

## Encodeur 10 de vinyle

Codage direct d'USB



### Plus de photos



### Vue d'ensemble de produit de l'encodeur 10 de vinyle

### Vue d'ensemble de produit

#### DISPOSITIFS

### NOUVEAU

**Plateau tourne-disques d'USB à courroie avec la solution de co**

- Plateau tourne-disques de courroie avec le manuel de complètement
- Fonction RECORD directe
- Jouez votre vinyle et le codec MP3 (192 kbps)
- Soutien de 33 1/3 et 45 vit de t/mn
- commande de Anti-patinag stéréo accru
- plateau coulé sous pressio 330 millimètres
- commande de lancement r
- MOTEUR AU LOIN ET FO RENVERSÉE
- Entrée d'USB pour le disq RCA PHONO/LINE
- Tonearm en forme de s éq le headshell détachable
- Longueur efficace de bras rapport de S/N plus que 60
- Inclus : Câble d'alimentatio adaptateur de 1.45 t/mn, he Technica audio AT3600L
- Dimensions : 449W x 370L
- Poids : 3.8 kilogrammes

#### DESCRIPTION DE PRODUIT

**Une NOUVELLE PLATEAU TOU RÉVOLUTIONNAIRE d'USB QUI VOTRE COLLECTION de VINYL dispositif de mémoire de massi**

Codage direct de vinyle à l'USB.

Aucun besoin n'importe quel ordin facile que 1-2-3

ÉTAPE 1 - Jouez vos disques  
ÉTAPE 2 - Branchez-toi dispositif masse d'USB et cliquez REC  
ÉTAPE 3 - Cliquez encore REC u chansons entrent directement dar d'USB.

Puis, jusqu'à toi, pour transférer v de votre dispositif de mémoire de votre employeur d'ordinateur et cré

Il s'agit d'une traduction assistée par ordinateur de la page Internet d'origine. Elle est fournie à titre indicatif et ne constitue  en aucun cas une traduction complète et fidèle.

ou transfert à votre iPod. (en utilis

Comme la magie, vous écouterez  
avec le bruit numérique.

INCLUS :

1 câble d'alimentation d'énergie d  
adaptateur de 1 x 1.45 t/mn  
1 x Headshell  
1 cartouche Technica audio AT36

[Go back](#)

COPYRIGHT (C)2006 DJ-TECH (HONGKONG) LIMITED.ALL RIGHTS RESERVED.

Il s'agit d'une traduction assistée par ordinateur de la page Internet d'origine. Elle est fournie à titre indicatif et ne constitue  en aucun cas une traduction complète et fidèle.