

QUARK^{SC}

PRO DJ MIDI CONTROLLER

Manual de Usuario



CONTENIDO

1. CONTROLES Y CONEXIONES	4
1.1. Frontal	4
1.2. Delantero	4
1.3. Trasero.....	5
1.4. Conexiones	5
2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE	6
2.1. Drivers Akiyama ASIO	6
2.1.1. Instalación de drivers Akiyama ASIO.....	6
2.1.2. Configuración de drivers Akiyama ASIO.....	7
2.2. Virtual DJ	7
2.2.1. Instalación de Virtual DJ LE.....	7
2.2.2. Configuración de Virtual DJ LE.....	10
2.2.3. Actualización de Virtual DJ LE.....	10
2.2.4. Configuración de Virtual DJ Pro.....	10
2.3. Traktor.....	11
2.3.1. Configuración de sonido	11
2.3.2. Configuración de la controladora	12
3. FUNCIONES DE LOS CONTROLES	13
3.1. Virtual DJ	13
3.2. Traktor PRO 2.....	15
4. CONFIGURACIÓN Y ACTUALIZACIÓN	17
4.1. Ajuste sensibilidad de la rueda	17
4.2. Versión de Firmware.....	17
4.3. Actualización del firmware	17
5. APÉNDICES	18
5.1. Especificaciones MIDI.....	18
5.2. Especificaciones técnicas	23



Este símbolo indica que existen importantes instrucciones de mantenimiento y funcionalidad en este manual



Este símbolo indica la existencia de voltaje que constituye riesgo de descarga eléctrica

PRECAUCIÓN: PARA REDUCIR EL RIESGO DE ELECTROCUCIÓN, NO MANIPULE EL INTERIOR DEL EQUIPO. EN EL EQUIPO NO HAY PARTES EN EL INTERIOR QUE DEBAN SER SUPERVISADAS POR EL USUARIO. PARA REALIZAR EL MANTENIMIENTO DEL EQUIPO PÓNGASE EN CONTACTO CON PERSONAL CUALIFICADO.

ADVERTENCIA: PARA EVITAR RIESGO DE ELECTROCUCIÓN ASEGÚRESE DE NO EXPONER EL EQUIPO A SUSTANCIAS LÍQUIDAS DE NINGÚN TIPO. ASÍ COMO A NO EMPLAZAR EL EQUIPO EN LUGARES HÚMEDOS.

ADVERTENCIA: PARA EVITAR DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO UTILICE ESTA CLAVIJA POLARIZADA CON UNA EXTENSIÓN DE CABLE, RECEPTÁCULO U OTRA TOMA DE CORRIENTE, A MENOS QUE LAS PATILLAS SE PUEDAN INSERTAR COMPLETAMENTE, PARA EVITAR QUE QUEDEN AL DESCUBIERTO.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

1. Lea detenidamente este manual antes de utilizar su equipo.
2. Mantenga el manual a su disposición para su uso en el futuro.
3. Siga las advertencias que se le proporcionan en este manual.
4. Siga las instrucciones consignadas en este manual, un uso indebido podría dejar sin efecto la garantía.
5. Agua y humedad. No utilice el equipo cerca del agua o en lugares muy húmedos (fregadero, lavadora, etc.) para evitar riesgos de descarga eléctrica o fuego.
6. Transporte del equipo. Transporte el equipo con mucho cuidado. Los golpes o las vibraciones fuertes pueden dañarlo mecánicamente.



7. Fuentes de calor. Tenga cuidado de no colocar el equipo cerca de fuentes de calor (Ej. Radiadores, estufas, amplificadores)
8. Líquidos y objetos extraños. En caso de que algún fluido o pequeñas partículas sólidas sean derramadas sobre el aparato y se introduzcan en los circuitos apague el aparato y llévelo a su distribuidor.
9. Daños en el equipo que precisen reparación. El equipo deberá ser reparado o revisado por personal cualificado en caso de:
 - A. Objetos o líquidos se han introducido en el equipo.
 - B. El aparato ha sido expuesto a la lluvia.
 - C. El equipo no parece funcionar o lo hace de modo poco usual.
 - D. El aparato ha caído al suelo o presenta deterioros en su caja exterior.

10. Mantenimiento. Según estipulan las directivas Europeas no está permitido realizar ninguna modificación al aparato. No abra el equipo para labores de mantenimiento pues en este aparato no hay piezas que necesiten manutención. En caso de que abriendo el equipo sea éste dañado o lo sea la persona que lo manipula la empresa no tomará ninguna responsabilidad por este servicio de mantenimiento no autorizado. Además en este caso la garantía perdería su vigencia.

11. Ventilación. El aparato está provisto de hendiduras de ventilación, es importante no cubrirlos o bloquearlos. La ventilación del aparato podría verse comprometida resultando en un sobrecalentamiento que podría dañar el equipo. Tenga siempre en cuenta que colocar el aparato en un lugar sin ventilación puede producir un sobrecalentamiento de éste.

12. Nunca utilice accesorios o modificaciones no autorizados por el fabricante. Ello puede afectar la seguridad del aparato y el fabricante no tendrá ninguna responsabilidad en este caso.

13. Accesorios. No deposite o instale el equipo sobre superficies o estructuras inestables. El aparato podría precipitarse y causar lesiones a las personas en las proximidades de éste. Cualquier montaje o instalación del equipo deberá ser realizado siguiendo las instrucciones o recomendaciones dadas en este manual o por el fabricante directamente.

14. Precaución durante tormentas. Durante una tormenta desconecte el equipo de la red para evitar que los posibles picos de corriente dañen el equipo.

15. Durante cualquier manipulación del equipo, para mantener todas las cualidades de éste tanto en prestaciones como en seguridad para el operante es necesario utilizar sólo recambios originales. Consecuentemente asegúrese de que la empresa que realice el mantenimiento esté autorizada por el fabricante o importador.

16. Utilice sólo cables conforme a la regulación vigente. Pregunte a su distribuidor al respecto del particular.

17. No utilice su equipo inmediatamente en caso de haberlo trasladado súbitamente de un ambiente muy frío a un ambiente caliente.

18. Limpieza. Nunca utilice sprays de limpieza en la zona del equipo donde están los controles (botones, faders, conectores, etc.). Utilice un trapo húmedo.

19. Audio ON. Cuando termine de instalar el equipo y esté listo para comenzar a reproducir música asegúrese antes de situar el control de volumen tanto general como de auriculares al mínimo.

20. Comprobación de seguridad. Una vez realizada una reparación o servicio del equipo pida al personal cualificado que realice una comprobación para asegurarse de que el equipo le es devuelto en perfectas condiciones de uso.

21. Control de seguridad. La diferencia de potencial entre la toma de corriente de la pared y cualquier pieza metálica del equipo debe ser de al menos 100.000 ohmios.

22. Para evitar descargas eléctricas, no utilice esta clavija polarizada con una extensión de cable, receptáculo u otra toma de corriente, a menos que las patillas se puedan insertar completamente, para evitar que queden al descubierto.

CONDICIONES DE USO

El aparato viene con un número de serie. No lo arranque pues podría perder sus derechos de garantía.

UTILIZACIÓN SEGURA Y EFICIENTE

Seleccione la ubicación de la instalación de la unidad con cuidado. Evite colocarlo bajo la luz directa del sol. Evite también los lugares donde haya polvo y vibraciones, calor, frío o humedad. Mantener alejado de fuentes de zumbido, como transformadores o motores.

El aparato no debe ser expuesto a goteos o salpicaduras. No coloque objetos que contengan líquidos, como floreros, sobre el aparato.

Para desconectar completamente este producto de la alimentación eléctrica, desconecte el enchufe de la toma de corriente de la pared.

El enchufe de alimentación eléctrica se utiliza para interrumpir por completo el suministro de alimentación eléctrica a la unidad y debe de encontrarse en un lugar al que el usuario tenga fácil acceso.

ADVERTENCIA: El usuario no deberá colocar el aparato en un espacio cerrado, en el que durante su utilización no se pueda acceder fácilmente al enchufe de red.

No abra la tapa ya que esto podría resultar en daños al aparato o una descarga eléctrica.

Cuando desconecte el cable de alimentación de la toma de CA, tómelo de la clavija. No tire nunca del cable.

No usar la fuerza cuando se accionan los interruptores y botones.

Antes de mover el aparato, asegúrese de desconectar el cable de alimentación y todos los cables de conexión.

No intente limpiar la unidad con disolventes químicos, ya que podría dañarlo. Utilice un paño limpio y seco.

Guarde este manual en un lugar seguro para posible referencia futura.

PRELIMINARES

Por favor, le rogamos que al abrir el embalaje se asegure que el contenido del mismo es correcto. Al revisar el contenido de la caja deberá encontrar:

- 1- Unidad Principal
- 1- CD de instalación e instrucciones
- 1- Plantilla (Overlay) para Traktor
- 1- Cable USB (PC/MIDI)
- 1- Transformador AC/DC

PRIMEROS PASOS

Instalación del equipo

Instalar el equipo sobre una superficie horizontal estable.

Asegúrese de que el reproductor se instala en una zona ventilada y no expuesta a rayos solares directos, extrema humedad o alta temperatura

Posicione el equipo lo más lejos posible de televisores y aparatos de radio.

Este producto no puede ser tratado como un residuo doméstico. En su lugar, se debe entregar al punto de recogida para el reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos. Al garantizar que este producto se desecha correctamente, usted ayudará a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana que podrían derivarse de la incorrecta manipulación de este producto.

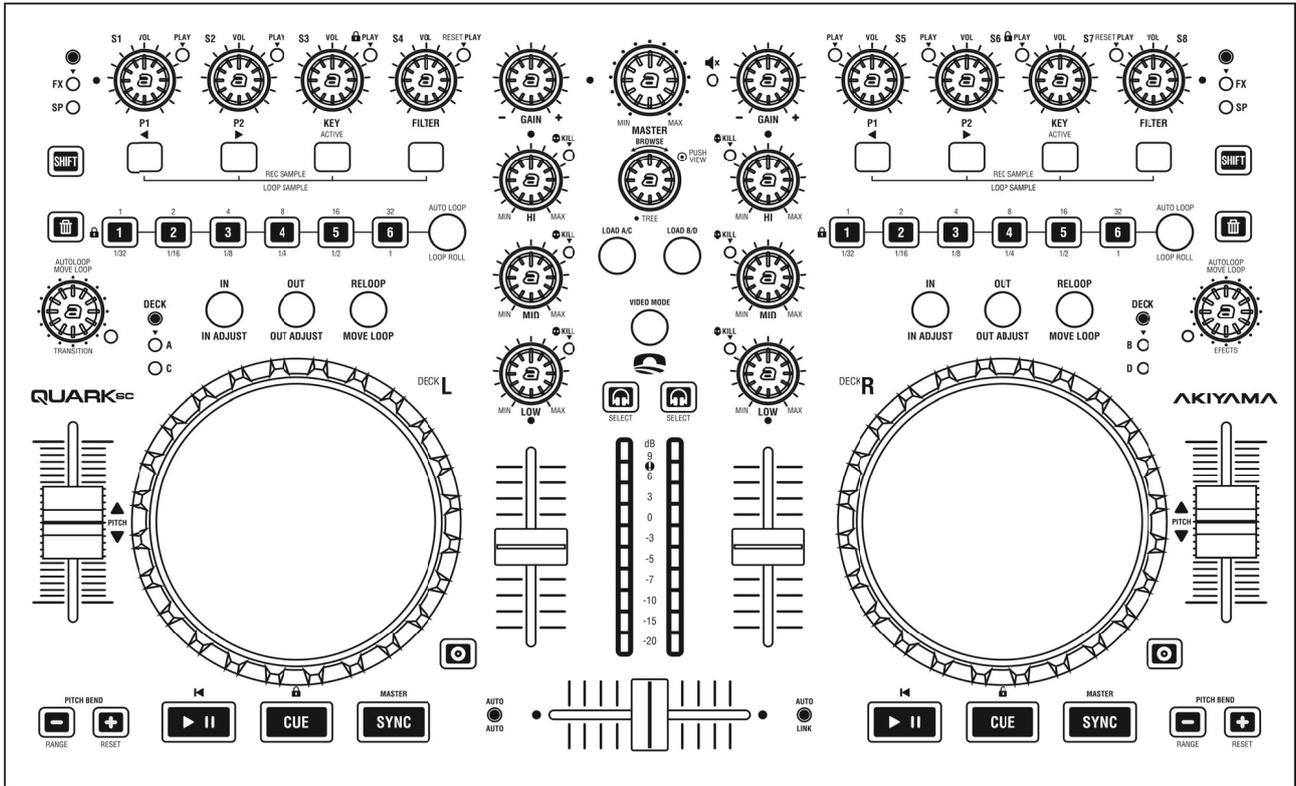


El reciclaje de materiales ayuda a conservar los recursos naturales.

Para obtener más información detallada sobre el reciclaje de este producto, póngase en contacto con la oficina local de su ciudad, el servicio de recogida de basuras o la tienda donde adquirió el producto.

1. CONTROLES Y CONEXIONES

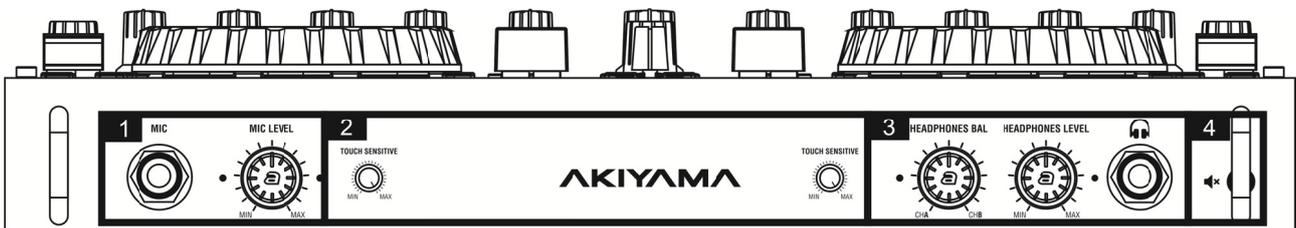
1.1. Frontal



1. Disposición de los controles optimizada para controlar Virtual DJ y Traktor.
2. Rueda sensible al tacto con sensibilidad ajustable.
3. Dispone de tres botones de goma de mayor tamaño para CUE, PLAY y SYNC.
4. Capacidad para controlar 4 decks. Las notas correspondientes a los controles del deck se envían por dos canales distintos según este seleccionado DECK A/B o C/D. El estado de los LEDs se actualiza por firmware.
5. Dispone de 8 potenciómetros/botones independientes del deck para controlar funciones como efectos o samples. Todos ellos pueden controlar dos funciones. Las notas

- correspondientes a los controles se envían por dos canales distintos según este seleccionado FX o SP. El estado de los LEDs se actualiza por firmware.
6. Botones y encoder multimodo con tres modos para cada deck. Cada botón puede enviar tres notas MIDI según el modo en que se encuentre. Un color de botón para cada modo.
7. Dispone de una sección mezcladora con ecualizador de tres bandas que incluyen función kill. Esta sección incluye también control de ganancia para cada canal, faders de volumen, crossfader y control de volumen para la salida Master.

1.2. Delantero



1. Micrófono

Conecte un micrófono a través de un Jack de 1/4 de pulgada en la entrada MIC. La señal de micrófono es ruteada al software. Al introducir el conector Jack la entrada INPUT 2 se deshabilita y es sustituida por la del micrófono. Se puede ajustar el volumen de salida del micrófono girando el control MIC LEVEL.

2. Sensibilidad al tacto

Encienda el equipo mientras mantiene presionado LOAD B/D para entrar en el modo de ajuste de sensibilidad al tacto.

Seguidamente gire los controles etiquetados con el nombre "TOUCH SENSITIVE" para ajustar la sensibilidad al tacto de la rueda.

Presione LOAD A/C para salir del modo de ajuste de sensibilidad al tacto.

3. Auriculares

Conecte sus auriculares en el Jack de 1/4 de pulgada. La salida de auriculares es una mezcla analógica de OUT1 y OUT2.

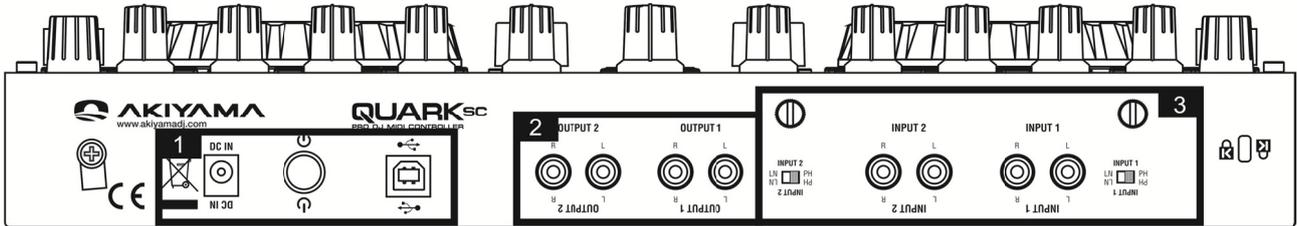
Ajuste la proporción de señal correspondiente a OUT1 u OUT2 girando HEADPHONES BAL. Si el control se encuentra girado completamente hacia la izquierda (CHA) solo escucharemos

OUT1 por auriculares. En caso de girarlo hacia la derecha (CHB) escucharemos OUT2. El volumen de salida de los auriculares se puede ajustar girando HEADPHONES LEVEL.

4. MUTE

Pulse el botón MUTE en caso de que necesite desactivar todas las salidas del dispositivo.

1.3. Trasero



1. Alimentación

Conecte el dispositivo a un ordenador mediante el conector USB.

Conecte la fuente de alimentación en el conector DC IN. El equipo puede funcionar solo con la alimentación del USB. Solo será necesaria alimentación externa si conecta el equipo a un hub (sin alimentación externa) o cualquier otro dispositivo que no sea capaz de proporcionar la corriente necesaria al equipo.

Presione POWER para encender/apagar el equipo.

2. Salidas

Quark SC dispone de dos salidas estéreo no balanceadas. Conecte cualquier dispositivo compatible como un amplificador, altavoces auto amplificadas o un mezclador externo.

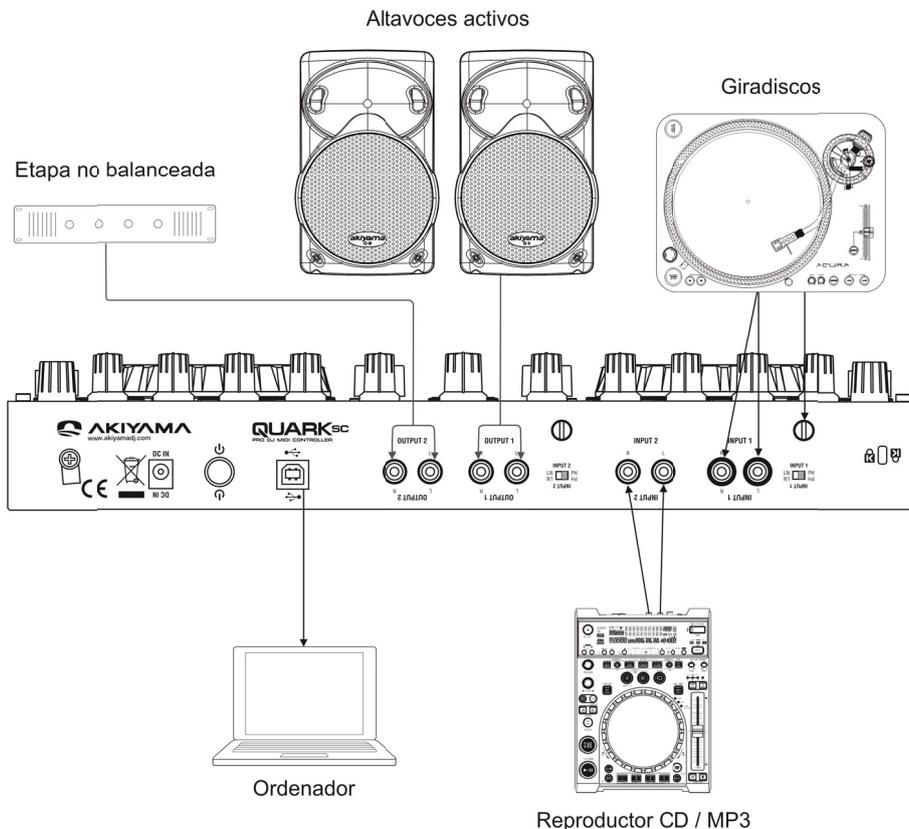
3. Entradas

Quark SC dispone de dos entradas estéreo no balanceadas. Conecte cualquier fuente de audio externa a los conectores RCA.

Utilice los interruptores LN/PH para cambiar los niveles de voltaje de línea de las respectivas entradas RCA de LÍNEA/PHONO. Al conectar giradiscos con cartuchos magnéticos a esta toma asegúrese de que el interruptor correspondiente está en la posición de PHONO. Y al usar dispositivos con nivel de entrada de línea, asegúrese que el interruptor está en la posición de línea (LINE).

Asegúrese de conectar la toma de tierra del giradiscos a una o ambas de las dos terminales de tierra disponible en el equipo.

1.4. Conexiones



ATENCIÓN. Asegúrese de desconectar el equipo antes de conectar los cables, de otro modo podría dañar el equipo.

1. Antes de hacer o cambiar las conexiones, apague el dispositivo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.

2. Le recomendamos que utilice cables de calidad. Obtendrá una gran diferencia en la fidelidad de la reproducción.
3. No utilice cables excesivamente largos. Asegúrese que las tomas de los mismos están bien sujetas. Las conexiones

sueñas pueden causar zumbidos, ruido o intermitencia que podría dañar los altavoces.

NOTA: Asegúrese de utilizar el cable de alimentación y USB suministrado. El uso de otro tipo de cable puede ocasionar daños al equipo.

2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

Antes de comenzar a utilizar su Akiyama Quark SC será necesario instalar los drivers Akiyama ASIO para sacar el máximo partido a la tarjeta de sonido integrada en el dispositivo.

También es necesario que disponga de algún software de DJ. En los siguientes puntos se explica cómo debe instalar Virtual DJ LE y como se configura tanto Virtual DJ LE como Virtual DJ PRO y Traktor PRO 2.

2.1. Drivers Akiyama ASIO

Después de conectar su Quark SC al puerto USB de su computadora, esta lo detectará como un dispositivo de audio. A continuación ya podrá utilizar el equipo. Sin embargo recomendamos que instale los drivers Akiyama ASIO.

2.1.1. Instalación de drivers Akiyama ASIO

Ejecute el instalador de los drivers Akiyama haciendo doble click sobre el icono del archivo Akiyama_ASIO_Driver_Setup.exe
La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente.

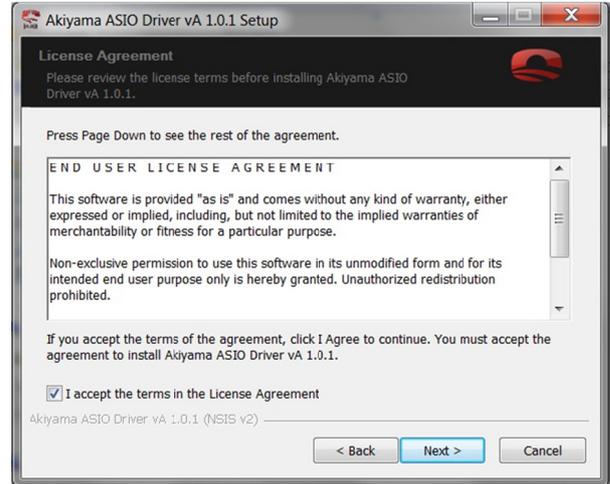


Antes de seleccionar "Next" lea atentamente la información que contiene la pantalla de bienvenida.

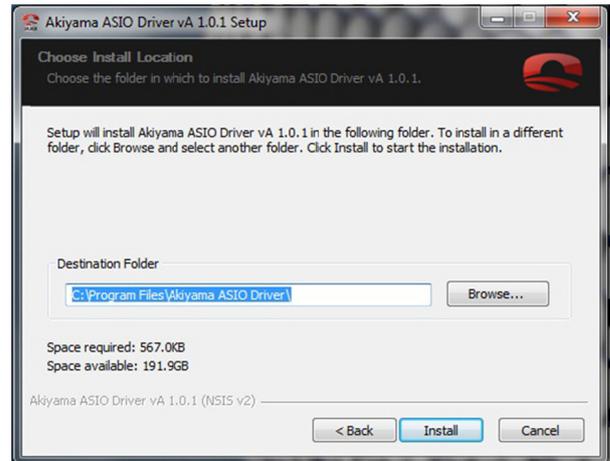
Español: "Este instalador le guiará a través de la instalación de los drivers Asio Akiyama vA1.0.1.

Es recomendable que cierre las aplicaciones que tenga abiertas antes de empezar con la instalación. Esto hará posible actualizar ficheros importantes del sistema sin la necesidad de tener que reiniciar su ordenador."

Seleccione "Next" para que empiece la instalación. Seguidamente se abrirá el acuerdo de licencia.



Deberá seleccionar la casilla en la que acepta el acuerdo de licencia y pulsar "Next".

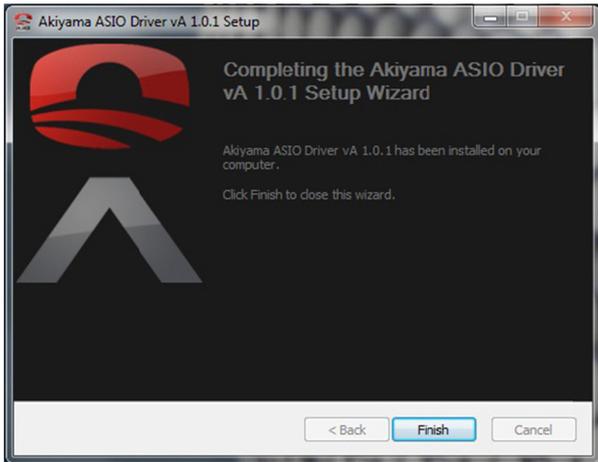


Deberá seleccionar la carpeta en la que quiere que se instalen los drivers. Por defecto se instalarán en la carpeta

C:\Program Files\Akiyama ASIO Driver\

Para seleccionar otro destino haga clic en "Browse..." y busque la carpeta en la que desea instalar los drivers.

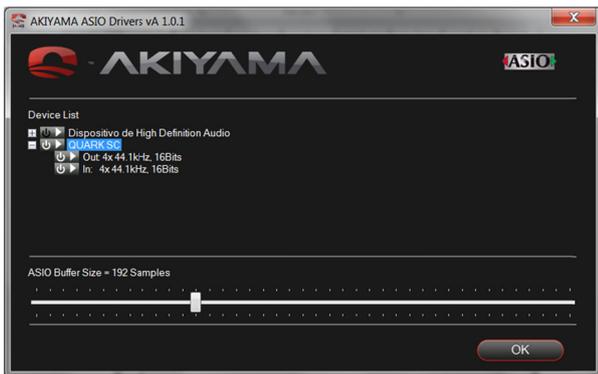
A continuación seleccione "Install".



Para finalizar aparecerá una ventana que le indicará que la instalación se ha efectuado con éxito. Pulse "Finish" para salir.

2.1.2. Configuración de drivers Akiyama ASIO

Cuando desde un software de DJ seleccionemos configuración de los drivers Akiyama ASIO se abrirá la siguiente ventana.



Recomendamos que seleccione solo la tarjeta de sonido de Quark SC. Para la utilización de múltiples tarjetas consulte el manual que encontrará en la carpeta de instalación de los drivers.

Seleccione Quark SC (verá QUARK SC dentro de un rectángulo azul como en la figura) y ajuste el valor de "ASIO Buffer Size". No existe un valor óptimo de tamaño de buffer ya que éste depende no solo del dispositivo sino también del ordenador que está utilizando. Usted deberá bajar el valor del buffer hasta que se empiecen a oír crujidos o distorsión al reproducir música. Cuando esto suceda habrá encontrado el valor mínimo de buffer y deberá seleccionar un valor un poco superior de tal manera que no escuche sonidos indeseados. Para salir pulse "OK"

Una vez hecho esto deberá configurar las entradas y salidas de su software tal como se explica en el punto de configuración de la tarjeta de sonido de este manual.

2.2. Virtual DJ

Existe una versión de Virtual DJ LE especialmente diseñada para Quark SC. En caso de que usted posea una licencia de Virtual DJ PRO este también detectará automáticamente su dispositivo Quark SC. En los siguientes puntos le guiaremos en los pasos que debe seguir para instalar y/o configurar Virtual DJ, tanto la versión LE como la PRO, para ser controlado por Quark SC.

2.2.1. Instalación de Virtual DJ LE

A continuación se explican los pasos que se deben seguir para instalar Virtual DJ

Nota: Para poder instalar una nueva versión de Virtual DJ LE es necesario que desinstale cualquier versión de Virtual DJ LE que tenga instalada en su ordenador. Un mismo PC solo puede tener instalada una versión de Virtual DJ LE.

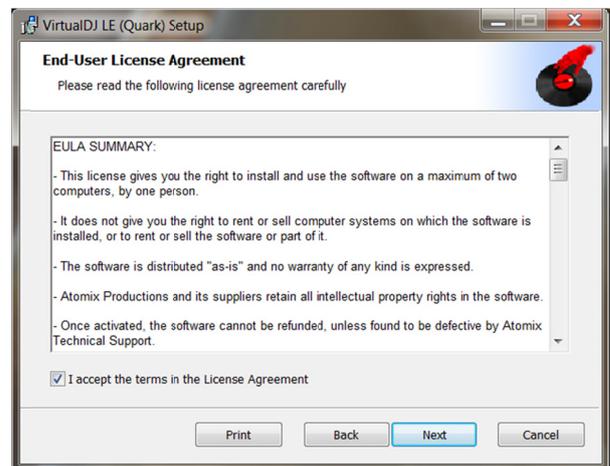
Instalación Windows

Ejecute el instalador de Virtual DJ LE haciendo doble clic sobre el icono del archivo install_virtualdj_le_vx.y.z.msi donde x.y.z indican la versión del software.

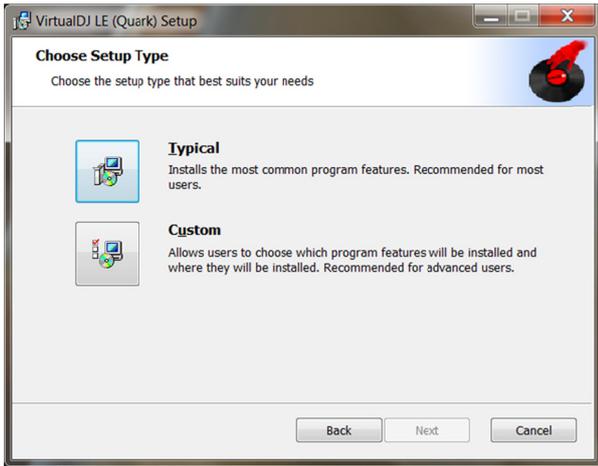
La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente



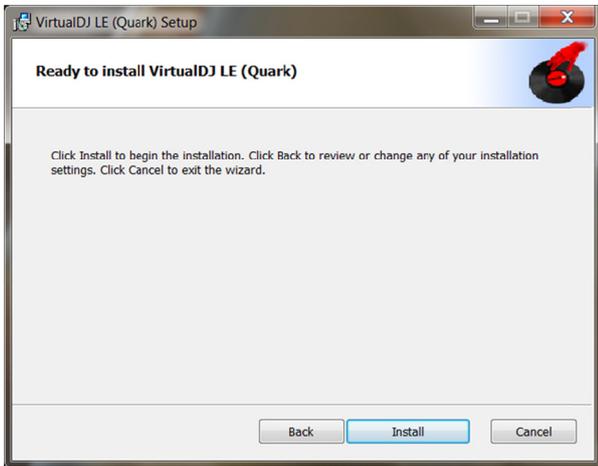
Seleccione "Next" para que empiece la instalación. Seguidamente se abrirá el acuerdo de licencia.



Deberá seleccionar la casilla en la que acepta el acuerdo de licencia y pulsar "Next"



Deberá seleccionar que tipo de instalación desea. Recomendamos que la primera vez seleccione "Typical" para que se instalen los componentes por defecto. Si en posteriores instalaciones quiere seleccionar que utilidades deben instalarse puede utilizar la opción "Custom".



Seleccione "Install" y la instalación comenzará.



Una vez instalado puede seleccionar si quiere o no iniciar Virtual DJ. Seleccione la opción "Lauch VirtualDJ" para iniciar el programa.



La primera vez que lance el programa aparecerá una ventana como la de la figura anterior. Deberá introducir el número de serie que se proporciona con su Quark SC y pulsar OK. El número de serie se encuentra en el sobre del CD. A continuación se abrirá Virtual DJ LE para Quark SC:

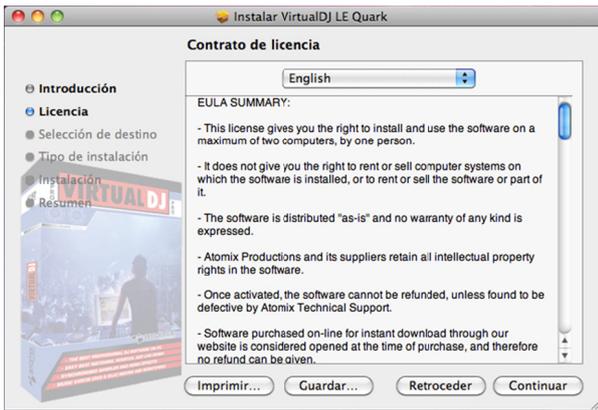


Instalación MAC

Ejecute el instalador de Virtual DJ LE haciendo doble clic sobre el icono del archivo install_virtualdj_le_vx.y.z.pkg donde x.y.z indican la versión del software. La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente



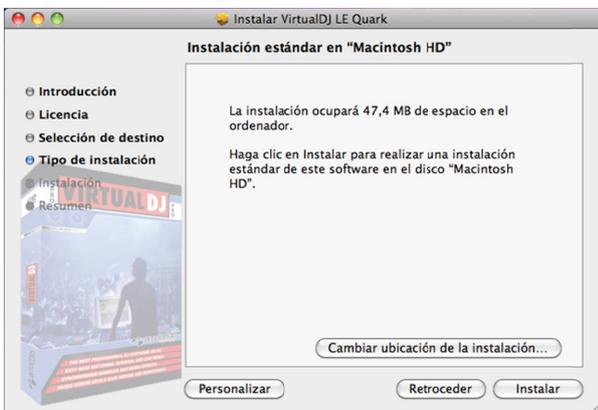
Seleccione "Continuar" para que empiece la instalación. Seguidamente se abrirá el contrato de licencia.



Deberá seleccionar "Acepto" para continuar con la instalación.



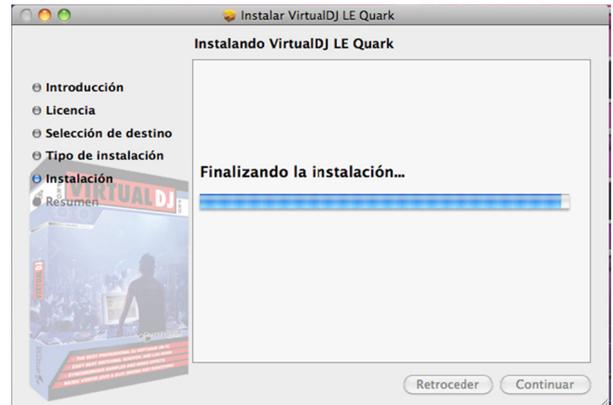
A continuación se mostrará información acerca del tipo de instalación. Usted podrá cambiar la ubicación de la instalación o presionar "Instalar" para que comience la instalación.



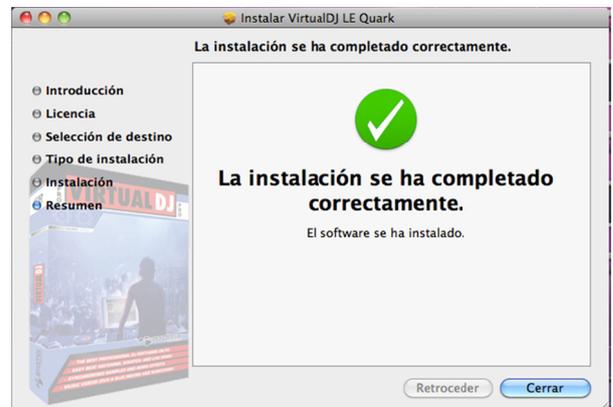
Para que el instalador pueda realizar cambios deberá introducir su Nombre y Contraseña.



Mientras se instala Virtual DJ LE verá esta imagen.



Al final de la instalación aparecerá un mensaje en el que se informa que la instalación se ha completado.



La primera vez que lance el programa aparecerá una ventana como la de la figura siguiente. Deberá introducir el número de serie que se proporciona con su Quark SC y clicar OK. El número de serie se encuentra en el sobre del CD.

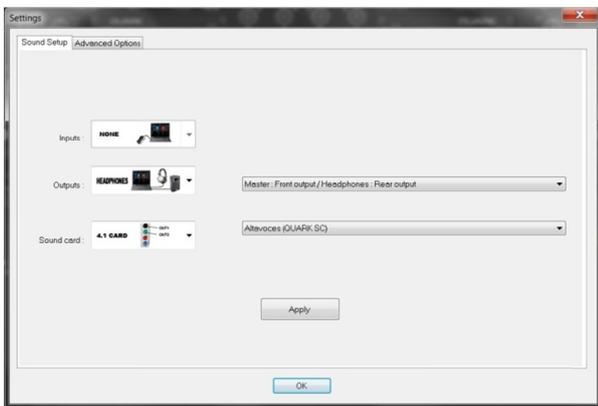


A continuación se abrirá Virtual DJ LE para Quark SC:



2.2.2. Configuración de Virtual DJ LE

Una vez iniciado Virtual DJ deberá seleccionar CONFIG para que se le abra la ventana que se muestra a continuación.

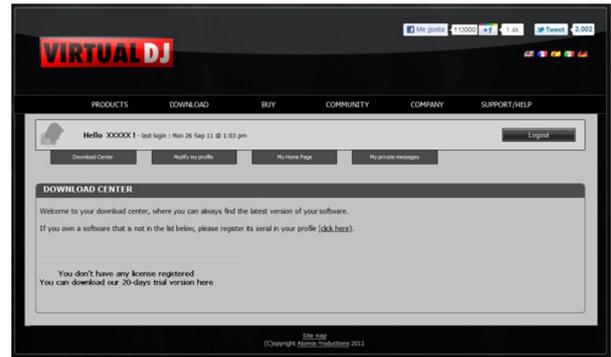


Usted solo deberá seleccionar 4.1 CARD en "Sound card" y Altavoces (QUARK SC) a la derecha. Con esta configuración tendremos la salida Master de Virtual DJ en el canal 1 de la salida trasera y Auriculares en el canal 2 de la salida trasera de Quark SC. La salida de auriculares es la mezcla de las dos tal como se explica en el punto 1.2.

2.2.3. Actualización de Virtual DJ LE

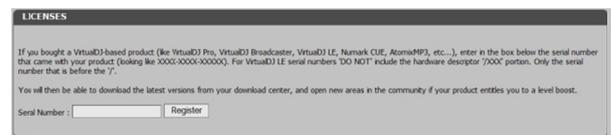
Para actualizar el software de su equipo realice los siguientes pasos:

- Abrir la página web: <<http://www.virtualdj.com/download/updates.html>>.
- Es la página de descargas de VirtualDJ.
- Regístrese o introduzca su usuario y password en la página web para entrar en la sección de descargas. Una vez haya accedido a su cuenta verá una página parecida a la siguiente:

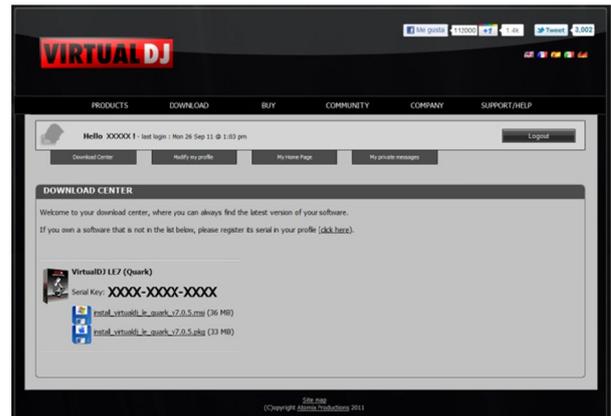


- Haga clic en (click here) para registrar el software la primera vez. En siguientes actualizaciones ira directo al último punto.

- Pasará a la página que puede ver debajo. Introduzca el número de serie de su CD.



- Aparecerá un icono con el nombre Quark SC. En esta página verá las actualizaciones disponibles para Quark SC. Realice la descarga desde esta página.



2.2.4. Configuración de Virtual DJ Pro

Al iniciar Virtual DJ PRO este reconocerá automáticamente la controladora Quark SC. Por lo tanto usted solo deberá configurar la tarjeta de sonido.

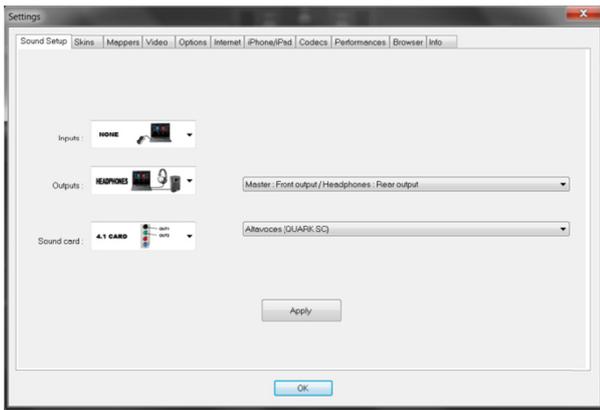
Configuración Windows

En Virtual DJ solo podremos utilizar las entradas si utilizamos drivers ASIO. Usted puede descargar gratuitamente los drivers Akiyama ASIO desde www.akiyamadj.com. También se encuentran en el CD incluido con su controladora.

A continuación se explica cómo se configuran las salidas en caso de que no se utilicen drivers ASIO:

Seleccionamos Config/Configurar Sonido y lo configuramos de la siguiente manera:

- Entradas → NONE.
- Salidas → HEADPHONES → Master: Salida frontal / Auriculares: Salida trasera.
- Tarjeta de Sonido → 4.1 CARD → Altavoces: (QUARK SC).



A pesar de los nombres que da Virtual a las tarjetas de sonido, entradas y salidas, con esta configuración tendremos la salida Master de Virtual DJ en el canal 1 de la salida trasera y Auriculares en el canal 2 de la salida trasera de Quark SC. La salida de auriculares es la mezcla de las dos tal como se explica en el punto 1.2.

En caso de utilizar drivers ASIO deberá configurar Virtual DJ tal como se explica a continuación:

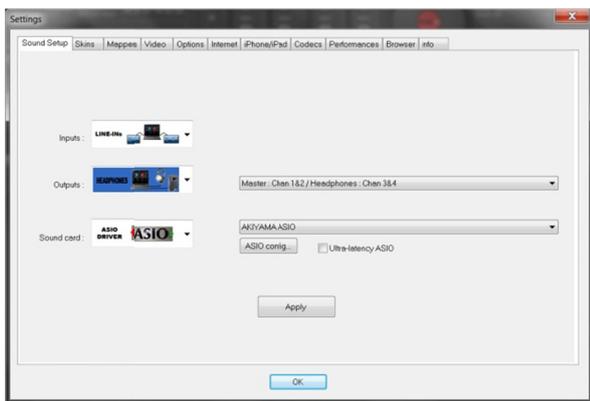
Seleccionamos Config/Configurar Sonido y lo configuramos de la siguiente manera:

-Entradas → LINE-INS.

-Salidas → HEADPHONES → Master: Canales 1&2 / Auriculares: Canales 3&4.

-Tarjeta de Sonido → ASIO DRIVER → Akiyama ASIO.

-Configuramos los drivers Akiyama ASIO tal como se explica en el punto 2.1.2.



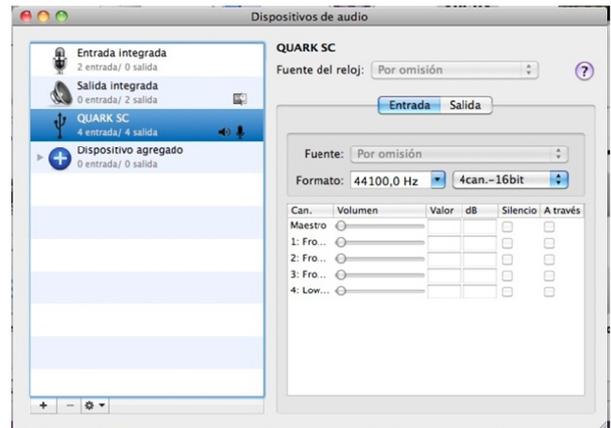
Las entradas LINE-INS se activan seleccionando AUX en el deck deseado.

A partir de esta configuración estándar usted puede realizar las modificaciones que crea oportunas. En caso de que quiera utilizar un mezclador externo deberá seleccionar EXTERNAL MIXER en Salidas y asignar a cada canal 1&2 y 3&4 un deck. Para utilizar las entradas para código de tiempo deberá cambiar la opción Entradas a TIMECODES (en caso de utilizar giradiscos asegúrese de seleccionar Phono).

Para otras configuraciones consulte el manual de su Virtual DJ.

Configuración MAC

Abra la aplicación Configuración de Audio MIDI que encontrará en la carpeta Utilidades dentro de la carpeta Aplicaciones de su Mac. Se abrirá la ventana Configuración de Audio MIDI.



Su Mac detecta la controladora Quark SC como dispositivo externo con 4 entradas/4 salidas.

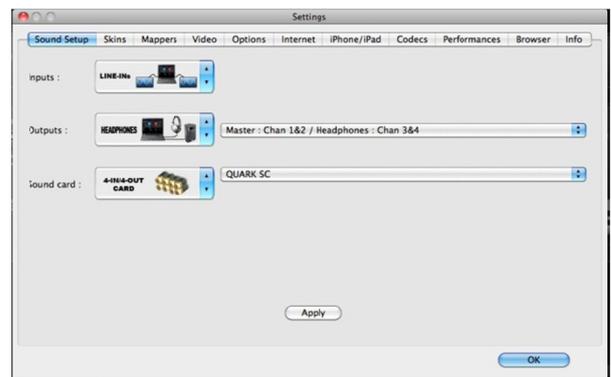
Podemos utilizar tanto las entradas como las salidas dependiendo de la configuración que deseemos.

Seleccionamos Config/Configurar Sonido y lo configuramos de la siguiente manera:

-Entradas → LINE-INS.

-Salidas → HEADPHONES → Master: Canales 1&2 / Headphones: Canales 3&4.

-SoundCard → 4-IN/4-OUT CARD → QUARK SC.



Las entradas LINE-INS se activan seleccionando AUX en el deck deseado.

A partir de esta configuración estándar usted puede realizar las modificaciones que crea oportunas. En caso de que quiera utilizar un mezclador externo deberá seleccionar EXTERNAL MIXER en Salidas y asignar a cada canal 1&2 y 3&4 un deck. Para utilizar las entradas para código de tiempo deberá cambiar la opción Entradas a TIMECODES (en caso de utilizar giradiscos asegúrese de seleccionar Phono). Si no va a utilizar entradas seleccione None.

Para otras configuraciones consulte el manual de su Virtual DJ.

2.3. Traktor

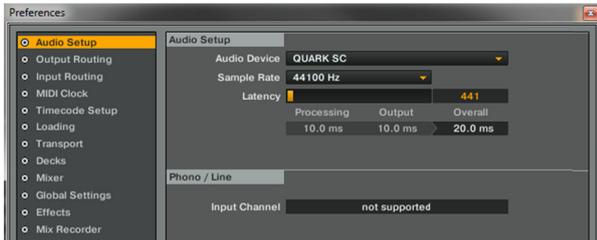
Junto con la controladora usted podrá encontrar un "Overlay" especialmente diseñado para trabajar con el software TRAKTOR 2. La serigrafía de este "Overlay" corresponde con los mapas que se incluyen en el CD que usted puede encontrar junto con su controladora.

Estos mapas están configurados para trabajar con 4 decks. Los decks A y B serán del tipo "TRACK DECK" y los decks C y D serán de la clase "SAMPLE DECK".

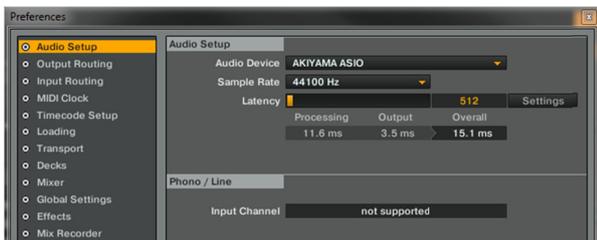
2.3.1. Configuración de sonido

En primer lugar es recomendable usar los drivers Akiyama ASIO que podrá encontrar en www.akiyamadj.com o en el CD incluido con su controladora.

Así pues, el primer paso que usted deberá seguir a la hora de configurar su controladora es el de seleccionar la tarjeta de sonido de la controladora QUARK SC. Para ello usted deberá acceder a la ventana de configuración a partir del menú File/Audio Setup. Una vez abierta la ventana seleccione la opción QUARK SC en la sección Audio Device. A continuación puede ver una imagen de la ventana de configuración:

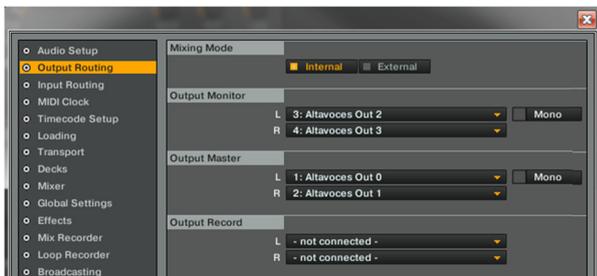


En el caso de trabajar con los drivers Akiyama ASIO la ventana de configuración quedaría de la siguiente manera:



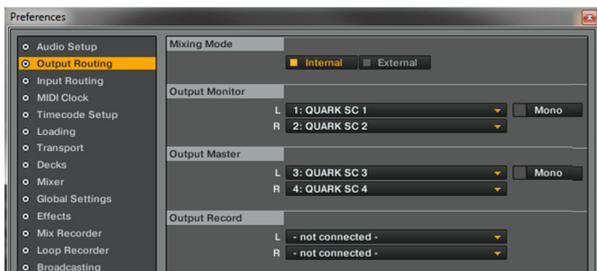
Salidas:

Desde esta misma ventana de configuración usted puede configurar las salidas de su controladora. Si usted ha escogido trabajar sin drivers Akiyama ASIO esta será la configuración más habitual para las salidas de su controladora.



Como puede observarse en la imagen las salidas Altavoces Out2 y Altavoces Out3 corresponden a la salida para auriculares, mientras que las salidas Altavoces Out0 y Altavoces Out1 corresponden a la salida Master.

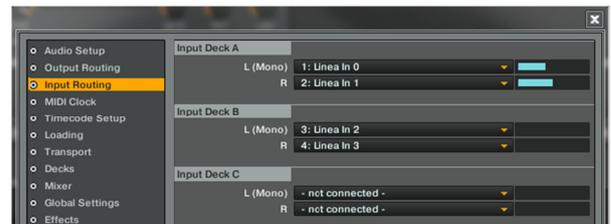
En el caso de trabajar con los drivers Akiyama ASIO la ventana que hace referencia a la configuración de salidas quedaría de la siguiente manera:



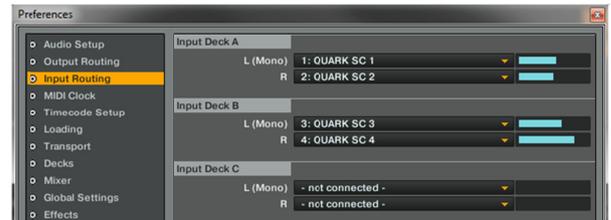
Para cualquier otra configuración consulte el manual de usuario de TRAKTOR.

Entradas:

Si no utiliza drivers ASIO solo podrá disponer de una entrada a pesar de que la controladora cuente con 2 entradas físicas. En este caso, las dos entradas (Input 1 e Input 2) se comportarán de igual manera y será indiferente cuál de las 2 vaya a ser utilizada para conectar su dispositivo. Si quisiera disponer de las dos entradas debe utilizar los drivers Akiyama ASIO proporcionados en el CD que incluye su controladora.



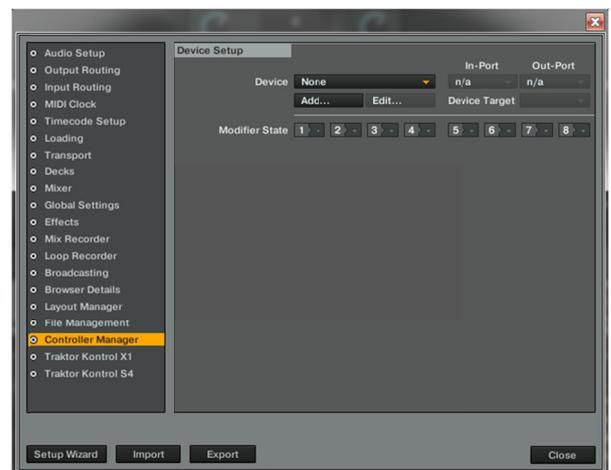
En el caso de trabajar con los drivers Akiyama ASIO la ventana que hace referencia a la configuración de entradas quedaría de la siguiente manera:



2.3.2. Configuración de la controladora

Como le comentábamos anteriormente, la controladora dispone de un "Overlay" especialmente diseñado para las funciones de Traktor. Este "Overlay" está diseñado para trabajar con los mapas QUARKSC_Track&Sample.tsi (QUARK SC). Estos mapas, así como otros, puede encontrarlos dentro del CD de Instalación que encontrará junto con su controladora.

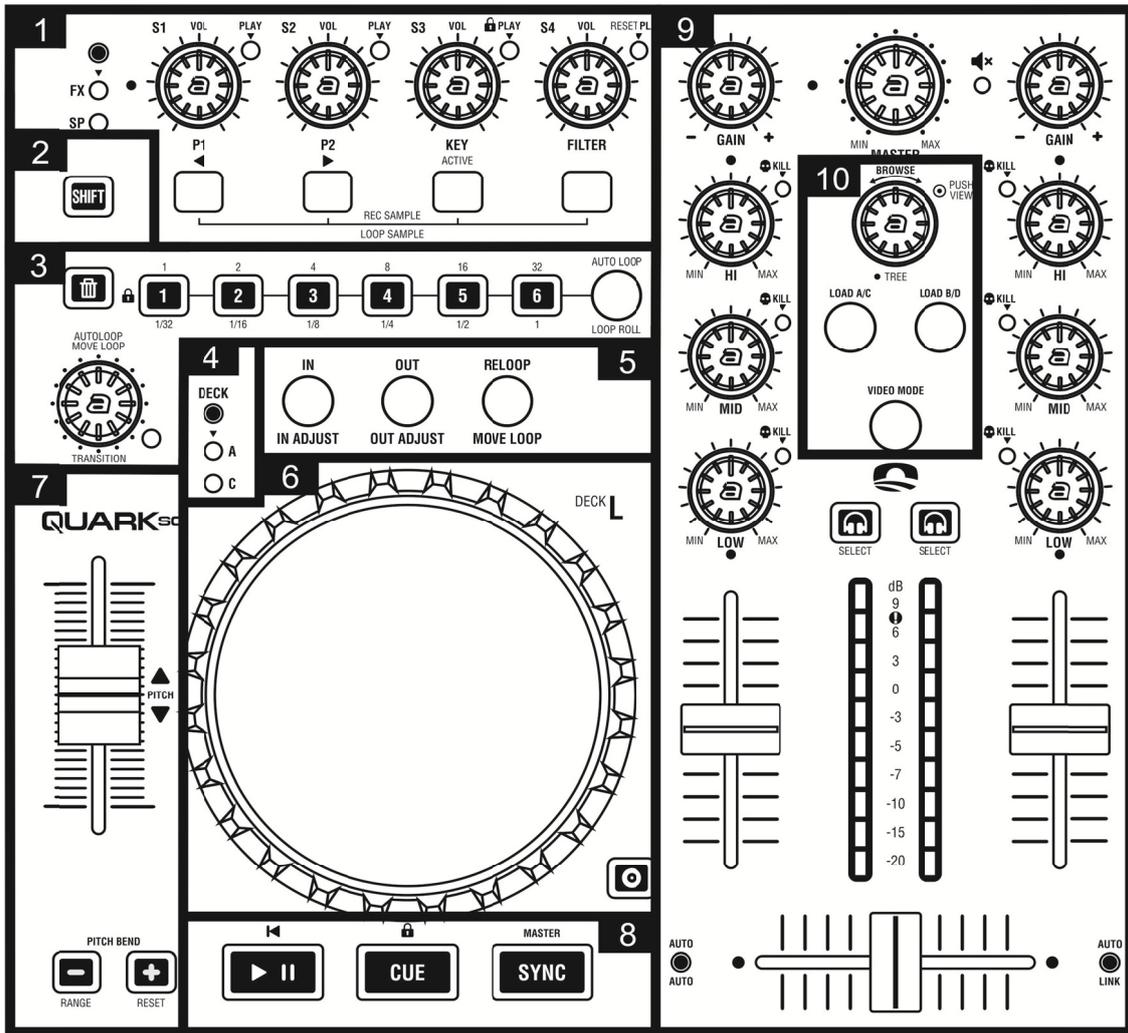
Para importar estos archivos a su software TRAKTOR 2 usted deberá pulsar el botón Import que encontrará en la parte inferior de la ventana que aparece en el menú File/Controller Manager.



Inmediatamente de pulsar el botón aparecerá una ventana de exploración donde usted tendrá que seleccionar los mapas anteriormente citados y seguidamente pulsar el botón Abrir.

3. FUNCIONES DE LOS CONTROLES

3.1. Virtual DJ



1. EFECTOS/SAMPLERS

Los controles de esta parte de la controladora pueden ser utilizados para controlar tanto EFECTOS (FX) como SAMPLERS (SP). Se puede cambiar de un modo al otro pulsado el botón que se encuentra encima de los LEDs FX/SP.

MODO FX:

- Se pueden ajustar dos parámetros de efectos girando los potenciómetros P1 y P2.
- Gire el potenciómetro KEY para variar el tono de la música o púlselo para bloquearlo.
- Utilice el potenciómetro FILTER para cambiar o resetear Filter.
- Utilice los botones para seleccionar un efecto (◀ ▶) y activarlo (ACTIVE).

NOTA: Los controles de FX modifican el efecto correspondiente al deck seleccionado (ver punto 4).

MODO SP:

- Inicie o detenga la reproducción de un sample pulsando el potenciómetro correspondiente. Cada potenciómetro S1/S8 está asociado a un sample.
- Gire el potenciómetro para modificar el volumen de cada sample.
- Comience o detenga la grabación de un sample pulsando el botón correspondiente al número de sample (cada botón se

corresponde al sample indicado en el potenciómetro S1/S8). El deck seleccionado será grabado. (Vea 9, botón SELECT).

- Presione SHIFT + botón para cambiar el modo de reproducción del sample de bucle a reproducción única.

2. SHIFT

Este botón nos proporciona una segunda nota MIDI para todos los controles permitiendo duplicar las funciones que puede controlar cada control.

- Presione el botón que se encuentra debajo de SHIFT (con el dibujo de una papelera, 3) mientras mantiene presionado SHIFT para hacer que SHIFT permanezca activado aunque se suelte el botón. Pulse otra vez el mismo botón para desactivar SHIFT.

3. MULTIMODO HOTCUE/LOOP

Presionando el botón redondo podemos cambiar la nota que envían todos los controles incluidos en esta sección excepto el que tiene el dibujo de la papelera.

- Ajuste el tamaño de loop girando el encoder y active/desactive el loop presionándolo.
- Presione SHIFT+ gire el encoder para mover el loop en saltos de el mismo tamaño que tienen el loop.
- En Modo Video gire el encoder para seleccionar una Transición (deck L) o un Efecto (deck R). Presione el encoder para activar o desactivar la Transición o Efecto.

- En modo video también podrá establecer un loop con el encoder. En este caso se hará girando o presionando el encoder mientras mantenemos pulsado SHIFT.

HOT CUE:

- A Hot cue se puede establecer y almacenar presionando cualquiera de los 6 botones numerados si el botón seleccionado está libre (no iluminado).
- Presione cualquier botón de los que tengan un punto cue almacenado para lanzar el cue.
- Los puntos Hot cue se pueden eliminar presionando el botón correspondiente al cue que queremos eliminar mientras mantenemos pulsado el botón etiquetado con una papelera.
- Presione SHIFT + HOT CUE 1 para activar/desactivar Smart Hot Cue.
- En este modo se iluminarán en amarillo los botones correspondientes a los puntos cue almacenados.

AUTO LOOP:

- Un autoloop se crea presionando cualquiera de los 6 botones numerados. El tamaño del loop depende del botón que se presione y puede ser de 1 a 32 beats.
- El loop se desactiva presionando el botón correspondiente al tamaño actual.
- Cambie el tamaño del loop presionando un botón correspondiente a otro tamaño distinto al actual.
- Presione SHIFT + HOT CUE 1 para activar/desactivar Smart Loop.
- Todos los botones se iluminarán de color naranja excepto el correspondiente al tamaño del loop actual que parpadeará.

LOOP ROLL:

- Un autoloop de corta duración se genera presionando cualquiera de los 6 botones numerados. El tamaño del loop depende del botón que se presione y puede ser de 1/32 a 1 beat. El loop se activará solo mientras el botón se mantenga pulsado.
- Presione SHIFT + HOT CUE 1 para activar/desactivar Smart Loop.
- Todos los botones se iluminarán de color verde excepto el correspondiente al tamaño del loop seleccionado que parpadeará.

4. DECK SELECT

Cambie de deck A a C o de deck B a D y viceversa.

5. LOOP

- Fije el punto inicial de un loop presionando el botón IN.
- Presione OUT para fijar el punto final del loop.
- Presione RELOOP para hacer que la reproducción salte al inicio del loop. EN caso de no estar en un loop saltará al inicio del último loop establecido y lo activará
- Presionando SHIFT + IN entramos en un modo en el cual podremos modificar el punto de inicio del loop. El botón IN parpadeará mientras estemos en este modo. Para desactivarlo volvemos a pulsar SHIFT+ IN. En caso de entrar en el modo de ajuste de punto de inicio del loop sin que ningún loop esté activo, al mover la rueda se activará el último loop que habíamos activado.
- Presionando SHIFT + OUT entramos en el modo de modificación del punto final del loop. El funcionamiento en este modo es equivalente al explicado en el punto anterior pero en este caso se modifica el punto final del loop
- Equivalentemente a como modificábamos el punto inicial y final del loop también podemos desplazarlo. Para entrar en el modo de movimiento de loop pulsaremos SHIFT + RELOOP.

6. JOGWHEEL

- Presione el botón SCRATCH para cambiar el modo de la rueda de CDJ a Vinyl, y viceversa.
- Utiliza la rueda para hacer scratch o modificar el pitch bend.
- Use SHIFT + gire la rueda mientras mantiene pulsado SHIFT para buscar rápidamente a través de la pista.
- Estando en modo video mantenga presionado SHIFT mientras gira la rueda para ajustar el parámetro de efecto.

7. TEMPO

- Use el Pitch Fader para controlar el tiempo del deck.
- Use los botones de Pitch Bend para realizar pitch bend.
- Puede seleccionar Tempo Range presionando SHIFT + pitch bend (-).
- Reseteo el tempo presionando SHIFT + pitch bend (+).

8. TRANSPORT

- Presione Play/Pause para reproducir/detener la reproducción del deck.
- Presione SHIFT + Play/Pause para saltar al primer beat de la canción.
- Estando en pausa fije un nuevo punto cue presionando CUE o si se encontraba en uno reproduzca la canción desde este punto hasta que suelte el botón. Estando en reproducción pulse CUE para que la reproducción se pause y salte al último punto cue establecido.
- Utilice SHIFT + CUE para activar/desactivar Smart Play.
- Utilice el botón SYNC para cuadrar el BPM de las distintas canciones.
- Presione SHIFT + SYNC para establecer como master el deck en el cual se ha presionado.

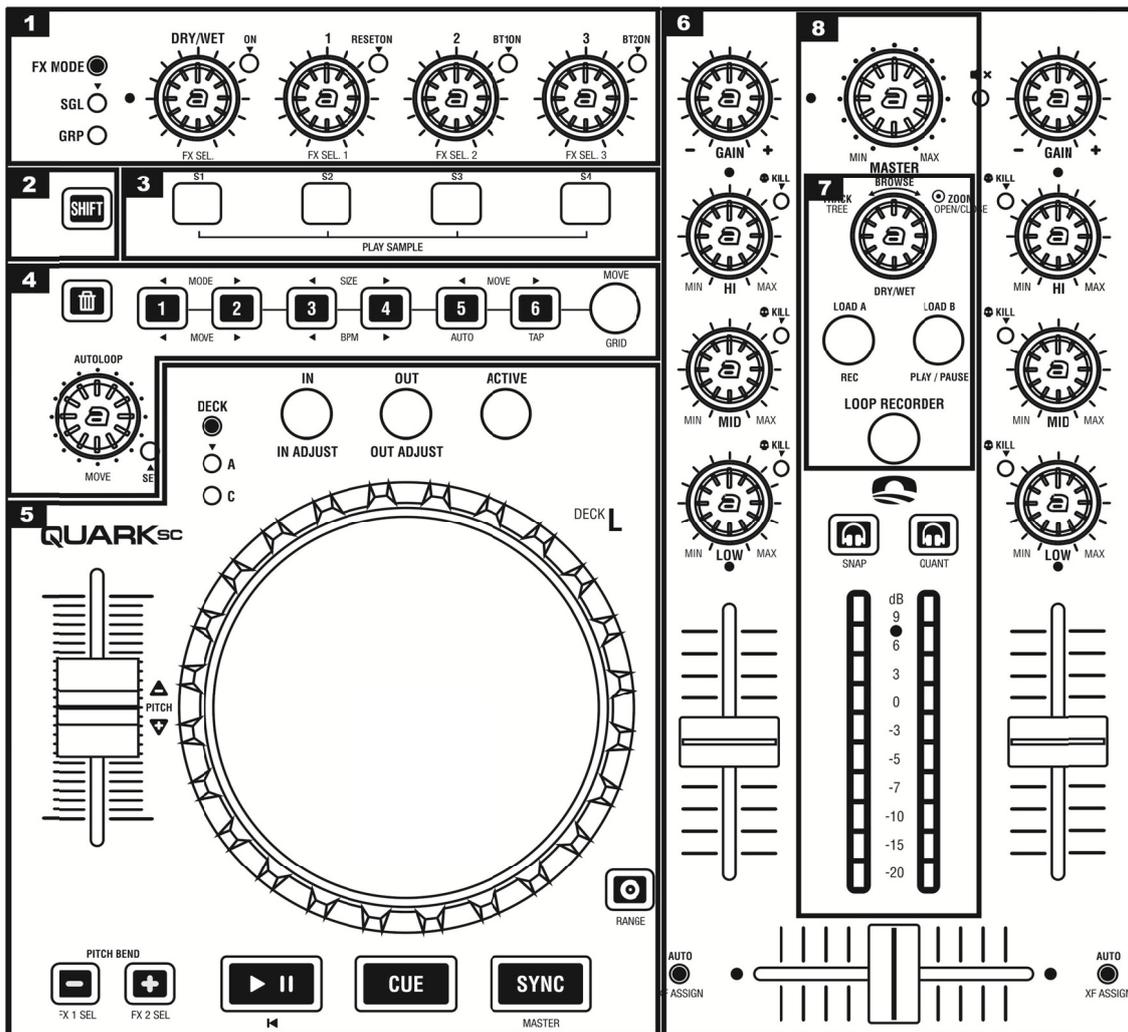
9. MIXER

- Ajuste el sonido utilizando el ecualizador de 3 bandas.
- Gire MASTER para ajustar el volumen de la salida master.
- Ajuste el volumen del deck girando los potenciómetros GAIN.
- Seleccione el deck que desea pre-escuchar presionando los botones etiquetados con unos auriculares.
- Presione SHIFT + Pre-escucha (botón auriculares) para seleccionar la señal del deck que se debe mostrar delante de las otras. En caso o de grabar un sample se grabará en el deck seleccionado.
- Utilice Fader y Crossfader para mezclar.
- Utilice los botones AUTO para realizar un "crossfade" automático de un deck al otro.
- En modo video presione LINK para asociar/desasociar el crossfader de video con el crossfader de audio.
- En modo video utilice AUTO para mover el crossfader de video automáticamente.

10. BROWSER

- Gire el encoder para desplazarse por la lista de canciones o carpetas.
- Cargue la canción en el deck deseado presionando el botón LOAD correspondiente.
- Presione el encoder para cambiar el control de carpetas a canciones.
- Pulse SHIFT + encoder para cambiar el control de canciones a carpetas (cuando se encuentra en canciones) y para abrir o cerrar subcarpetas (cuando se encuentra en carpetas).
- Cambie la sección de mezclador de mezclador a video pulsando VIDEO MODE.

3.2. Traktor PRO 2



1. FX MODE.

Esta sección ofrece control total sobre los modos de funcionamiento SINGLE y GROUP.

El modo single (SLG) te da la opción de modificar varios parámetros de un mismo efecto mientras que el modo group (GRP) te permite encadenar hasta tres efectos diferentes en un solo slot.

- SGL: Cambia a modo GROUP.

- GRP: Cambia a modo SINGLE.

- DRY/WET:

SGL y GRP: Determina la proporción de señal con efecto respecto a la señal original que se reproducirá.

- FX ON:

SGL: ON/OFF del módulo de efectos.

Shift (SGL): Selecciona el siguiente efecto de la lista.

- FX 1:

SGL: Regula el control del parámetro 1 del efecto seleccionado.

GRP: Regula el efecto 1 del módulo.

- FX RESET:

SGL: Selecciona la configuración por defecto.

Shift (SGL): Selecciona el efecto anterior de la lista.

GRP: ON/OFF del efecto 1 del módulo.

Shift (GRP): Selecciona el siguiente efecto de la lista.

- FX 2:

SGL: Regula el control del parámetro 2 del efecto seleccionado.

GRP: Regula el efecto 2 del módulo.

- FX BUTTON 1:

SGL: ON/OFF de la función que depende del efecto seleccionado.

GRP: ON/OFF del efecto 2 del módulo.

Shift (SGL): Selecciona el siguiente efecto de la lista.

- FX 3:

SGL: Regula el control del parámetro 3 del efecto seleccionado.

GRP: Regula el efecto 3 del módulo.

- FX BUTTON 2:

SGL: ON/OFF de la función que depende del efecto seleccionado.

GRP: ON/OFF del efecto 3 del módulo.

Shift (GRP): Selecciona el siguiente efecto de la lista.

2. SHIFT.

El botón SHIFT proporciona una segunda función a algunos controles del deck en el que se encuentra. Esta función tiene dos modos de funcionamiento:

- La función SHIFT estará activa mientras el botón esté presionado.

- También tenemos la posibilidad de habilitar la función SHIFT de forma permanente presionando el botón SHIFT y sin dejar de presionar pulsamos esta vez el botón DELETE. Para deshabilitar la función SHIFT de forma permanente hay que presionar el botón DELETE.

El led del botón SHIFT permanecerá encendido siempre que la función SHIFT esté activa.

Cada deck consta de propio botón de SHIFT. El SHIFT del deck derecho afecta únicamente a los controles y botones del deck derecho, mientras que el SHIFT del deck izquierdo afecta a los botones y controles del deck izquierdo.

3. PLAY SAMPLE (TRACK DECK).

- S 1: Reproduce el sample del slot 1.

Shift: Alterna entre los posibles tamaños del deck.

- S 2: Reproduce el sample del slot 2.

Shift: Muestra o esconde el panel avanzado de Traktor.

- S 3: Reproduce el sample del slot 3.

Shift: Amplia la forma de onda (Zoom IN) de la canción que se está reproduciendo.

- S 4: Reproduce el sample del slot 4.

Shift: Comprime la forma de onda (Zoom OUT) de la canción que se está reproduciendo.

3. PLAY SAMPLE (SAMPLE DECK).

- S1 - S4: Graba en la lista de canciones el sample del slot correspondiente.

4. MULTIMODE (TRACK DECK).

- SELECT MODE:

Este botón con forma redonda nos permite alternar entre los 3 posibles modos del panel avanzado del deck (CUE/MOVE/GRID). La función de los botones del banco cambiará dependiendo del modo en que se encuentre el deck.

- DELETE (⌫):

Elimina puntos Cue. Mientras presionamos el control, pulsamos el Hot Cue que se desea eliminar. La función DELETE solo funciona en el modo CUE.

Shift: Habilita la función SHIFT de forma permanente.

- BUTTON 1:

CUE: Hot cue 1

Shift: Memoriza un cue/Loop en el primer punto cue disponible.

MOVE: Seleccionamos el modo en que nos movemos por la pista. Este botón nos permite escoger la opción anterior de la lista.

GRID: Desplazamos el grid hacia atrás.

- BUTTON 2:

CUE: Hot cue 2

Shift: Sin función.

MOVE: Seleccionamos el modo en que nos movemos por la pista. Este botón nos permite escoger la siguiente opción de la lista.

GRID: Desplazamos el grid hacia adelante.

- BUTTON 3:

CUE: Hot cue 3

Shift: Avanza al siguiente punto cue.

MOVE: Seleccionamos el tamaño de desplazamiento.

GRID: Ajuste fino del BPM.

- BUTTON 4:

CUE: Hot cue 4

Shift: Retrocede al anterior punto cue.

MOVE: Seleccionamos el tamaño de desplazamiento.

GRID: Ajuste fino del BPM.

- BUTTON 5:

CUE: Hot cue 5

Shift: Escoge el tipo de punto cue. Selecciona la opción anterior de la lista.

MOVE: Desplazamos el punto de reproducción hacia atrás.

GRID: Ajuste automático del grid.

- BUTTON 6:

CUE: Hot cue 6

Shift: Escoge el tipo de punto cue. Selecciona la siguiente opción de la lista.

MOVE: Desplazamos el punto de reproducción hacia adelante.

GRID: Ajuste manual del tempo.

- AUTOLOOP: Girando el control escogemos el tamaño del loop. Si presionamos establecemos un loop del tamaño escogido. El led se ilumina momentáneamente cuando se establece el loop.

Shift: Girando el control desplazamos el loop a través de la pista. Esta orden solo funciona cuando se está reproduciendo un loop.

4. MULTIMODE (SAMPLE DECK).

- SELECT MODE: Este botón con forma redonda nos permite alternar entre los 3 posibles modos:

SELECT SLOT: Este modo nos permite activar uno o todos de los slots que tiene el SAMPLE DECK. Cuando un slot está activo, pueden modificarse o ejecutarse funciones como volumen, scratch, pitchbend, play/pause así como otras funciones que se detallan a continuación.

DECK LOAD: Este modo te permite cargar loops a partir de los decks A o B. Es necesario primero seleccionar el slot al que se quiere cargar el loop mediante el modo SELECT SLOT.

LIST LOAD: Permite cargar loops a partir de la lista de canciones o del LOOP RECORDER.

- DELETE (⌫):

Este botón nos permite eliminar el loop del slot que esté seleccionado.

Shift: Habilita la función SHIFT de forma permanente.

- BUTTON 1 - 4:

SELECT SLOT: Seleccionas el slot 1-4.

DECK LOAD: Carga desde el deck al slot 1-4.

Shift: Carga el loop del deck situado al lado inverso al slot 1-4.

LIST LOAD: Carga el loop de la lista de canciones al slot 1-4.

Shift: Carga el loop de la sección LOOP RECORDER al slot 1-4.

- BUTTON 5:

SELECT SLOT: Seleccionas todos los slots de un mismo deck.

DECK LOAD: No tiene función.

LIST LOAD: No tiene función.

- BUTTON 6:

SELECT SLOT: Permite lanzar todos los samples de un mismo deck al mismo tiempo mientras se mantiene pulsado el botón.

DECK LOAD: No tiene función.

LIST LOAD: No tiene función.

- AUTOLOOP: Girando el control ajustamos el volumen del slot seleccionado.

Si presionamos silenciaremos el slot.

El led se ilumina si el slot está silenciado.

Shift: Girando el control ajustamos el filtro del slot seleccionado. Si presionamos, eliminamos la función filtro del slot activo.

5. TRANSPORT/JOG WHEEL (TRACK DECK).

- PLAY/PAUSE: Comienza y detiene la reproducción.

Shift: Salta al inicio de la pista.

- CUE: Salta al último punto Cue establecido.

- SYNC: Sincroniza el BPM con el BPM master.

Shift: Función MASTER. Selecciona el deck que tendrá el master tempo.

- ACTIVE: ON/OFF de la función "loop active". Esta función se habilita automáticamente cada vez que se establece un Autoloop o un loop mediante los botones IN/OUT.

- IN: Establece el punto inicial de un loop.

IN ADJUST: Mantén presionado el botón para ajustar el punto inicial de un loop mediante la rueda. Es necesario estar dentro del loop y que esté activo.

- OUT: Establece el punto final de un loop.

OUT ADJUST: Mantén presionado el botón para ajustar el punto final de un loop mediante la rueda. Es necesario estar dentro del loop y que esté activo.

- PITCH FADER: Ajusta el tempo del deck.

- PITCHBEND: Estos botones permiten aumentar o disminuir el pitch del deck.

Shift: Habilita los módulos FX1 y FX2 a cada deck.

- SCRATCH (⊖):

ON/OFF del modo SCRATCH.

Shift: Cambia el rango del pitch entre los diferentes valores que ofrece Traktor.

- DECK: Selecciona el SAMPLE DECK (C/D).

- JOG WHEEL: Mueve la rueda para ajustar el tempo de la canción.

SCRATCH: Haz scratch con el modo SCRATCH activado.

LOOP ADJUST: Ajusta el punto inicial y final de un loop presionando los botones IN/OUT.

Shift: Desplázate a través de la pista de forma rápida.

5. TRANSPORT/JOG WHEEL (SAMPLE DECK).

- PLAY/PAUSE: Comienza y detiene la reproducción del slot seleccionado

- CUE: Cambia el modo de reproducción del slot. La reproducción puede ser de forma repetitiva o de forma única.

- SYNC: Sincroniza el BPM del slot activo.

- IN: Divide a la mitad el tamaño del sample.

- OUT: Duplica el tamaño del sample.

- ACTIVE: Vuelve al tamaño original del sample.

- PITCH FADER: Ajusta el tempo del slot activo.

- PITCHBEND: Esta pareja de botones nos permiten aumentar y disminuir el pitch del slot activo.

Shift: Habilita los módulos FX1 y FX2 de cada deck.

- SCRATCH (): Pulsando el botón SCRATCH detenemos la reproducción del slot que tengamos seleccionado. Si movemos la rueda con el botón pulsado conseguiremos emular el efecto scratch.

- DECK: Selecciona el TRACK DECK (A/B).

- JOG WHEEL:

Mueve la rueda para ajustar el tempo del slot activo.

SCRATCH: Haz scratch con el botón SCRATCH pulsado.

6. MIXER/EQ.

- HIGH: Ajusta las frecuencias altas. Si pulsas el botón, activas la función KILL y se ilumina el led correspondiente.

Shift: Ajusta la función FILTER. Si pulsas el botón, activas la función FILTER.

- MID: Ajusta las frecuencias medias. Si pulsas el botón, activas la función KILL y se ilumina el led correspondiente.

Shift: Ajusta la función KEY. Si pulsas el botón, activas la función KEY LOCK.

- LOW: Ajustas las frecuencias bajas. Si pulsas el botón, activas la función KILL y se ilumina el led correspondiente.

Shift: Ajusta la función PAN.

- GAIN: Ajusta la ganancia del canal.

- AUTO: Si presionamos este botón el crossfader se desplaza al lugar indicado.

Shift: Esta función nos permite asignar cualquiera de los 4 decks al lado del crossfader que más convenga.

7. LOOP RECORDER.

- LOOP RECORDER: Mediante este botón activamos el modo LOOP RECORDER. El botón iluminado indica el modo activado.

- DRY/WET: Determina la proporción de señal respecto a la señal original que se graba. Si pulsamos el botón podemos seleccionar el tamaño del loop.

- REC: Activa la función REC del modo LOOP RECORDER. La función se desactiva una vez se supera el tamaño seleccionado.

- PLAY/PAUSE: Función PLAY/PAUSE del modo LOOP RECORDER.

Shift: Función DELETE. Elimina el loop establecido en la sección del LOOP RECORDER.

8. MIXER/BROWSER.

- MASTER: Ajusta el nivel de volumen de la señal de salida.

- BROWSER: Mientras giramos el control navegamos a través de la lista de canciones. Si presionamos, podremos ampliar la ventana de la lista de canciones.

Shift: Mientras giramos el control navegamos a través de la ventana de carpetas. Si presionamos, podremos abrir y cerrar las carpetas del navegador.

- LOOP RECORDER: Pulsando el botón activamos el modo LOOP RECORDER.

Shift: Cambiamos el modo de visualización del vumeter. Existen dos opciones de visualización. La primera nos permite ver el canal izquierdo y el canal derecho de forma

independiente. La segunda nos permite visualizar el nivel de la salida MASTER.

- LOAD A/B:

Carga la pista seleccionada sobre el deck correspondiente.

- MONITOR CUE LEFT ():

Permite escuchar el canal izquierdo por la salida de auriculares.

Shift: ON/OFF de la función SNAP.

- MONITOR CUE RIGHT ():

Permite escuchar el canal derecho por la salida de auriculares.

Shift: ON/OFF de la función QUANTIZE.

4. CONFIGURACIÓN Y ACTUALIZACIÓN

4.1. Ajuste sensibilidad de la rueda

Para poder ajustar la sensibilidad de la rueda deberá seguir los siguientes pasos:

- Apague la controladora.

- Presione y mantenga presionado LOAD B/D.

- Encienda el equipo mientras mantiene presionado el botón LOAD B/D.

- Ajuste la sensibilidad girando los potenciómetros "TOUCH SENSITIVE".

- Una vez seleccionada la sensibilidad deseada. Presione LOAD A/C para salir del modo de ajuste de sensibilidad de la rueda.

4.2. Versión de Firmware

Para conocer la versión de firmware que tiene cargado su equipo deberá seguir los siguientes pasos:

- Apague el equipo.

- Presione y mantenga pulsado el botón de pre escucha del lado derecho de la controladora.

- Encienda el equipo manteniendo pulsado el botón.

- Los LEDs del vumeter indicarán la versión de firmware hasta que deje de pulsar el botón.

Ejemplo: Si la versión de firmware que está cargada en el equipo es la 2.3, se encenderán dos LEDs en el vumeter izquierdo y tres en el derecho.

4.3. Actualización del firmware

Para poder actualizar el firmware de su Quark SC siga los siguientes pasos:

Nota: Solo se puede actualizar desde un ordenador con sistema operativo Windows.

- Apague el equipo y conéctelo a su ordenador mediante el cable USB.

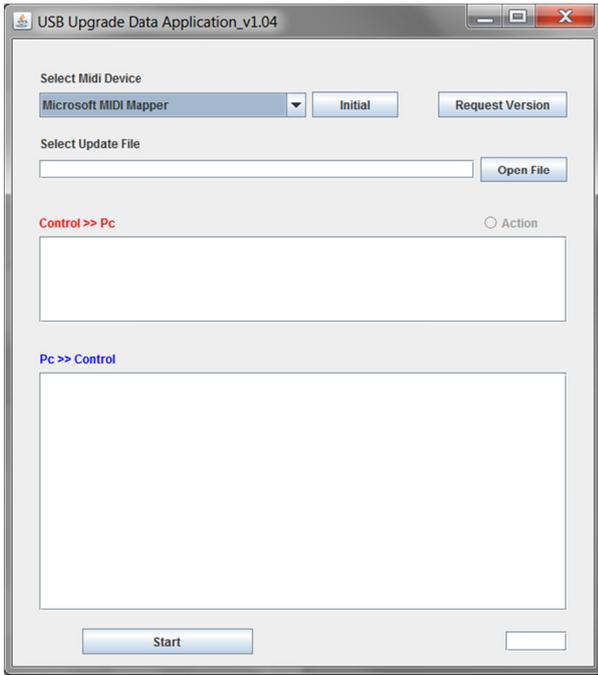
- Presione y mantenga presionado el botón VIDEO MODE.

- Encienda el equipo sin dejar de presionar VIDEO MODE.

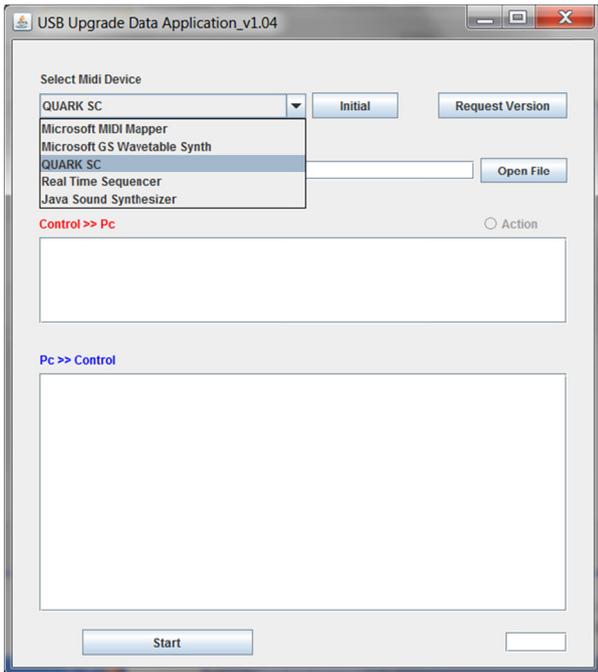
- Suelte el botón cuando éste se haya iluminado.

- Abra el programa de actualización de firmware haciendo doble click sobre el archivo UsbUpgDataApp_v1.04.jar que se encuentra en el CD venía con su Quark SC o puede descargar de la web de Akiyama.

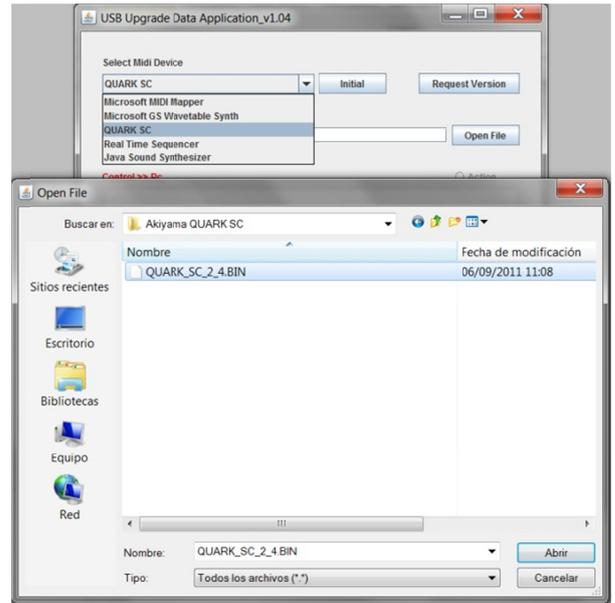
- A continuación verá que se abre una ventana como la que se muestra en la figura siguiente:



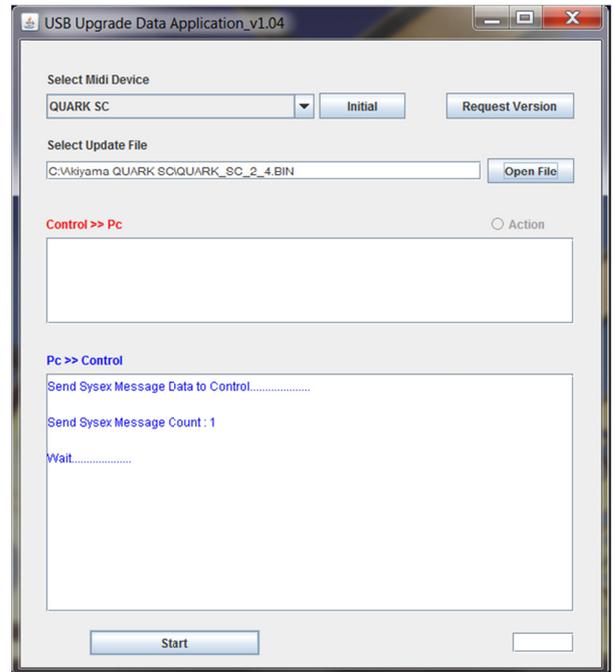
- Pulse Initial.
- Seleccione el dispositivo QUARK SC debajo de "Select MIDI Device".



Haga click en "Open File":
Se abrirá una ventana en la que deberá buscar el archivo correspondiente al firmware que desea cargar en Quark SC:



Presione Start:



- Cuando la actualización haya finalizado todos los LEDs de su Quark SC se iluminarán.
- Apague el equipo antes de utilizarlo.

5. APÉNDICES

5.1. Especificaciones MIDI

Un DJ Software tiene la función de "mapeo" o edición MIDI, donde a cada función del Software se le asigna un mensaje MIDI. Para ello debemos asignar a cada función del software el mensaje MIDI correspondiente al control físico de nuestro

equipo que queremos que controle esta función. Esta asignación se realiza en el ordenador. Cada control de Quark SC genera varios mensajes MIDI que podrá encontrar en la tabla QUARK MIDI MAP. Los mensajes MIDI se pueden enviar por 16 canales distintos y podemos separar la información contenida en un mensaje MIDI en tres partes:

- El código MIDI (MIDI CODE) nos indica el tipo de mensaje que se envía.

- La función del código (FUNCTION CODE) indica el valor de la nota o control correspondiente al control.

- La acción que nos indica el valor que toma el control correspondiente.

En la tabla tenemos una columna para cada una de las partes del mensaje MIDI. Además los controles están agrupados según el tipo de control y por tanto según su código MIDI.

Actualmente los DJ Software utilizan dos tipos de códigos MIDI que son los siguientes:

- "Control Note" (Conmutador): El control físico deberá ser un Botón o un LED y tendrá una nomenclatura tipo NOTE C2. A cada nota le corresponde un número que en la tabla aparece en hexadecimal. Más adelante se muestra la correspondencia entre notas y números y se explica cómo se puede pasar de hexadecimal a decimal y viceversa.

En este caso el valor de MIDI CODE es 9 y el de FUNCTION CODE es la nota correspondiente al control.

- "Control Change" (CC): El control físico será un Potenciómetro o un Encoder y tendrá una nomenclatura tipo CC53.

En este caso el valor de MIDI CODE es B y el de FUNCTION CODE es la un valor de 0 a 127. Se asociara un valor a cada control de este tipo.

Según el valor que tome la cifra de acción clasificaremos los controles de la siguiente manera:

a- NOTE-KEY: Son mensajes de tipo "Note". El valor de la acción puede ser 127 (7FH) cuando lo pulsamos o 0 cuando lo soltamos

b- NOTE-LED:

Estos mensajes se utilizan para determinar que LED debe encenderse. Son mensajes tipo "Note" e igual que en el caso de los pulsadores los valores de acción que reciben son 127 si queremos que el LED se encienda o 0 si queremos que el LED de apague. En el caso de los LEDs es el software quien envía los mensajes al controlador.

c- CC-ABSOLUTE (VR) - CC "Control Change" Absoluto.

Son los que generan los controles de tipo potenciómetro. En este caso el valor de la acción es un número de 0 a 127 según la posición en que se encuentre el potenciómetro.

d- CC-RELATIVE (ENCODER/WHEEL) - CC "Control Change" Relativo.

Son los que generan los controles de tipo encoder. A diferencia de los potenciómetros este tipo de controles no importa su posición sino si éste se gira hacia la izquierda o la derecha. Envía el valor 63 (3FH) si el encoder gira hacia la izquierda o 65 (41H) si el encoder gira hacia la derecha.

e- CC-LEVEL LED

El valor que se envía en la acción de 0 a 127 indicará el número de LEDs que queremos que se encienda del vumeter.

En la penúltima columna de la tabla se encuentran de manera resumida los valores que pueden tomar cada acción.

Existen DJ Software en los que no es necesario conocer los valores de las notas o controles ya que éstos las leen automáticamente. En estos casos solo tendrá que seleccionar una función del software y accionar el control que desea que la controle mientras el software está en modo aprendizaje. Para otros softwares en los que usted tiene que escribir manualmente los valores o para los mensajes de salida (encender LEDs) en las que no es posible el autoaprendizaje será necesario que entienda la nomenclatura de la tabla QUARK MIDI MAP perfectamente.

A continuación se explica que contiene cada una de las columnas de la tabla MIDI MAP:

FUNCTION: Aquí encontrará el nombre del control del controlador Quark SC correspondientes a la serigrafía de éste. MIDI CODE: Indica si el mensaje es del tipo Control Note (9) o Control Change (B).

CHANNEL+MIDI CODE: Aparece el valor de MIDI CODE acompañado del canal menos 1 por el que se envía el mensaje. Más adelante se explican los canales utilizados en QUARK SC.

FUNCTION CODE: En esta columna se encuentra el valor de la nota o control correspondiente al control. Las notas que

aparecen con (SHIFT ON) al lado son las que se envían o reciben mientras el botón SHIFT está presionado.

ACTION: Aquí encontramos el valor de acción. Los distintos valores que puede tomar se han explicado en los puntos de a) a e).

NOTA: el MIDI MAP está expresado en modo hexadecimal > NOTA o CC. Para realizar la asignación de controles de QUARK SC a funciones del DJ Software podría necesitar el valor equivalente decimal o la nota correspondiente.

A continuación se muestra una tabla con la que puede convertir de manera directa los números hexadecimales a decimales:

	0H	1H	2H	3H	4H	5H	6H	7H	8H	9H	AH	BH	CH	DH	EH	FH
0H	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
1H	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
2H	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
3H	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
4H	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
5H	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
6H	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
7H	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
8H	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
9H	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
AH	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
BH	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
CH	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
DH	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
EH	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
FH	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255

Para convertir un número en base Hexadecimal a base Decimal primero debemos localizar la columna que contiene el número que aparece a la izquierda. A continuación identificar la fila que contiene la letra que acompaña al número. El punto de intersección entre Columna y Fila es el numero decimal equivalente. Inversamente para convertir un número en base Decimal a su número correspondiente en base Hexadecimal primero debemos localizar el número en la tabla. La columna en la que se encuentra nos proporciona el primer dígito Hexadecimal. El segundo dígito hexadecimal corresponda al que tenemos en la fila en que se encuentra el número decimal. Ejemplo: la dirección MIDI del control Play es 34. Lo convertimos a Decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec: Columna 3 / Fila 4 es el número 52 decimal.

En algunos software no basta con conocer el valor decimal sino que necesitamos la nota correspondiente (para control change basta con el número decimal). Podemos realizar la conversión Decimal-Nota utilizando la siguiente tabla:

Octave #	Note Numbers											
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
9	120	121	122	123	124	125	126	127				

Para conocer la nota asociada a un número decimal solo debemos tomar la columna en la que se encuentra el número como la nota y la fila la octava. Siguiendo con el ejemplo anterior, la nota correspondiente al botón Play es E3.

Como se puede observar en la columna FUNCTION CODE de la tabla MIDI, cada uno de los controles de QUARK SC puede enviar dos mensajes distintos según si el botón SHIFT se mantiene presionado o no. Recuerde que SHIFT se puede activar permanentemente si presionamos el botón etiquetado con una papelera mientras mantenemos presionado SHIFT.

La controladora QUARK SC se puede dividir en 5 partes y los controles de cada una de estas partes se envían por canales MIDI distintos.

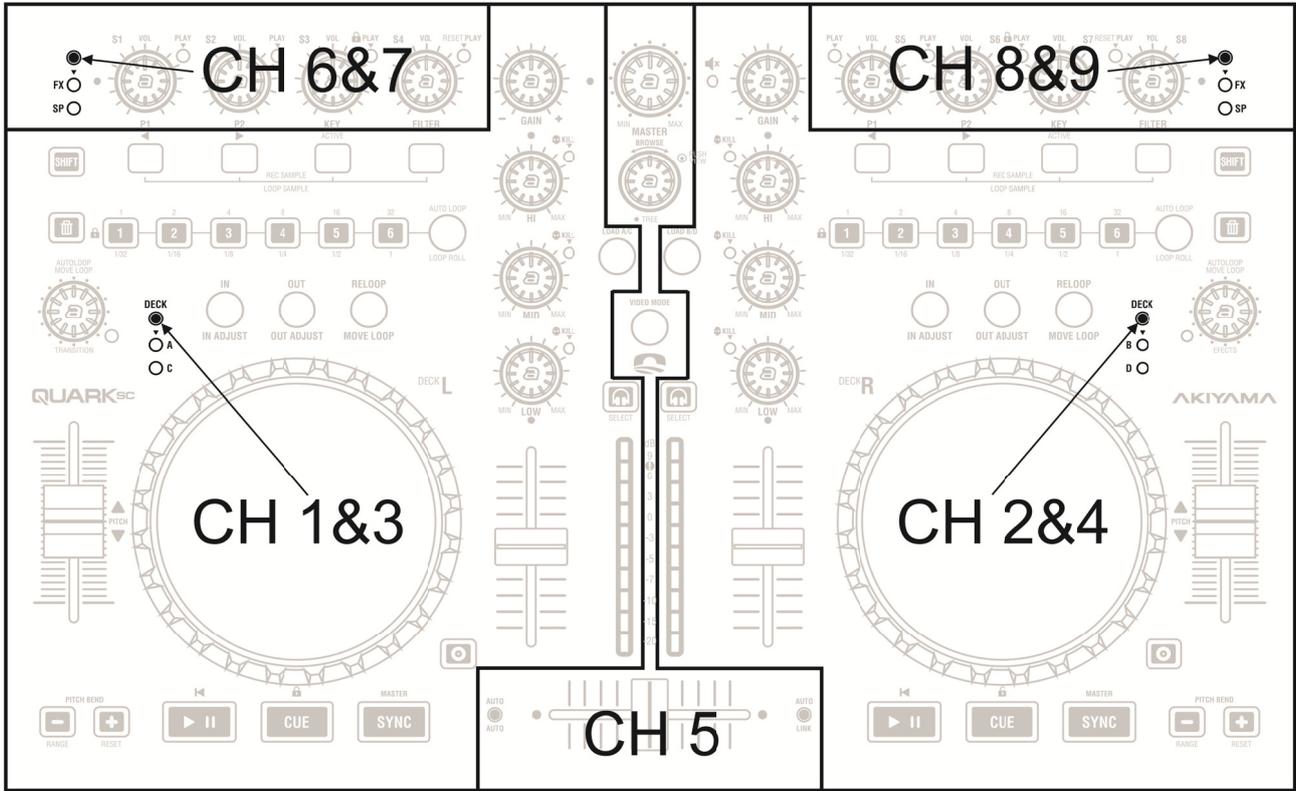
En el medio de la controladora tenemos controles comunes para todos los que se envían por el canal 5.

Hay dos zonas que son independientes de los dos decks y no pertenecen a la parte común. Estas zonas están pensadas para controlar por ejemplo efectos o samples. Pulsando el botón FX/SP los mensajes se envían por dos canales

distintos: 6 y 7 para los controles del lado izquierdo y 8 y 9 para los del lado derecho.

Por último existen dos zonas más correspondientes a los decks izquierdo y derecho. Los controles del deck izquierdo enviarán notas por los canales 1 y 3 según seleccionemos con el botón DECK. Los canales asociados al lado izquierdo son el 2 y el 4.

En la figura siguiente se puede observar gráficamente todo lo explicado anteriormente acerca de los canales.



QUARK SC MIDI MAP							
I/O	FUNCTION	MIDI CODE	CHANNEL+ MIDI CODE		FUNCTION CODE	ACTION	
KEY							
1	I	S1/P1	9	9X (X=5,7)	01H/41H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=6,8)			SLOT=3,4
2	I	S2/P2	9	9X (X=5,7)	02H/42H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=6,8)			SLOT=3,4
3	I	S3/KEY	9	9X (X=5,7)	03H/43H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=6,8)			SLOT=3,4
4	I	S4/FILTER	9	9X (X=5,7)	04H/44H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=6,8)			SLOT=3,4
5	I	DECK	9	9X (X=0,2)	07H	7FH : ON/00H : OFF	DECK=A,C
				9X (X=1,3)			DECK=B,D
6	I	SLOT	9	9X (X=5,7)	08H	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=6,8)			SLOT=3,4
7	I	HI	9	9X	0AH/4AH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
8	I	MID	9	9X	0BH/4BH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
9	I	LOW	9	9X	0CH/4CH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
10	I	SHIFT	9	9X	3FH	7FH : ON/00H : OFF	
11	I	DELETE	9	9X	16H(SHIFT NOT PRESS)	7FH : ON/00H : OFF	
12	I	</REC1	9	9X	0EH/4EH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
13	I	>/REC2	9	9X	0FH/4FH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
14	I	ACTIVE/REC3	9	9X	10H/50H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
15	I	REC/REC4	9	9X	11H/51H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
16	I	HOT CUE 1	9	9X	17H/57H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	NORMAL

QUARK SC MIDI MAP							
	I/O	FUNCTION	MIDI	CHANNEL+	FUNCTION CODE		ACTION
						18H/58H(SHIFT ON)	AUTOLOOP
						19H/59H(SHIFT ON)	LOOP ROLL
17	I	HOT CUE 2	9	9X		1AH/5AH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						1BH/5BH(SHIFT ON)	NORMAL
						1CH/5CH(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
18	I	HOT CUE 3	9	9X		1DH/5DH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						1EH/5EH(SHIFT ON)	NORMAL
						1FH/5FH(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
19	I	HOT CUE 4	9	9X		20H/60H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						21H/61H(SHIFT ON)	NORMAL
						22H/62H(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
20	I	HOT CUE 5	9	9X		23H/63H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						24H/64H(SHIFT ON)	NORMAL
						25H/65H(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
21	I	HOT CUE 6	9	9X		26H/66H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						27H/67H(SHIFT ON)	NORMAL
						28H/68H(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
22	I	MODE SEL	9	9X		29H	7FH : ON/00H : OFF
						2AH	NORMAL
						2BH	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
23	I	AUTOLOOP	9	9X		2CH/6CH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
						2DH/6DH(SHIFT ON)	NORMAL
						2EH/6EH(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
24	I	IN	9	9X		2FH/6FH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
25	I	OUT	9	9X		30H/70H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
26	I	RELOOP	9	9X		31H/71H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
27	I	PITCH -	9	9X		32H/72H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
28	I	PITCH +	9	9X		33H/73H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
29	I	PLAY	9	9X		34H/74H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
30	I	CUE	9	9X		35H/75H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
31	I	SYNC	9	9X		36H/76H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
32	I	SCRATCH	9	9X		37H/77H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
33	I	WHEEL TOUCH	9	9X		39H/79H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
34	I	LOAD A/C	9	9X		3BH/7BH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
35	I	PFL	9	9X		3CH/7CH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
36	I	TRACK LIST	9	94		02H/42H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
37	I	VIDEO MODE	9	94		03H/43H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
38	I	CH 1 AUTO	9	94		05H/45H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
39	I	CH 2 AUTO	9	94		06H/46H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF
ENCODER/WHEEL							
1	I	AUTOLOOP	0B	BX		2CH/6CH(SHIFT ON)	LEFT:40H-N/RIGHT:40H+N
						2DH/6DH(SHIFT ON)	NORMAL
						2EH/6EH(SHIFT ON)	AUTOLOOP
							LOOP ROLL
2	I	WHEEL	0B	BX		39H/79H(SHIFT ON)	LEFT:40H-N/RIGHT:40H+N
3	I	TRACK LIST	0B	B4		02H/42H(SHIFT ON)	LEFT:40H-N/RIGHT:40H+N
VR							
1	I	S1/P1	0B	BX (X=5,7)		01H/41H(SHIFT ON)	00H~7F
				BX (X=6,8)			SLOT=1,2
2	I	S2/P2	0B	BX (X=5,7)		02H/42H(SHIFT ON)	00H~7F
				BX (X=6,8)			SLOT=3,4
3	I	S3/KEY	0B	BX (X=5,7)		03H/43H(SHIFT ON)	00H~7F
				BX (X=6,8)			SLOT=1,2
							SLOT=3,4
4	I	S4/FILTER	0B	BX (X=5,7)		04H/44H(SHIFT ON)	00H~7F
				BX (X=6,8)			SLOT=1,2
							SLOT=3,4
5	I	GAIN	0B	BX		09H/49H(SHIFT ON)	00H~7F
6	I	HI	0B	BX		0AH/4AH(SHIFT ON)	00H~7F
7	I	MID	0B	BX		0BH/4BH(SHIFT ON)	00H~7F
8	I	LOW	0B	BX		0CH/4CH(SHIFT ON)	00H~7F
9	I	PITCH	0B	BX		38H/78H(SHIFT ON)	00H~7F

QUARK SC MIDI MAP							
	I/O	FUNCTION	MIDI	CHANNEL+	FUNCTION CODE	ACTION	
10	I	CH 1/2 VOL	0B	BX	3BH/7BH(SHIFT ON)	00H~7F	
11	I	SLOP	0B	BX	3EH/7EH(SHIFT ON)	00H~7F	
12	I	MASTER	0B	B4	01H/41H(SHIFT ON)	00H~7F	CH 5
13	I	FADER	0B	B4	04H/44H(SHIFT ON)	00H~7F	CH 5
LED							
1	O	S1/P1	9	9X (X=6,8)	01H/41H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=7,9)			SLOT=3,4
2	O	S2/P2	9	9X (X=6,8)	02H/42H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=7,9)			SLOT=3,4
3	O	S3/KEY	9	9X (X=6,8)	03H/43H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=7,9)			SLOT=3,4
4	O	S4/FILTER	9	9X (X=6,8)	04H/44H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	SLOT=1,2
				9X (X=7,9)			SLOT=3,4
5	O	HI	9	9X	0AH/4AH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
6	O	MID	9	9X	0BH/4BH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
7	O	LOW	9	9X	0CH/4CH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
8	O	</REC1	9	9X	0EH/4EH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
9	O	>/REC2	9	9X	0FH/4FH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
10	O	ACTIVE/REC3	9	9X	10H/50H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
11	O	REC/REC4	9	9X	11H/51H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
12	O	HOT CUE 1	9	9X	17H	YELLOW	NORMAL
					18H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					19H		LOOP ROLL
					57H	GREEN	NORMAL
					58H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					59H		LOOP ROLL
13	O	HOT CUE 2	9	9X	1AH	YELLOW	NORMAL
					1BH	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					1CH		LOOP ROLL
					5AH	GREEN	NORMAL
					5BH	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					5CH		LOOP ROLL
14	O	HOT CUE 3	9	9X	1DH	YELLOW	NORMAL
					1EH	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					1FH		LOOP ROLL
					5DH	GREEN	NORMAL
					5EH	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					5FH		LOOP ROLL
15	O	HOT CUE 4	9	9X	20H	YELLOW	NORMAL
					21H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					22H		LOOP ROLL
					60H	GREEN	NORMAL
					61H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					62H		LOOP ROLL
16	O	HOT CUE 5	9	9X	23H	YELLOW	NORMAL
					24H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					25H		LOOP ROLL
					63H	GREEN	NORMAL
					64H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					65H		LOOP ROLL
17	O	HOT CUE 6	9	9X	26H	YELLOW	NORMAL
					27H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					28H		LOOP ROLL
					66H	GREEN	NORMAL
					67H	7FH : ON/00H : OFF	AUTOLOOP
					68H		LOOP ROLL
18	O	AUTOLOOP	9	9X	2CH	7FH : ON/00H : OFF	NORMAL
					2DH		AUTOLOOP
					2EH		LOOP ROLL
19	O	IN	9	9X	2FH/6FH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
20	O	OUT	9	9X	30H/70H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
21	O	RELOOP	9	9X	31H/71H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
22	O	PLAY	9	9X	34H/74H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	

QUARK SC MIDI MAP							
	I/O	FUNCTION	MIDI	CHANNEL+	FUNCTION CODE	ACTION	
23	O	CUE	9	9X	35H/75H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
24	O	SYNC	9	9X	36H/76H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
25	O	SCRATCH	9	9X	37H/77H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
26	O	PFL	9	9X	3CH/7CH(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	
27	O	VIDEO MODE	9	9X	03H/43H(SHIFT ON)	7FH : ON/00H : OFF	CH 5
LEVEL LED							
1	O	LEVEL LED	0B	BX	3DH/7DH(SHIFT ON)	00H~7F *	
* X=CHANNEL,(0-3)							
* LED RINGS CODE : (CC COMMAND)							
00~11	=> 0	=> ALL LED OFF					
12~23	=> 12	=> 1 LED ON					
24~35	=> 24	=> 2 LEDS ON					
36~49	=> 36	=> 3 LEDS ON					
108~119	=> 120	=> 9 LEDS ON					
120~127	=> 120	=> ALL LEDS ON					

5.2. Especificaciones técnicas

Sección general

Producto	USB 5V, 500mA / DC 6V, 1.75A
Fuente de Alimentación.....	3,30 Kgs.
Peso.....	(1) Entradas: 1 entrada de micrófono y 2 de línea
Características.....	Salidas: 2 salidas de línea y 1 de auriculares.
	(2) Salida máxima de 0.8V RMS.
Dimensiones del chasis.....	358 (W) x 220 (D) x 43(H) mm
Dimensiones con protecciones y conectores.....	358 (W) x 233,5 (D) x 64(H) mm
Controlador MIDI	

Características de audio

(Carga: Línea=100Kohm, Auriculares=32ohm, Potenciómetros al máximo, Señal de Test: MP3, 128Kbps, Balance de auriculares: Potenciómetros en el límite en CHA o CHB)

		TÍPICA	LÍMITE	CONDICIÓN
(1) Nivel de Salida:	Line OUT1&2	0.8V +/-0.5dB	0.8V +/-1dB	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK2)
	Auriculares	0.3V +/-0.5dB	0.3V +/-1dB	1KHz, -20dB (TCD-782 TRK16)
(2) Balance de canal:	Line OUT1&2	Dentro de 0.5dB	Dentro 1dB	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK2)
(3) Separación de canal L/R (*2):	Line OUT1&2	85dB	80dB	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK9 & 11)
	Line OUT1&2	0.02%	0.05%	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK.2)
(4) THD+N (*1):	Auriculares	0.03%	0.06%	1KHz, 0dB (1V OUTPUT)
	Line OUT1&2	90dB	85dB	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK.2 & 8)
(6) Respuesta en frecuencia:	Line OUT1&2	17Hz-16KHz +/-0.5dB	17Hz-16KHz +/-1dB	(TCD-781 TRK.1,4 & 16)
(7) Salida máxima auriculares:		1.4V	1.3V	1KHz, 0dB, THD=1%
(8) Mute:	Line OUT1&2	-55dB	-50dB	1KHz, 0dB (TCD-782 TRK.2)
(9) Sección Grabación/Reproducción (Potenciómetro Master al máximo)				
9-1 Nivel de entrada	Line OUT1&2	0.8V +/-1dB	0.8V +/-1.5dB	Line IN 1KHz +6dBV(2V)
		0.8V +/-1dB	0.8V +/-2dB	Phono IN 1KHz -32dBV
		0.8V +/-1dB	0.8V +/-2dB	MIC 1KHz, -36dB (Nivel máximo)
9-2 Respuesta en frecuencia	Line OUT1&2	20Hz-20KHz +0/-1dB	20Hz-20KHz +0/-3dB	Line IN 1KHz +6dBV(2V)
		20Hz-20KHz +1/-2dB	20Hz-20KHz +2/-3dB	Phono IN 1KHz -54dB(RIAA)
		20Hz-20KHz +/-1.5dB	20Hz-20KHz +/-3dB	MIC 1KHz, -50dB (Nivel máximo)
9-3 S/N (*2)	Line OUT1&2	80dB	76dB	Line IN 1KHz +6dBV(2V)
		75dB	70dB	Phono IN 1KHz -32dBV
		65dB	60dB	MIC 1KHz, -50dB (Nivel máximo)

Notas:

*1: Con filtro paso bajo a 20KHz.

*2: Con filtro paso bajo a 20KHz, ponderado "IHF-A".

*3: Todas las medidas tomadas con equipo alimentado con fuente de alimentación externa.



C/ Praga, nº 11. Pol. Cova Solera
08191. Rubí - Barcelona (Spain)
www.akiyamadj.com
info@akiyamadj.com