodu

Looping (smyčkování)



Můžete uložit až 9 smyček ve skladbě. Tyto smyčky se ukládají do souboru a budou aktuální i při dalším načtení. Pro vytvoření smyčky stanovte její začátek kliknutím na tlačítko **in** a konec kliknutím na tlačítko **out**. Pro vypnutí a zapnutí smyčky klikněte na tlačítko **loop**.

Pro upravení místa začátku klikněte na tlačítko **in**. Můžete použít klávesy šipek:

<- pro posunutí místa k začátku skladby a -> k posunutí místa ke konci skladby. Podržte klávesu shift pro hrubé úpravy a stiskněte znovu tlačítko **in** pro uložení úprav. Stejný postup uplatníte pro úpravu místa konce smyčky. K upravení místa začátku a konce můžete použít také kontrolní nahrávku. Klikněte na tlačítko **in** a poté pohybujte s kontrolní nahrávkou. Jakmile jste s místem spokojeni, klikněte znovu na tlačítko **in** pro jeho uložení. Možnost použití kontrolní nahrávky k upravení místa začátku a konce smyčky je volitelná – volba **adjust loops with vinyl** na obrazovce **setup**.

K dispozici je 9 možných slotů pro smyčky. Pokud je slot již obsazen smyčkou, pozadí za číslem smyčky bude zelené. Stiskněte tlačítko x pro vymazání smyčky. Pokud kliknete na číslo obsazeného slotu, objeví se červený okraj, což znamená, že je smyčka uzamčena a nelze editovat místo jejího začátku a konce. Smyčku znovu odemknete kliknutím na číslo – červený okraj zmizí. Smyčky se dají použít v **rel** a **int** režimu.

Auto looping

Auto looping vám umožňuje vytvářet smyčky, které budou automaticky srovnány s tempem skladby, u které zná Scratch Live BPM. Pokud stisknete tlačítko Auto-Loop, vytvoří se smyčka na prvním taktu nebo beatu, který si zvolíte. Pět Auto-Loop tlačítek je vám na displeji kdykoli k dispozici. Rozsah mají od 1/8 do 32 barů a mění se pomocí tlačítek < a >. **Funkce Auto-Loop vyžaduje, aby bylo u skladby nastaveno BPM !**

Stisknutí Auto-Loop pro x barů vytvoří smyčku, začínající od nejbližšího beatu, která pokračuje x barů k jejímu konci. Stisknutím dalšího Auto-Loop tlačítka zatímco je jedno aktivní prodloužíte smyčku na novou délku. Auto-Loop můžete také uložit na další volný slot.

A – Slot

Speciální loop slot 'A' je zde pro Auto-Looping. Používání Auto-Loop funkce vytvoří novou smyčku do slotu 'A'. Vypnutí smyčky pomocí Auto-Loop tlačítka vás vrátí na loop slot, na kterém jste byli před začátkem auto-loopingu. Vypnutím smyčky pomocí tlačítka 'loop' zůstanete v 'A' slotu. 'A' slot není ukládán na disk automaticky, stisknutím tlačítka 'save' uložíte smyčku na první volný slot 1-9.

Auto-Loop klávesové zkratky jsou alt-1 až 5 pro levý deck a alt-5 až 9 pro pravý deck.

MIDI ovládání

Funkce midi ovládání poskytuje možnost namapování midi ovládacích prvků k ovládání Scratch Live funkcí pomocí externích midi kontrolerů. Integrovaním midi ovladačů do Scratch Live může výrazně zlepšit a urychlit práci při živých vystoupeních.

Nastavení MIDI ovladače

Proces nastavení midi ovladače se liší v závislosti na tom, jaký ovládací hardware používáte. Mnohá zařízení mohou být přímo připojena do počítače pomocí MIDI-> USB rozhraní, které bude přímo podporováno vašim operačním systémem nebo bude vyžadovat instalaci příslušných driverů (ovladačů).

Jakmile je váš ovladač nainstalován a správně funguje, použijte následující postup k přiřazení jednotlivých ovládacích prvků.

Přiřazení ovládacích prvků (Midi assign)

Pro spuštění Midi assign režimu klikněte na tlačítko MIDI nebo stiskněte klávesovou zkratku ctrl+M. Pohybem myši nad ovládacími prvky SL zobrazí aktuální status

ovladače. Pro přiřazení midi ovladače klikněte na příslušný ovladač ve Scratch Live a pohněte s midi ovládacím prvkem (knobem, faderem...). Pro odstranění Midi ovladače, klikněte na SL ovladač a stiskněte return na vaší klávesnici. Pokud jste v Midi assign režimu, ovladače, které mají přiřazený Midi prvky mají okolo sebe zelený indikátor.

Poznámka o Midi ovladačích s otočným talířem

Virtuální decky SL nejsou přiřaditelné k midi ovladačům. Midi ovladače s otočným talířem vysílají různá Midi data a bylo by obtížné je namapovat. Podpora specifických midi zařízení s otočným talířem bude představena v SL 1.8.1.

Poznámka: Pokud máte midi kontroler navržený pro Djing s otočnými talíři, přiřazení ke SL virtuálním deckům je možné. Vyžaduje instalaci uživatelských presetů v podobě .xml souborů. Navštivte SL fórum na webových stránkách a prodiskutujte použití presetů s dalšími uživateli.

Přiřazení MIDI k dalším ovládacím prvkům

Ovladače, které nejsou normálně viditelné jsou také k dispozici pro přiřazení k midi. V midi assign režimu se objeví v dolní části obrazovky. Patří k nim navigace v knihovně a dočasné cue body pro každý deck.

Přiřazení Ctrl-click funkce

Některé ovládací prvky SL mají dodatečnou funkci při stisknutí ctrl-click. Tato funkce může být také přiřazena k midi. Např. Ctrl-click na pitch slider v interním režimu vynuluje pitch. Pro přiřazení Midi ovladače pro tuto funkci vstupte do midi assign režimu, ctrl-klikněte na pitch slider a stiskněte nebo otočte příslušným midi ovladačem.

Presety

Midi presety jsou dostupné v Midi panelu okna setup. Z výchozího nastavení jsou aktuální midi přiřazení automaticky zapamatovány a načteny při dalším spuštění SL. Presety vám umožňují uložit a vyvolat několik rozdílných midi aplikací. To je užitečné pokud používáte více midi zařízení nebo mezi nimi chcete rychle přeskakovat.

Technické informace

Scratch Live MIDI ovládání podporuje hodnoty Nota On/Off, standardní 7 bitový CC (Control change), 14 bitový CC a RPN/NRPN (14bit)

Organizace vaší hudby

Scratch LIVE může podporovat neomezený počet skladeb – jediný limit je velikost vašeho pevného disku. Množství funkcí vám pomůže udržet hudbu organizovanou a rychle a jednoduše vyhledávat skladby.

Sdružování skladeb do skupin

Scratch LIVE podporuje několik možností jak organizovat a třídit vaší knihovnu souborů. Uživatelé iTunes™ si všimnou, že Scratch LIVE automaticky importuje knihovnu a playlisty. Scratch LIVE používá digitální složky "crate" pro rychlý přístup k vašim oblíbeným kolekcím. Složek můžete vytvořit neomezené množství a každá skladba se může nacházet v neomezeném množství složek.

Pro příklad můžete organizovat vaše skladby do následujících složek, kde může být každá skladba umístěna do více než jedné složky.

- Hip Hop
- UK Hip Hop
- French Hip Hop
- Instrumental Hip Hop
- Old School Hip Hop
- Hip Hop LPs



Pro vytvoření nové složky klikněte na tlačítko +. Dvakrát klikněte na složku pro její přejmenování. Můžete změnit pořadí skladeb ve složce přemístěním myši nahoru nebo dolů.

*Tip: Volba **protect library** v obrazovce **setup** platí pro ochranu před smazáním, editací nebo přejmenováním složek.*

Zaškrtněte tuto možnost, pokud chcete zabránit změnám ve vašich složkách. Pokud omylem smažete složku, můžete ji dostat zpět z odpadkového koše. Soubory v digitálních složkách mají příponu .crate.

Podsložky

Složky můžete přemístit do dalších složek a tím vytvořit podsložky. Pokud přetáhnete složku na levou stranu panelu složek, zůstane na nejvyšší úrovni struktury. Pokud přetáhnete složku více doprava na jméno jiné složky, vytvoříte tím její podsložku.

Třídění skladeb

Displej s informacemi o skladbě může být upraven, aby zobrazoval následující informace:

- Album
- Artist
- Bitrate
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Label
- Length
- Location
- Remixer
- Sampling Rate
- Size
- Track
- Year



Klikněte na tlačítko < pro výběr parametrů, které chcete zobrazovat. Pokud chcete třídit vaši knihovnu podle parametrů, klikněte na příslušný parametr, který se zvýrazní. Např. kliknutím na kolonku album seřadíte tituly alb abecedně. Kolonky můžete přemísťovat, zvětšovat nebo zmenšovat.

#	song	artist	album	bpm	genre	length
5	Five Day 'Night feat. Dallas	Tubbs	Good Days, Better Nights	70	Electronica/Dance	03:57.01
1	Get off (manuel burdy remix)	One million dollars	Ultra Sound	79	Beats	04:27.70
7	Hey Son (Flash Harry remix)	The Black Seeds	Pushed (Keep On Pushing Remixed)	82	Reggae	03:50.77
9	Push on thru	Salmonella Dub	Kaikoura Roots Festival	85	Reggae	04:51.55
8	Ekadek	Love In Your Eyes	Styles upon Styles - Urban Soul Pollination	90	Jazz	04:25.06
6	Imon Star	Vitality	Styles upon Styles - Urban Soul Pollination	98	Beats	03:38.72
4	Slide	Mark de Clive-Lowe	Antipodean Records	125	Broken Beats	04:32.90
2	Midnight Marauders (Mu Dub)	Joe Dukie & DJ Fitchie		132	Dub Disco	08:17.87
3	When I Return (Featuring Lady6)	ShapeShifter	Riddem Wise LP	169	Drum & Bass	05:25.56

Prohlížeč skladeb

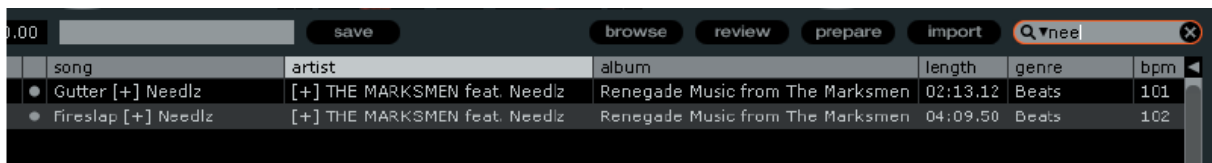
Prohlížeč skladeb vám umožní filtrovat vaše soubory podle žánru, BPM, umělce a alba. Pro zapnutí prohlížeče klikněte na tlačítko **browse**.



Hledání

Scratch LIVE obsahuje funkci pro pohodlné a rychlé hledání souborů. Zadejte text do vyhledávacího políčka a Scratch LIVE bude automaticky vyhledávat.

Tip: Pomocí klávesové zkratky ctrl-f skočíte do vyhledávacího políčka. Tato zkratka vás také vyvede z jakékoli složky nebo playlistu do hlavní knihovny.



Pro výběr parametrů, které chcete vyhledávat, klikněte na levou stranu vyhledávacího políčka a parametry vyberte.



Okno Prepare

Okno prepare je tzv. mezistanice pro skladby. Podobné tomu, jako když si povytáhnete vinyly, které se chystáte přehrát, z vašeho bagu. Do prepare okna můžete přetahovat skladby nebo celé složky z vaší knihovny. Skladby z prepare okna po přehrávání zmizí. Při opuštění Scratch LIVE se všechny skladby z prepare okna vymažou.

Tip: Klávesová zkratka ctrl-p přidá skladbu do prepare okna.

Okno Review

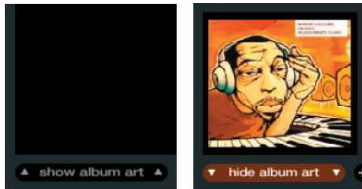
Review okno ukazuje skladby, které jste už zahrál v pořadí, v jakém byly hrané. Skladby, které jste již hrál jsou označeny zeleně. Stiskněte tlačítko **clear** pro vynulování hraných skladeb.

Editace ID3 tagů

Množství informací spojených s každým souborem může být editováno ze Scratch LIVE. Pro úpravu dvakrát klikněte na parametr, který chcete editovat v hlavní knihovně. Název souboru, délka, velikost, vzorkování a sampling nemůže být editován. Pro umožnění editace souborů nesmí být označena volba **protect library** v obrazovce **setup**.

Zobrazení obalu alba

MP3 soubory mohou obsahovat informaci o obalu alba. Pro zobrazení obalu klikněte na tlačítko **show album art**.



Status ikony

Kolona plně vlevo ukazuje status každé skladby. Zde je ukázka pěti skladeb s rozdílnými statusy.



• Scratch LIVE zjistil poškození v MP3 souboru.



• Skladba byla importována z iTunes knihovny.



• Importovaná skladba z iTunes je poškozena.



• Skladbu nelze najít. Pravděpodobně byla přesunuta nebo přejmenována.



• Scratch LIVE se snaží importovat skladbu z iTunes, ale nemůže skladbu najít.



• Skladby, které jsou pouze pro čtení.

Více informací o poškozených souborech

Pokud máte poškozený soubor ve vaší knihovně, ukažte myši na status ikonu pro informace o typu poškození. Detailní vysvětlení těchto zpráv můžete najít na str.31 a více informací najdete na scratchlive.net

Přehrávání skladeb přímo z audio CD

Přehrávat můžete skladby přímo z CD ve vaší CD-ROM mechanice. CD se objeví ve Scratch LIVE knihovně jakmile ho vložíte do počítače. Klikněte na něj pro zobrazení všech skladeb.

Náslech skladeb

Skladbu z knihovny si můžete poslechnout pomocí vašeho standardního přehrávače médií. Zvýrazněte skladbu, kterou si chcete poslechnout a stiskněte ctrl-o. Toto spustí přehrávač, který je asociován s příslušným typem souboru a začne přehrávání.

Auto backup

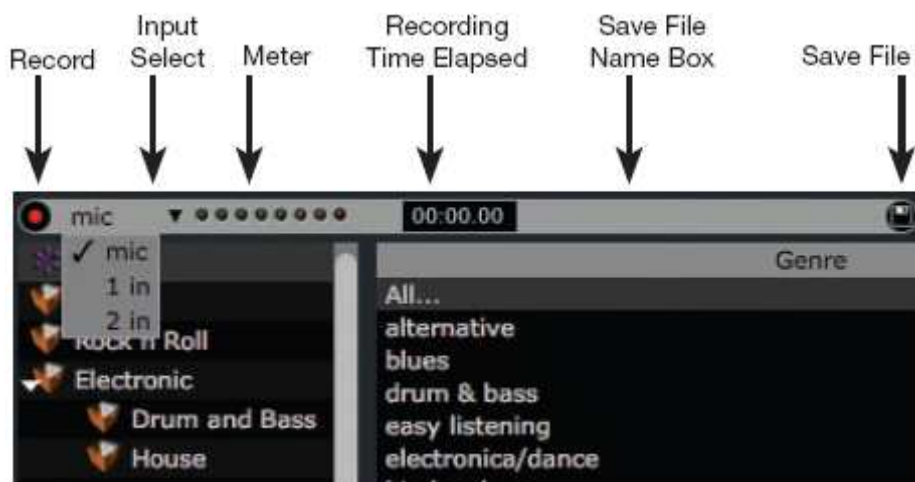
Scratch Live uchovává vaší knihovnu a informace ze složek ve složce Scratch LIVE na vašem pevném disku. Tato složka je vytvořena na každém pevném disku, ze kterého byly přidány soubory do SL. Jeden tedy máte na vašem systémovém disku a další budou na všech externích pevných discích, které spolu se SL používáte.

Auto backup vytvoří kopii složky Scratch LIVE na vašem systémovém disku jednou týdně při spuštění. Pokud SL rozpozná složky na externích discích, vytvoří také jejich zálohu pokud je starší než víkend nebo ještě nebyla provedena. Kopie každé ze Scratch LIVE složek se jmenuje ScratchLIVEbackup a je vytvořena vedle složky, kterou zálohuje. Auto backup podporuje pouze jedno úroňovou zálohu. To znamená, že pokaždé, když je provedena záloha, je smazána záloha předchozí.

Nahrávání

Stereo nahrávky je možné provádět i když používáte jako vstup dva ovládací vinyly.

1. Klikněte na šipku dolů pro přístup do menu, zobrazující tři možné zdroje nahrávání.
2. Zvolte si vámi požadovaný zdroj a stiskněte tlačítko record pro spuštění nahrávání.
3. Během nahrávání toto tlačítko bliká a na displeji se zobrazuje uplynulý čas.
4. Stiskněte znovu tlačítko record pro ukončení nahrávání.
5. Pro uložení nahrávky napište jméno souboru a klikněte na ikonu Save.
6. Nahrávka se automaticky uloží do složky 'RECORDED'. Pokud složka již neexistuje, bude automaticky vytvořena.
7. Pro spuštění další nahrávky bez uložení předchozí jednoduše stiskněte tlačítko record znovu.



Nahrávky mohou být načteny na virtuální decky, přejmenovány a dá se s nimi pracovat jako s ostatními zvukovými soubory. Nahrávky se ukládají v 'MyDocuments\MyMusic\ScratchLIVE\Recording' na PC a v 'MyDocuments\MyMusic\ScratchLIVE\Recording Temp' na Macu. Nahrávky jsou uloženy jako 16-bitové, 44.1kHz stereo AIFF soubory.

Tipy:

Klávesová zkratka ctrl-n spustí a vypne nahrávání. Na virtuální decky můžete načíst nahrávku bez předchozího uložení pomocí klávesových zkratk shift + <- pro levý deck a shift + -> pro pravý deck. Pokud je virtuální deck v interním režimu a není na něm načtena žádná skladba, vstupní úroveň nahrávacího signálu je odrážena na jeho indikátorech vybuzení s vyšším rozlišením.

Poznámka: Každá nahrávka delší než 3 hodiny bude rozdělena do jednotlivých souborů.

Sampling z vinylu

Jednotku SL 1 můžete použít k sámkování z vinylu nebo kteréhokoli jiného zdroje zvuku. Klikněte na trojúhelník vedle tlačítka pro nahrávání mic a uvidíte nabídku pro výběr vstupu 1 a 2. Jeden z nich zvolte a uvidíte ovladač vstupní úrovně vpravo od indikátoru vybuzení. Ovladač vybudí nebo utlumí vstupní signál až o 12 dB. Nahrávky jsou ve stejném formátu a ukládají se na stejné místo jako nahrávky z mikrofonu. Soubor je ve formátu AIFF, 44.1 kHz 16-bit. Ve volbě input select v obrazovce setup zvolte line nebo phone podle toho, jestli budou použity gramofonové preampy.

Pokud je virtuální deck nastaven na interní režim a není na něm načtena žádná skladba, vstupní nahrávací úroveň je poslána na stereo indikátory vybuzení s větším rozlišením. Pro příklad: Nahráváte ze vstupu 2. Nastavte pravý deck na interní režim bez načtené skladby a indikátory vybuzení virtuálního decku budou ukazovat signál jdoucí do vstupu 2.

Klávesové zkratky

Tyto funkce jsou přístupny přímo z počítačové klávesnice.

Klávesa	Funkce
Ctrl-L	Lokalizuje a zvýrazní aktuální skladbu
Ctrl-R	Reveal – Zvýrazněná skladba se otevře v prohlížeči
Ctrl-F	Přesune kurzor myši do políčka hledání
Ctrl-A	Vybere vše
Ctrl-C	Kopíruje text při editování
Ctrl-E	Edituje text
Ctrl-V	Vloží text
Ctrl-X	Vystřihne text
Ctrl-Z	Undo - vrátí naposled načtenou skladbu
Shift-ctrl-↑ Shift-ctrl-↓	Posune kurzor nahoru nebo dolů v knihovně nebo ve složkách.
Ctrl-P	Přidá skladbu do okna prepare
Ctrl-N	Spustí novou mikrofonní nahrávku
Ctrl-O	Otevře skladbu ve vašem výchozím přehrávači
- nebo +	Zoom hlavní zvukové stopy
tab	Přehazuje kurzor mezi skladbami a složkami
ctrl – del ctrl – shift backspace	Odstraní skladbu z knihovny/složky/smaže složku (neodstraní soubor)
alt-del a alt-backspace	Odstraní skladbu z knihovny/složky
ctrl-shift-del ctrl-shift-backspace	Vymaže soubor z knihovny a přesune ji do odpadkového koše. (Nefunguje pro iTunes skladby)
ctrl-shift-/	Přepne ovladač input reverse
esc	Vymaže políčko hledání nebo ukončí Scratch LIVE

Pozn.: U zkratk pro Playback, cue a ovladače rychlosti použijte Shift nebo Caps Lock

Levý Deck	Funkce	Pravý Deck
Ctrl←nebo Shift←	Načte zvýrazněnou skladbu na příslušný deck	Ctrl→nebo Shift→
Ctrl-shift-→	Načte skladbu z jednoho decku na druhý deck	Ctrl-shift-←
Ctrl-/	Prohodí načtené skladby z jednoho decku na druhý	Ctrl-/
Shift-alt-←	Odstraní skladbu z virtuálního decku	Shift-alt-→
Ctrl-, (čárka)	Umístí Cue bod	Ctrl-. (tečka)
1 2 3 4 5	Skočí na Cue bod ve skladbě (rel a int režim)	6 7 8 9 0
F1	Přepne deck do abs režimu	F6
F2	Přepne deck do rel režimu	F7
F3	Přepne deck do int režimu	F8
F5	Zapne/vypne Key lock	F10
Q	Play/pause reverse (pozadu)	A
W	Play/pause forward (popředu)	S
E	Pitch dolů	D
R	Pitch nahoru	F
T	Bend dolů (rel a int režim)	G
Y	Bend nahoru (rel a int režim)	H
U	Censor (rel a int režim)	J
I	Skočí na dočasný Cue bod (rel a int režim)	K
O	Nastaví/upraví začátek smyčky	L
P	Nastaví/upraví konec smyčky	;
[Zapne/vypne smyčku	'
Ctrl-[Skočí na vybranou smyčku	Ctrl-'
Alt-Q	Načte předchozí skladbu	Alt-A
Alt-W	Načte další skladbu	Alt-S
Alt-E	Převine zpět (rel a int režim)	Alt-D
Alt-R	Převine dopředu (rel a int režim)	Alt-F
Alt-space bar	Aktivuje funkci TAP tempo	Alt-space bar-2x
Ctrl-I	Umístí dočasný Cue bod (rel a int režim)	Ctrl-K

Doplňkové nastavení

Tato sekce pokrývá obecné nastavení a úpravy, které můžete použít k vylepšení výkonu Scratch LIVE. Klikněte na tlačítko **setup** v hlavní obrazovce pro přístup k nastavení.

HARDWARE



USB audio buffer size

Nastavení nižší velikosti bufferu vyžaduje výkonnější počítač a má za výsledek přesnější ovládání. Pokud dostáváte výpadky zvuku, zkuste toto nastavení zvýšit (nebo použít výkonnější počítač).

Audio vstupní úroveň

Nastavte, aby se shodovala s úrovní vašeho ovládacího média. Většina gramofonů je na úrovni phono a CD přehrávače na úrovni line.

PLAYBACK



Track end warning

Pokud tuto volbu povolíte, virtuální deck začne blikat 20 vteřin před koncem skladby. Tato funkce neplatí pro skladby kratší než 1 minutu.

Playback keys use shift

Tato volba je zapnuta standardně. S neoznačenou volbou povolíte všechny klávesové zkratky přehrávání bez stisknutí shiftu nebo zapnutí Caps locku. Platí pro všechny cue body (1...0) a cue ovladače (QWERTY). Shlédněte sekci klávesové zkratky.

Lock playing deck

Noční můra každého Dje je zvednutí přenosky z gramofonu, který zrovna hraje. Toto nastavení vám pomůže problému předcházet. Pokud označíte tuto volbu, můžete načíst skladbu pouze na ten deck, který je zastaven (hrající deck se zamkne).

Sort cues chronologically

Pět cue bodů může být umístěno v libovolném pořadí. Označte tuto volbu pokud preferujete chronologické řazení.

Set auto gain

Pro skladby s hotovým overview označte tuto volbu pokud chcete použít vypočítanou hodnotu auto gain zatímco přehráváte skladby. Můžete také určit cílový gain v nabídce vedle volby use auto gain. Pokud určíte cílový gain u skladby, která je právě načtena na virtuálním decku, změna se projeví až po dalším načtení. Pokud je skladba v auto gain režimu, ovladač gain u skladby se projeví jako vmáčkнутý jako vizuální kontrola toho, že je pro danou skladbu zvolen auto gain. Pro jemné lazení můžete stále měnit gain skladeb ovladačem gain. Pokud chcete vynulovat gain na hodnotu auto gain, alt-klikněte na ovladač gain.

HI-FI Resampler

Výrazně snižuje digitální zkreslení při velice nízkých nebo vysokých rychlostech přehrávání. Zároveň ale lehce zvyšuje zatížení CPU. Z výchozího nastavení je tato funkce vypnuta.

Play from start

Označte tuto volbu a všechny skladby, které načtete začnou hrát od začátku v rel a int režimu.

Instant doubles

Tato funkce vám umožní rychle srovnat pozici dvou stejných skladeb. Pokud označíte tuto volbu a načtete skladbu, která hraje na prvním decku na druhý deck, začne na stejné pozici jako skladba na prvním decku (musí se jednat o stejné soubory). Tato volba má přednost před play from start a play from first cue point.

Play from first cue point

Označte tuto volbu a všechny skladby, které načtete začnou hrát od prvního Cue bodu v rel a int režimu. Tato volba má přednost před play from start funkcí.

Braking

Tento ovladač určuje, jak rychle se deck přestane otáčet pokud zastavíte přehrávání.

Audio Output

Z výchozího nastavení poskytuje SL stereofonní výstupní signál. Zvolit můžete také mono. Nastavení se ukládá při opuštění SL.

VINYL CONTROL



Reverse vinyl scroll

Tato volba vám umožňuje přehodit směr rolování u funkce Vinyl Scroll.

Adjust loops with vinyl

Koncové body smyček mohou být upraveny kontrolním vinylem. Zakažte tuto volbu pokud si přejete používat šipky na klávesnici k upravování smyček a ovládat přehrávání kontrolním vinylem.

Next song on flip

Tato funkce načte další skladbu při otočení strany kontrolního vinylu. Podobné jako funkce Autoplay.

Vinyl scroll speed

Funkce Vinyl Scroll vám umožňuje načíst novou skladbu bez toho, aby jste se museli dotknout počítače. Jednoduše umístíte jehlu do speciální sekce kontrolní nahrávky na straně A. Toto nastavení vám umožňuje regulovat citlivost rolování mezi skladbami.

Drop to absolute position

Rozpozná úmyslné přemístění jehly a přesune přehrávání do absolutní pozice, kde se právě jehla nachází. Stejně jako v absolutním režimu. Neúmyslné přeskokování jehly nepřesune přehrávání.

Drop to cue points

Tato volba spustí příslušný cue bod pokud je jehla přemístěna do jedné prvních z pěti jedno-minutových sekcí na ovládacím vinylu. Např.: Položení jehly na druhou minutu na levém gramofonu odešle přehrávání pro deck 1 na cuepoint 2, pokud je nastaven.

Track start offset

Pokud zjistíte, že je začátek vaší kontrolní nahrávky z nějakého důvodu poškozen, použijte tyto dva ovladače pro posunutí místa, kde se spustí přehrávání skladby. První ovladač nastavuje celé minuty a druhý jednotlivé otáčky v každé minutě.

LIBRARY



Read iTunes™ library

Scratch LIVE umí číst formát iTunes a automaticky importuje iTunes knihovnu i playlisty pokud tuto volbu označíte.

Poznámka: Pokud vaše iTunes knihovna obsahuje větší množství skladeb, může jejich načtení trvat delší dobu.

Protect library

Pokud tuto volbu označíte, nebude možno smazat soubory nebo složky ani měnit jejich jména. Tato volba také zamkne všechny ID3 tagy.

Center on selected song

Zvýrazněná skladba zůstane uprostřed panelu knihovny pokud v ní rolujete nahoru a dolů.

Show all file types

Označte tuto volbu, pokud chcete aby Scratch LIVE zobrazoval všechny soubory. S neoznačenou volbou se ukážou pouze ty soubory, které je Scratch LIVE schopen přehrát.

Include subcrate tracks

Můžete přemísťovat digitální složky do jiných složek a tak tvořit podsložky. Pokud tuto volbu označíte, každá složka zobrazí obsah všech jejích podsložek. Shlédněte sekci organizace vaší hudby.

Auto fill overviews

Označte tuto volbu pro automatické vytvoření přehledu skladby hned, jak je načtena. Pokud volba není povolena, přehled se tvoří po dobu, co je skladba přehrávána. Automatické tvoření přehledů není doporučeno uživatelům s méně výkonnými počítači.

Import AAC files

Vypněte tuto volbu pokud si nepřejete importovat AAC soubory do vaší knihovny. Pokud tak učiníte, vaše iTunes knihovna bude muset být znovu načtena pokud máte označenou volbu 'read iTunes library'.

Rescan ID3 tags

Klikněte na toto tlačítko a Scratch LIVE znovu přečte ID3 tagy u všech souborů.

Relocate lost files

Pokud jste přesunuly soubory, které se již nacházejí ve vaší knihovně, nebudou později rozpoznány a zobrazí se růžově. Přesuňte složku na tlačítko relocate lost files pro její prohledání a nalezení jejich nového umístění.

DISPLAY



Maximum screen updates (za vteřinu)

Tato funkce vám umožní snížit rychlost obnovování obrazovky. Uživatelé s pomalejšími počítači mohou tuto funkci ocenit pokud mají problémy s výkonem. Užitečné pokud si přejete snížit zátěž procesoru programem Scratch LIVE. Standardní nastavení je 60 Hz, což znamená, že se obrazovka obnoví 60x za vteřinu (Virtuální deky, zvukové stopy, knihovnu i obrazovku setup).

Audio cache (seconds)

Použijte posuvník k určení objemu zvuku, který je nahrán do paměti. Menší audio cache tolik nezatíží počítač a skladby se budou načítat rychleji. Větší audio cache vám poskytne širší pohled na zvukovou stopu.

Horizontal waveforms

Označte tuto volbu pokud chcete zobrazit hlavní zvukovou stopu horizontálně. Pokud používáte širokouhlý monitor, zvyšte velikost audio cache pro zobrazení delší zvukové stopy.

Indikátor výpadku USB

Indikátor je užitečná pomůcka při problémech s výpadky zvuku. Takové výpadky jsou způsobeny přerušením přenosu audio signálu do jednotky Scratch LIVE. Pokud se tak stane, indikátor se na vteřinu rozsvítí červeně a poté na čtyři sekundy oranžově. Indikátor se nachází vlevo od Scratch LIVE loga navrchu obrazovky. Pokud se s výpadky setkáte:



- Zvyšte USB audio buffer size (v obrazovce **setup**).
- Zkuste zavřít všechny ostatní aplikace.
- Zkuste vypnout všechny úkoly, které běží v pozadí (např. bezdrátové připojení).
- Navštivte fórum na stránkách scratchlive.net pro případnou radu.
- Pokud je velmi vysoké zatížení CPU, zkuste snížit nastavení maximum screen updates (v obrazovce **setup**).

Mixování s jedním gramofonem

Tato technika vám umožňuje hraní s jedním gramofonem, jakoby jste měli dva. Pokud máte s jedním gramofonem problémy nebo ho nemáte, budete moci pokračovat v mixování tak, jak jste zvyklí. Následující návod je pro mixování s jedním gramofonem na pravé straně standardního dvoukanálového mixpultu. V tomto příkladě je celý proces uskutečněn pomocí crossfaderu.

1. Načtete skladbu na pravý virtuální deck a přehrajte ji v **abs** režimu. Crossfader je na pravé straně.
2. Levý deck nastavte na **int** režim a načtete skladbu.
3. Přepněte **reverse input control** ovladač. Fyzická nahrávka nyní ovládá levý deck a pravý hraje v **int** režimu.
4. Naslechněte si nahrávku a skladbu vmixujte. Všimněte si, že budete používat zdánlivě špatný kanál na vašem mixpultu – crossfader se bude pohybovat pryč od gramofonu.
5. Jakmile dokončíte první mix, znovu přepněte **reverse input control**. Vmixovaná skladba nyní hraje v **int** režimu a fyzická nahrávka zpět ovládá pravý deck.
6. Načtete skladbu na pravý deck a mixujte jako za normálních podmínek.
7. Přepněte **reverse input control**.
8. Načtete skladbu na levý deck a mixujte – crossfader se bude pohybovat na zdánlivě špatnou stranu.
9. Přepněte **reverse input control** a opakujte.

Mixování s jedním gramofonem za použití instant doubles namísto input reverse

Pokud používáte Instant doubles v interním režimu, pitch se přenesení na druhý deck stejně jako pozice ve skladbě. Toto zjednodušuje práci s jedním gramofonem.

Troubleshooting a FAQ

Scratch LIVE hardware není rozpoznán

Detekování hardwaru trvá přibližně pět sekund a může být kdykoli odpojen. Nemusíte opouštět Scratch LIVE před odpojením SL 1 jednotky. Použijte USB kabel, který je součástí Scratch LIVE balení. Používání delších kabelů není doporučeno. Windows XP nakládá se všemi USB porty jednotlivě a proto doporučujeme nainstalovat Scratch LIVE na všechny porty abyste mohli připojit jednotku do kteréhokoli z nich.

Přehrávání je s výpadky zvuku/praskáním nebo lupáním

Scratch LIVE nepřijímá čistý signál z kontrolní nahrávky a není ho schopen dostatečně rychle zpracovat. Jděte do obrazovky setup a zkontrolujte scope view kružnice. Kružnice by měly být kulaté a hodnota v pravém dolním rohu 100%. Pokud tomu tak není, potřebujete Scratch LIVE zkalibrovat. Shlédněte str.5 pro bližší informace. Můžete také zkusit zvýšit velikost **USB audio buffer size** pokud je váš počítač blízko nejnižší požadované konfiguraci. Vyčistěte si jehly, jejich znečištění je nejčastější příčina výpadků audio signálu.

Threshold skočí daleko na pravou stranu, když kliknu na tlačítko estimate

Ujistěte se, že je jehla na zastavené kontrolní nahrávce. Pokud threshold skočí plně doprava, máte pravděpodobně problém se zemněním vašeho gramofonu/mixpultu. Při neúspěchu s eliminací tohoto problému použijte relativní režim namísto absolutního.

Skladby hrají pozpátku

Vstupy (z gramofonu nebo CD přehrávače) jsou prohozeny. (levá x pravá)

V obrazovce Scope view se mi nedaří dostat pěkných kruhů

Vyberte **phono** jako audio vstupní úroveň v obrazovce **setup** pokud používáte vinyl. Zkontrolujte jestli máte čisté jehly. Pokud kruhy vypadají roztroušeně, zkuste vyčistit ovládací nahrávku. Pokud obrazovka scope view ukazuje čáru místo kruhu, Scratch LIVE přijímá signál pouze z jednoho kanálu – zkontrolujte všechny kabely a zapojení. Můžete si objednat nové ovládací nahrávky od vašeho distributora, v ČR je to Prodance (www.prodance.cz).

Scratch LIVE vydává divný "digitální" zvuk, i když se nepřehrává žádná skladba

Scratch LIVE interpretuje šum pozadí jako pohyb kontrolní nahrávky. Jděte do obrazovky **setup** a přemístěte posuvník threshold více doprava.

Když poprvé hrají novou skladbu, její načtení chvíli trvá

Scratch LIVE musí přečíst celý soubor a při prvním načtení vytvořit index. Toto může u větších souborů chvíli trvat. Po prvním načtení by příští mělo být okamžité.

Mám MP3, kterou nemohu přehrát / hraje špatně / trvá dlouho než se načte / shazuje program. Co bych měl udělat ?

Soubor může být poškozen. Navštivte prosím fórum na webových stránkách scratchlive.net a ohlaste, že máte poškozený soubor.

SL 1 vysílá zvuk po dobu cca 10 sekund a potom přestane. Můžu stále ovládat Scratch LIVE kontrolními nahrávkami, ale nedostanu žádný výstupní zvuk.

Toto je známá chyba Windows XP. V updatu SP 1 (Service Pack 1) je oprava této chyby. Navštivte www.support.microsoft.com pro více informací.

Scratch LIVE se chová divně při použití master tempo funkce na CD přehrávači

Scratch LIVE interpretuje signál vycházející z CD přehrávače a používá ho k přehrávání souborů ve vašem počítači. Jakékoli zpracování audio kontrolního signálu před tím, než vstoupí do SL 1 jednotky ho učiní nečitelným.

Dostávám hlasitý pískavý zvuk a žádnou hudbu, co dělám špatně ?

Toto je zvuk ovládacího signálu – ujistěte se, že posloucháte linkové výstupy SL 1 jednotky.

Mohu použít jeden gramofon a jeden CD přehrávač ?

Ano. Potřebujete phono předzesilovač (jako v DJ mixpultu) k zesílení signálu z gramofonu a přepnout input to line v obrazovce **setup**.

Pokud přepínám mezi linkovými vstupy a vstupy gramofonu, slyším divný zvuk. Co se děje ?

Pokud přepnete na vstup gramofonu, slyšíte zvuk kontrolní nahrávky. Pokud chcete mezi vstupy přepínat, použijte samostatný kanál.

Chci si vytvořit zálohu mé knihovny a složek nebo je přemístit do jiného počítače, kde se ukládají ?

Vaše databáze a složky se ukládají do Home\Music\ScratchLIVE na přístrojích Mac, a do My Documents\My Music\ScratchLIVE na PC. Složky (crates) mají příponu .slc. Pokud vaše knihovna obsahuje skladby, které jsou uloženy na jiném disku než je váš bootovací, vytvoří se skrytá složka s názvem .scratchLIVE se samostatnou databází v kořenovém adresáři příslušného disku. Pokud je to oddělitelný disk, skladby se objeví ve vaší knihovně pouze při jeho připojení.

Které přenosky jsou nejlepší pro použití se systémem Scratch LIVE ?

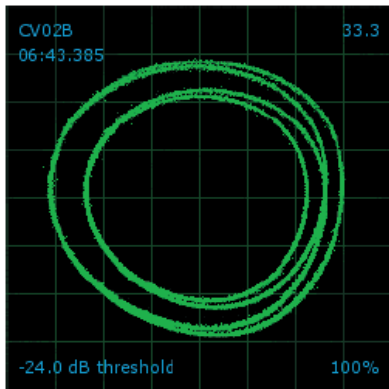
Systém Scratch LIVE pracuje dobře s jakoukoli standardní přenoskou. Pokud ale chcete ze své SL 1 jednotky dostat maximum, použijte speciálně navržené přenosky Ortofon Digitrack.

Začátek ovládací nahrávky je poškozen, znamená to, že ji musím vyměnit ?

Ne, použijte funkci **track start offset** (v obrazovce **setup**) k posunutí místa, kde se spustí přehrávání skladby.

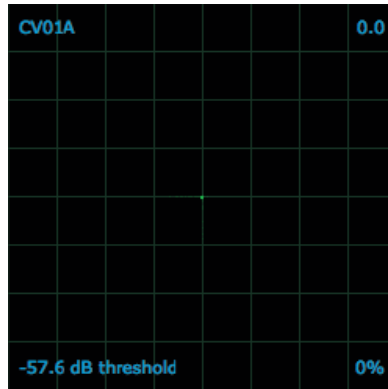
Rozpoznání Scope kruhů

Většina problémů se Scratch LIVE jsou následkem nedostatečného nebo špatného příjmu ovládacího signálu z vinylu nebo CD. Tyto příklady útvarů v obrazovce Scope view vám pomohou případné problémy vyřešit.



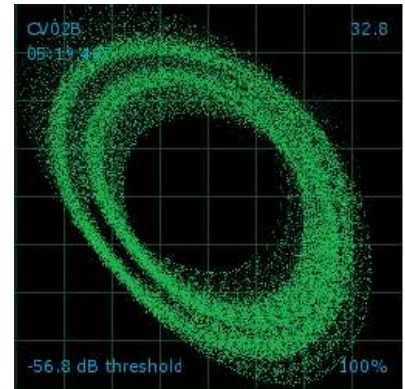
Dobrý signál

Čistý signál se 100% přenosem



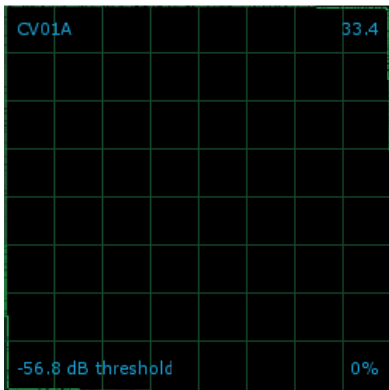
Žádný signál

SL1 nepřijímá ovládací signál

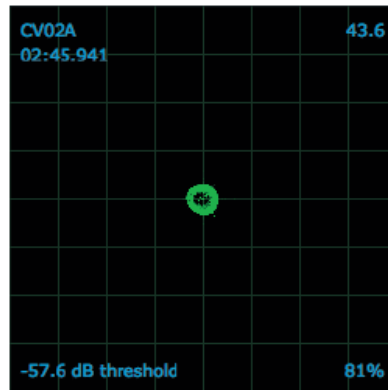


Vibrace gramofonu

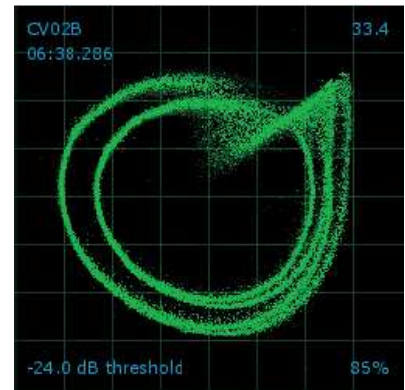
Basy doléhají k přenosce



CD přehrávač ve phono vstupu

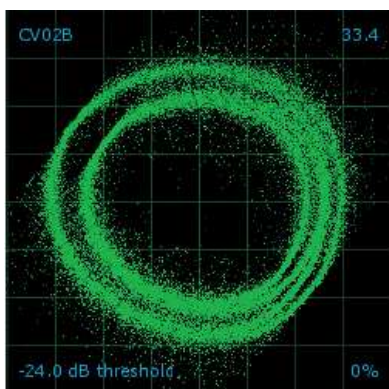


Phono v linkovém vstupu

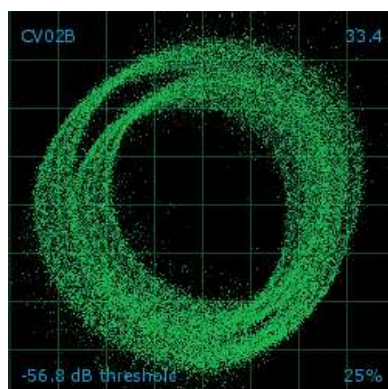


Zaprášená jehla

Jehlu je zapotřebí vyčistit.

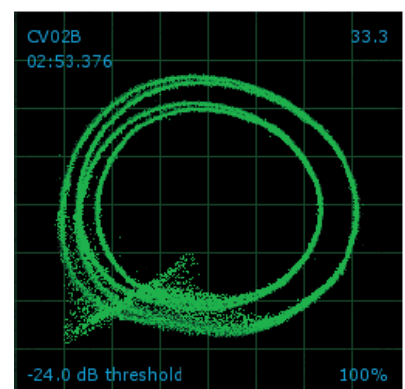


Neuzemněno



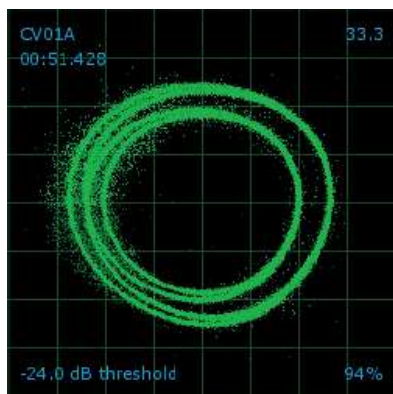
Použití nekvalitních kabelů

Špatné vedení signálu



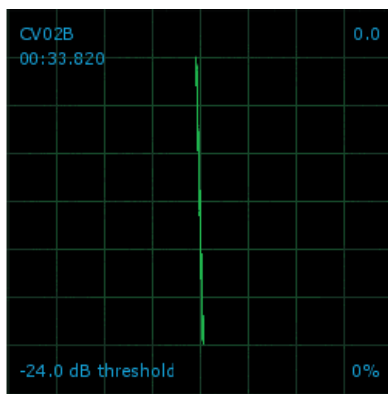
Poškozená jehla

Zkuste jehlu vyčistit nebo vyměnit.



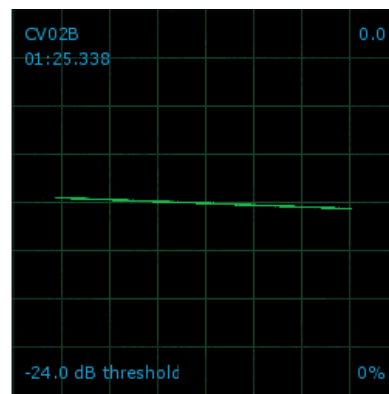
Onošený vinyl

Tato sekce vinylu je poškozena. Zkuste druhou stranu nebo Track start offset.



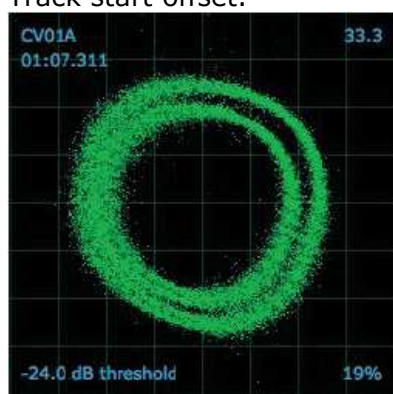
Levý kanál chybí

Signál z levého kanálu se nedostává do SL 1. Zkontrolujte kabely a připojení.



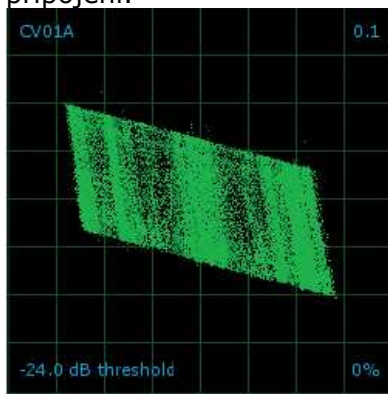
Pravý kanál chybí

Signál z pravého kanálu se nedostává do SL 1. Zkontrolujte kabely a připojení.



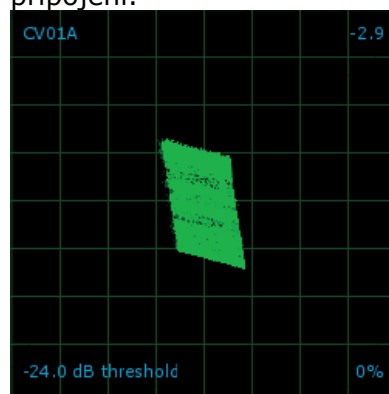
Velice onošený vinyl

Váš kontrolní vinyl je velice poškozen. Zkuste druhou stranu nebo si obstarajte nový.



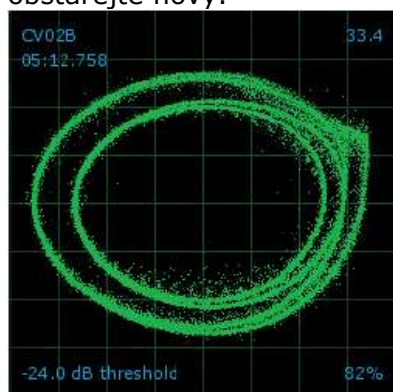
Levý kanál je šum

Zkontrolujte kabely a připojení.



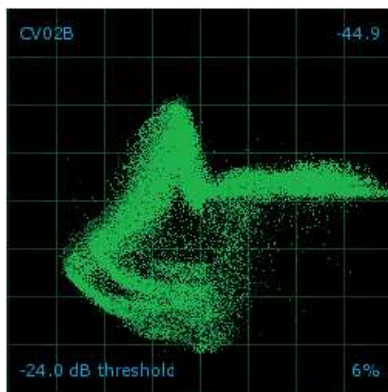
Pravý kanál je šum

Zkontrolujte kabely a připojení.



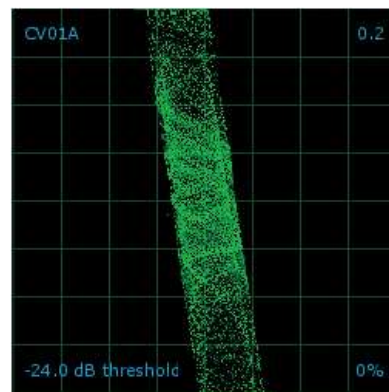
Ramínko gramofonu je lehce zatíženo

Přidejte zátěž ramínka.



Ramínko gramofonu je příliš lehké

Jehla nesedí správně ve drážce. Zvyšte zátěž ramínka.



Interference pravého kanálu

Signál pravého kanálu se ztratil s přeslechem levého kanálu.

Diagnóza a popis poškozených souborů	
<i>Corrupt file: This MP3 contains invalid frames.</i>	Tento soubor obsahuje fragmenty, které přesně neodpovídají MP3 formátu.
<i>Corrupt file: This file contains corrupt frames that may result in audible glitches.</i>	Tento soubor obsahuje dva nebo více po sobě jdoucích poškozených fragmentů.
<i>Corrupt file: This file has been split. You should check the beginning for audio glitches.</i>	Obvykle výsledek nesprávné editace MP3. Poškození nemusí být slyšitelné.
<i>Corrupt file: This MP3 contains frames with corrupt data.</i>	Dekódování MPEG audio fragmentu selhalo.
<i>Corrupt file: This MP3 lost synchronization between the frame index and the frames.</i>	Toto je neobvyklá zpráva. Prosím kontaktujte nás na scratchlive.net
<i>Corrupt file: This MP3 is completely invalid and is not playable.</i>	Tato MP3 je kompletně poškozena a nelze ji přehrát
<i>Corrupt file: This file contains invalid audio data.</i>	Scratch LIVE detekoval mnoho poškozených dat v audio souboru. Toto může a nemusí ovlivnit přehrávání.
<i>Corrupt file: This MP3 contains no valid frames.</i>	V tomto souboru nebyl schopen Scratch LIVE najít žádné audio data. Ujistěte se, že se opravdu jedná o audio soubor.
<i>Unsupported file: This MP3 contains multiple layers.</i>	Tento soubor obsahuje několik MPEG vrstev. Scratch LIVE přehrávání těchto souborů nepodporuje.
<i>Unsupported file : This file is more than 2GB in size.</i>	Scratch LIVE nepodporuje soubory, které jsou větší než 2GB.
<i>Unsupported file : This file has data blocks greater than 2GB in size.</i>	Tento soubor obsahuje bloky dat, které jsou větší než 2GB a tím pádem je Scratch LIVE nepodporuje.
<i>Corrupt file: This WAV contains no valid chunks.</i>	Tento soubor obsahuje data, které nejdou rozpoznat jako WAV.
<i>Unsupported file: This file's data is not in PCM format.</i>	WAV soubory mohou obsahovat data v několika formátech. Scratch LIVE podporuje pouze ty WAV soubory, které obsahují data v PCM formátu.
<i>Unsupported file: This file has a sampling rate greater than 48kHz.</i>	Scratch LIVE nepodporuje vzorkovací frekvenci větší než 44.1 kHz.
<i>Unsupported file: This file uses more than 24 bits per sample</i>	Scratch LIVE podporuje maximum 24 bitů na vzorek audio dat.
<i>Corrupt file: This WAV is incomplete.</i>	Scratch LIVE v souboru nenašel žádná data.
<i>Corrupt file: This file contains corrupt blocks.</i>	Tento soubor obsahuje bloky dat, které hlásí, že je jejich velikost nulová.
<i>Corrupt file: This song contains no audio data.</i>	Scratch LIVE v tomto souboru nenašel žádná audio data.
<i>Corrupt file: This song contains invalid samples.</i>	Tento soubor obsahuje vzorky audio dat, které jsou příliš malé a budou zkráceny na nulu. Toto by nemělo být slyšitelné, ale v dřívějších verzích Scratch LIVE by se mohly objevit výpadky zvuku.

SPECIFIKACE

Specifikace SL 1	
USB napájení	300mA, 5.0 volt
Volitelné externí napájení	300mA, 9.0 volt
Kodek	16-bit / 44.1 kHz
Linkový výstup:	Nesymetrický RCA
THD+N	-88 dB (1 kHz, 0 dBu, 20 kHz BW)
Maximální výstup	+5 dBu, +3 dBV
Dynamický rozsah	94 dB A-weighted
Input to Thru	Nesymetrický RCA
Gain	Unity
Maximální vstup/výstup	2 Vrms
Dynamický rozsah	110 dB A-weighted
Phono vstup	Nesymetrický RCA
Maximální vstup	35 mVrms
Linkový vstup	Nesymetrický RCA
Maximální vstup	150 mVrms
Mic vstup do ADC	Nesymetrický 6,3mm Tip-Sleeve
Maximální/minimální gain	48 dB/9 dB
Maximální vstup	150 mVrms
Mic Thru	6,3mm Tip-Sleeve
Gain	+6 dB
Maximální výstup	300 mVrms
Šum	3,5 uVrms A-weighted