DICER

Getting Started Guide

FA0416-03

novation®

ENVIRONMENTAL DECLARATION

Compliance Information Statement: Declaration of Compliance procedure

Product Identification:	Novation Dicer
Responsible party:	American Music and Sound
Address:	5304 Derry Avenue #C
	Agoura Hills,
	CA 91301
Telephone:	800-994-4984

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

For USA - to the user:

1. **Do not modify this unit!** This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Novation may void your authority, granted by the FCC, to use this product.

2. **Important:** This product satisfies FCC regulations when high quality shielded cables are used to connect with other equipment. Failure to use high quality shielded cables or to follow the installation instructions within this manual may cause magnetic interference with appliances such as radios and televisions and void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. **Note:** This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

    - Reorient or relocate the receiving antenna.
    - Increase the separation between the equipment and receiver.
    - Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
    - Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

For Canada - to the user:

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

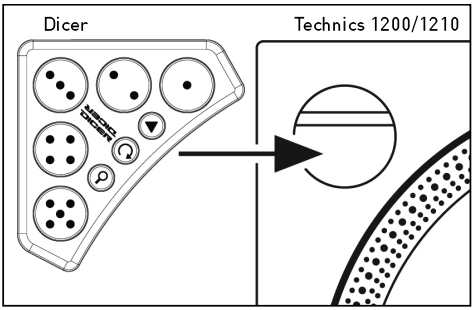
RoHS Notice

Focusrite Audio Engineering Limited has conformed and this product conforms, where applicable, to the European Union's Directive 2002/95/EC on Restrictions of Hazardous Substances (RoHS) as well as the following sections of California law which refer to RoHS, namely sections 25214.10, 25214.10.2, and 58012, Health and Safety Code; Section 42475.2, Public Resources Code.

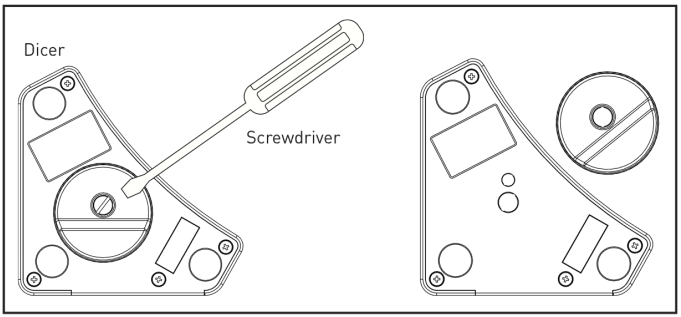
DICER

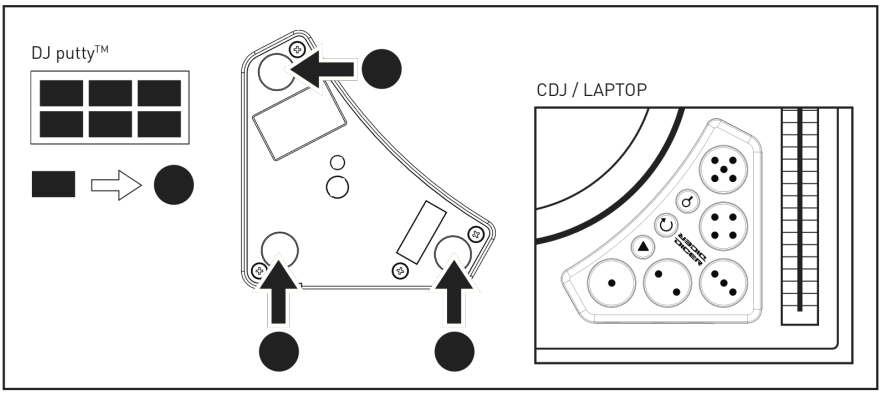
HARDWARE SETUP

Technics 1200 / 1210 Setup



CDJ / Flat Surface Setup





GETTING STARTED GUIDE

OVERVIEW

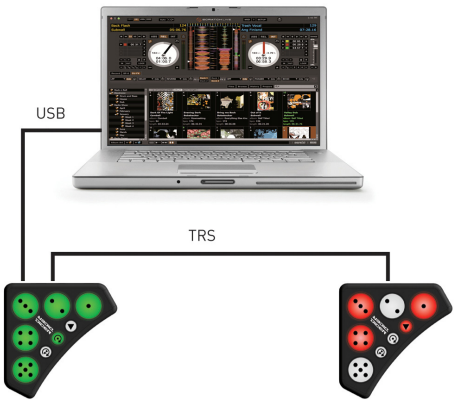
The Dicer is a unique controller for Serato's Scratch Live DJ software and provides DJs with tactile controls for hot cues, loops and other functions. With 5 pads and 6 operating modes, each Dicer can control up to 30 functions in a pocket-size controller that fits neatly into your DJ setup. The unit comes ready to mount into any Technics 1200/1210 turntable, or can be used with other decks and CDJs. Two Dicers can be daisy chained for independent control of Decks A and B.

This 'Getting Started Guide' will help you set up your Dicers with Serato's Scratch Live software. We will assume that you are familiar with Scratch Live, and that your computer meets its system requirements. Please visit the Serato website at http://www.serato.com for further information on Scratch Live.

SETUP

By using two Dicers, each deck has independent access to cues, loops and other functions.

1. Using the micro USB cable provided, connect the Dicer installed on Deck A (the left deck) to the USB port of your computer
2. Using the 1/8" TRS jack cable provided, link the two Dicers together
3. Start the Scratch Live software



The dual Dicer configuration is automatically detected by Scratch Live. If all your connections are correct, then each Dicer will operate the cues, loops and other functions described on the next page.

NOTE: The Dicer connected to your computer, via USB, *always* controls Deck A (the left deck). The Dicer connected via the stereo jack cable *always* controls Deck B (the right deck).

This 'Getting Started Guide' assumes that you are familiar with Scratch Live. So, before you go any further, make sure that you have a track loaded to each deck you wish to control, and that the track is playing. Within the Scratch Live software window you will see Deck A (on the left) and Deck B (on the right):



BASIC OPERATION







		Mode Buttons		
		Hot Cue	Loop Roll	Auto Loop
Dice Buttons		Store/Trigger Cue point 1	1/16 beat	1 beat
		Store/Trigger Cue point 2	1/8 beat	2 beat
		Store/Trigger Cue point 3	1/4 beat	4 beat
		Store/Trigger Cue point 4	1/2 beat	8 beat
		Store/Trigger Cue point 5	1 beat	16 beat

Press Dice button whilst holding down Mode button		Mode Buttons		
		Clear Cue	User Mode 1	User Mode 2
Dice Buttons		Delete Cue Point 1	User Defined	User Defined
		Delete Cue Point 2	User Defined	User Defined
		Delete Cue point 3	User Defined	User Defined
		Delete Cue point 4	User Defined	User Defined
		Delete Cue point 5	User Defined	User Defined

Each Dicer has 5 large "dice" buttons which perform various actions and 3 small "mode" buttons which select the mode. The active mode applies to all 5 dice buttons, and the modes are colour coded.

1. Press any mode button to select the mode

The mode button and a number of the dice buttons will light in the same colour; an unlit dice button indicates that there is no function active on that button (see next section).

2. Press one of the numbered dice buttons

Depending on the selected mode, the button press will either trigger a cue point or activate a loop.

3. Either press another dice button to perform another action in the same mode, or a different mode button to select a different mode

In addition to the standard modes, each mode button also has a shift layer providing additional functionality. While the shift layer is active, the 5 dice buttons perform an alternate set of functions.

NOTE: Shift layers are non-latching. In other words, the shift layer functions are only made available by **pressing and holding** a mode button before triggering a dice button.

CUE POINTS

The Dicer can set, trigger or delete any of the 5 Cue Points within Scratch Live. The 5 Cue Points are displayed beside each deck within the Scratch Live operating window.



1. Press the CUE POINTS mode button – it lights in red

If a cue point has already been stored, then the corresponding dice button lights in red. An unlit dice button indicates an empty cue point.

2. To trigger an existing cue point, press a lit dice button – e.g. button 1

Playback instantly jumps to the stored cue point marker.

3. To store a new cue point, press an unlit dice button – e.g. button 2

The current playhead position is stored; the dice button lights and the Cue Point on the Scratch Live display updates.



4. To delete an existing cue point, hold down the CUE POINT mode button while you press one of the dice buttons

The deleted cue point can now be re-set by pressing an unlit dice button.

LOOP ROLL

The Dicer can control the Loop Roll feature within Scratch Live. This allows you to **press and hold** a dice button to repeatedly roll a beat or fraction of a beat; when you release the button, looping stops and playback resumes as if the loop roll had never been activated. For example, if you hold the 1 beat loop roll button for 4 beats and then release, playback resumes 4 beats after the initial button press. In other words, your track remains in sync.



Each of the 5 dice buttons triggers a different loop length:

1 = 1/16 Beat; **2** = 1/8 Beat; **3** =1/4 Beat;
4 = 1/2 Beat; **5** = 1 Beat

1. Press the LOOP ROLL mode button – it lights in green

All 5 dice buttons light (half lit) to indicate that they may be triggered.

NOTE: Loop Rolling requires a track to have a valid BPM value stored in the ID3 tag. If the loaded track does not have a BPM calculated, Loop Rolling will not be possible and the dice buttons will be unlit. Consult your Scratch Live owner's manual to learn more about analyzing files and BPM calculation

2. Press and hold a dice button – e.g. button 1

The track loops repeatedly for the chosen loop length – in our example, 1/16 Beat.

3. Release the dice button to stop the loop roll

AUTO LOOP



The Dicer can trigger Auto Loops within Scratch Live. This allows you to turn on a loop, leave the loop active for as long as you wish, and then stop looping.

Each of the 5 dice buttons triggers a different auto loop length:

1 = 1 Beat; **2** = 2 Beats; **3** = 4 Beats;
4 = 8 Beats; **5** = 16 Beats

1. Press the AUTO LOOP mode button – it lights in yellow

All 5 dice buttons light (half lit) to indicate that they may be triggered.

NOTE: Loop Rolling requires a track to have a valid BPM value stored in the ID3 tag. If the loaded track does not have a BPM calculated, Loop Rolling will not be possible and the dice buttons will be unlit. Consult your Scratch Live owner's manual to learn more about analyzing files and BPM calculation

2. Press a dice button – e.g. button 2 – the button lights

The track loops repeatedly for the chosen loop length – in our example, 2 Beats.

3. Press button 2 again to stop looping

Playback resumes from the end of the auto loop. You can change to a different auto loop length by pressing a different dice button.

USER MODES 1 AND 2

The shift layer of LOOP ROLL and AUTO LOOP modes are reserved for user customisable MIDI functions.

With a pair of Dicers, up to 20 functions (10 per Dicer) may be mapped using the MIDI learn facility within Scratch Live. Functions can be assigned and triggered within Scratch Live as follows

1. Press the MIDI assign button in Scratch Live software to enter MIDI assign mode
2. Click on the button in Scratch Live software you want to map to the Dicer
3. While holding down the mode button, press a numbered dice button to assign the function
4. Press the MIDI assign button in Scratch Live software to exit MIDI assign mode
5. While holding down the mode button, press a numbered dice button to perform the function

Visit http://www.novationmusic.com for additional customised MIDI mappings for Scratch Live and other digital DJ software

Please visit the Serato website at http://www.serato.com for more details on how to map the user functions using MIDI learn in Scratch Live.

Scratch Live requires compatible Rane hardware to operate.
Scratch Live is a trademark of Serato Audio Research Ltd

Novation is a registered trade mark of Focusrite Audio Engineering Limited
Dicer is a trade mark of Focusrite Audio Engineering Limited
2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. All rights reserved

GUIDE DE PRISE EN MAIN

VUE D'ENSEMBLE

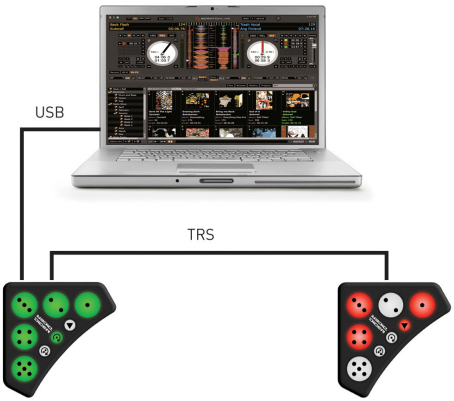
Le Dicer est un contrôleur unique pour le logiciel Scratch Live de Serato. Il apporte aux DJ des commandes tactiles pour les points de repère (cues), les boucles (loops) et autres fonctions. Avec 5 pads et 6 modes de fonctionnement, chaque Dicer est un contrôleur de poche qui peut gérer jusqu'à 30 fonctions en s'insérant parfaitement dans votre installation de DJ. L'unité est prête à être montée sur toute platine Technics 1200/1210, mais peut être employée avec d'autres platines ou CDJ. Deux Dicer peuvent être enchaînés pour contrôler indépendamment les platines A et B.

Ce "guide de prise en main" vous aidera à configurer vos Dicer avec le logiciel Scratch Live de Serato. Nous considérerons que vous êtes déjà familiarisé avec Scratch Live, et que votre ordinateur répond aux besoins du système. Veuillez visiter le site internet Serato à l'adresse http://www.serato.com pour plus d'informations sur Scratch Live.

INSTALLATION

En utilisant deux Dicer, chaque platine a un accès indépendant aux points de repère (cues), boucles (loops) et autres fonctions.

1. À l'aide du câble micro USB fourni, reliez le Dicer installé sur la platine A (la platine gauche) au port USB de votre ordinateur
2. À l'aide du câble mini-jack 3,5 mm 3 points (TRS) fourni, reliez les deux Dicer
3. Lancez le logiciel Scratch Live



La configuration à double Dicer est automatiquement détectée par Scratch Live. Si toutes vos connexions sont correctes, alors chaque Dicer pilotera les points de repère (cues), boucles (loops) et autres fonctions décrits après cette page.

NOTE: le Dicer connecté à votre ordinateur via USB contrôle *toujours* la platine A (platine de gauche). Le Dicer connecté via le câble mini-jack stéréo contrôle *toujours* la platine B (platine de droite).

Ce "guide de prise en main" considère que vous êtes déjà familiarisé avec Scratch Live. Donc, avant d'aller plus loin, vérifiez que vous avez une piste chargée sur chaque platine que vous désirez contrôler, et que la piste est en lecture. Dans la fenêtre du logiciel Scratch Live, vous verrez la platine A (sur la gauche) et la platine B (sur la droite) :



FONCTIONNEMENT DE BASE



		Boutons de mode		
		Repères (Cues)	Roulement de boucle	Boucle automatique
Boutons dés		Mémoriser / déclencher point Cue 1	1/16 de temps	2 temps
		Mémoriser / déclencher point Cue 2	1/8 de temps	2 temps
		Mémoriser / déclencher point Cue 3	1/4 de temps	4 temps
		Mémoriser / déclencher point Cue 4	1/2 temps	8 temps
		Mémoriser / déclencher point Cue 5	1 temps	16 temps

		Boutons de mode		
Pressez un bouton-dé en maintenant un bouton Mode		Effacer Cue	Mode utilisateur 1	Mode utilisateur 2
Boutons-dés		Effacer point Cue 1	Défini par l'utilisateur	Défini par l'utilisateur
		Effacer point Cue 2	Défini par l'utilisateur	Défini par l'utilisateur
		Effacer point Cue 3	Défini par l'utilisateur	Défini par l'utilisateur
		Effacer point Cue 4	Défini par l'utilisateur	Défini par l'utilisateur
		Effacer point Cue 5	Défini par l'utilisateur	Défini par l'utilisateur

Chaque Dicer a 5 grands boutons "Dés" qui accomplissent diverses actions, et 3 petits boutons "Mode" qui sélectionnent le mode. Le mode activé s'applique aux 5 boutons-dés, et les modes ont un code couleur.

1. Pressez n'importe quel bouton de mode pour sélectionner son mode

Le bouton de mode et un certain nombre de boutons-dés s'allument dans la même couleur ; un bouton-dé éteint n'a pas de fonction active (voir la section suivante).

2. Pressez un des boutons-dés actifs

Selon le mode sélectionné, la pression du bouton rappellera un point de repère (point cue) ou activera une boucle (loop).

3. Pressez un autre bouton-dé pour accomplir une autre action dans le même mode, ou un autre bouton de mode pour changer de mode

En plus des modes standards, une couche supplémentaire est accessible en pressant et en maintenant le bouton mode. Quand la couche supplémentaire est activée, les 5 boutons-dés ont de nouvelles fonctions.

NOTE: pour utiliser une fonction de la couche supplémentaire, vous devez presser un bouton-dé tout en maintenant pressé le bouton de mode.

POINTS DE REPÈRES (CUES)



Le Dicer peut mémoriser, rappeler ou supprimer n'importe lequel des 5 points de repères ou "Cues" de Scratch Live. Les 5 points de repère (Cues) sont affichés à côté de chaque platine dans la fenêtre de fonctionnement de Scratch Live.

1. Pressez le bouton de mode CUES – il s'allume en rouge

Si un point cue a déjà été mémorisé, alors le bouton-dé correspondant s'allume en rouge. Un bouton-dé éteint correspond à une mémoire vide.

2. Pour rappeler un point cue existant, pressez un bouton-dé allumé – par ex. le bouton 1

La piste se cale instantanément sur le point cue mémorisé.

3. Pour mémoriser un point cue, pressez un bouton-dé éteint – par ex. le bouton 2

La position actuelle de la tête de lecture est mémorisée ; le bouton-dé s'allume et l'affichage des points de repère (Cues) de Scratch Live s'actualise.

4. Pour supprimer un point cue existant, maintenez pressé le bouton de mode CUES pendant que vous pressez un des boutons-dés

Le point cue supprimé peut maintenant être remplacé en pressant un bouton-dé éteint.



ROULEMENT DE BOUCLE (LOOP ROLL)



Le Dicer peut effectuer un roulement de boucle dans Scratch Live. Cela vous permet de **presser et tenir** un bouton pour lire en boucle un temps (battement) ou une fraction de temps ; quand vous relâchez le bouton, le bouclage s'arrête et la lecture se poursuit comme si le roulement de boucle n'avait jamais été activé. Par exemple, si vous maintenez durant 4 temps le bouton de roulement de boucle d'1 temps puis le relâchez, la lecture reprend 4 temps après la pression initiale du bouton. En d'autres termes, votre piste reste synchro.

Chacun des 5 boutons-dés déclenche une boucle de longueur différente :

1 = 1/16 de temps; **2** = 1/8 de temps; **3** = 1/4 de temps;
4 = 1/2 temps; **5** = 1 temps

1. Pressez le bouton de mode LOOP ROLL – il s'allume en vert

Les 5 boutons-dés s'allument (semi-éclairage) pour indiquer qu'ils peuvent être déclenchés.

NOTE: Le roulement de boucle nécessite qu'une piste ait une valeur de BPM valable mémorisée dans sa balise ID3. Si le BPM de la piste n'a pas été calculé, le roulement de boucle ne sera pas possible et les boutons-dés seront éteints. Consultez le mode d'emploi de Scratch Live pour en savoir plus sur l'analyse des fichiers et le calcul du BPM.

2. Pressez et maintenez un bouton-dé – par ex. le bouton 1

La piste est lue en boucle sur la longueur de boucle choisie – dans notre exemple, 1/16 de temps.

3. Relâchez le bouton-dé pour arrêter le bouclage

BOUCLE AUTOMATIQUE (AUTO LOOP)



Le Dicer peut déclencher des boucles automatiques dans Scratch Live. Cela vous permet d'activer une boucle, de la laisser active aussi longtemps que désiré, puis d'arrêter le bouclage.

Chacun des 5 boutons-dés déclenche une boucle automatique de longueur différente :

1 = 1 temps; **2** = 2 temps; **3** = 4 temps;
4 = 8 temps; **5** = 16 temps

1. Pressez le bouton de mode AUTO LOOP – il s'allume en jaune

Les 5 boutons-dés s'allument (semi-éclairage) pour indiquer qu'ils peuvent être déclenchés.

NOTE: Le roulement de boucle nécessite qu'une piste ait une valeur de BPM valable mémorisée dans sa balise ID3. Si le BPM de la piste n'a pas été calculé, le roulement de boucle ne sera pas possible et les boutons-dés seront éteints. Consultez le mode d'emploi de Scratch Live pour en savoir plus sur l'analyse des fichiers et le calcul du BPM.

2. Pressez un bouton-dé – par ex. le bouton 2 – le bouton s'allume

La piste est lue en boucle sur la longueur de boucle choisie – dans notre exemple, 2 temps.

3. Pressez à nouveau le bouton 2 pour arrêter le bouclage

La lecture reprend à la fin de la boucle automatique.

Vous pouvez passer à une autre longueur de boucle automatique en pressant un bouton-dé différent.

MODES UTILISATEUR 1 ET 2

Les couches supplémentaires des modes LOOP ROLL et AUTO LOOP sont réservées aux fonctions propres à l'utilisateur.

Avec une paire de Dicer, 20 fonctions (10 par Dicer) peuvent être affectées grâce à la possibilité d'apprentissage MIDI de Scratch Live. Les fonctions peuvent être assignées et déclenchées dans Scratch Live comme suit :

1. Cliquez sur le bouton d'assignation MIDI du logiciel Scratch Live pour passer en mode d'assignation MIDI
2. Cliquez dans Scratch Live sur le bouton que vous voulez assigner au Dicer
3. En maintenant pressé le bouton de mode, pressez un bouton-dé pour lui assigner la fonction
4. Cliquez sur le bouton d'assignation MIDI du logiciel Scratch Live pour quitter le mode d'assignation MIDI
5. En maintenant pressé le bouton de mode, pressez un bouton-dé pour déclencher sa fonction

Visitez http://www.novationmusic.com pour des affectations MIDI personnalisées supplémentaires destinées à Scratch Live et à d'autres logiciels pour DJ numériques.

Veuillez visiter le site internet Serato à l'adresse http://www.serato.com pour plus de détails sur la façon d'assigner les fonctions propres à l'utilisateur.

Pour fonctionner, Scratch Live nécessite une interface Rane compatible.
Scratch Live est une marque commerciale de Serato Audio Research Ltd.

Novation est une marque déposée de Focusrite Audio Engineering Limited.
Dicer est une marque commerciale de Focusrite Audio Engineering Limited.
2009-2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tous droits réservés