QUATTRO

Manual de Usuario

AKIYAMA™

GO LIFE

CONTENIDO

1. CONTROLES Y CONEXIONES 4
1.1. Frontal 4
1.2. Delantero 4
1.3. Trasero 5
1.4. Conexiones 6
2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE 7
2.1. Driver QUATTRO Akiyama ASIO 7
2.1.1. Instalación del driver QUATTRO Akiyama ASIO 7
2.1.2. Configuración del driver Akiyama ASIO 8
2.2. Virtual DJ 8
2.2.1. Instalación de Virtual DJ LE 8
2.2.2. Configuración de Virtual DJ LE 11
2.2.3. Actualización de Virtual DJ LE 11
2.2.4. Configuración de Virtual DJ Pro 11
2.3. Traktor 12
2.3.1. Configuración de sonido 13
2.3.2. Configuración de la controladora 14
3. FUNCIONES DE LOS CONTROLES 15
3.1. Virtual DJ 15
3.2. Traktor PRO 2 17
4. APENDIX 19
4.1. Especificaciones MIDI 19
4.2. Especificaciones técnicas 22





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 cubrirlas o bloquearlas. 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

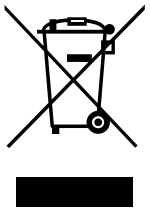
Por favor, le rogamos que al abrir el embalaje se asegure que el contenido del mismo es correcto. Al revisar el contenido de la caja deberá encontrar:

1- Unidad Principal
1- Poster de guía rápida
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

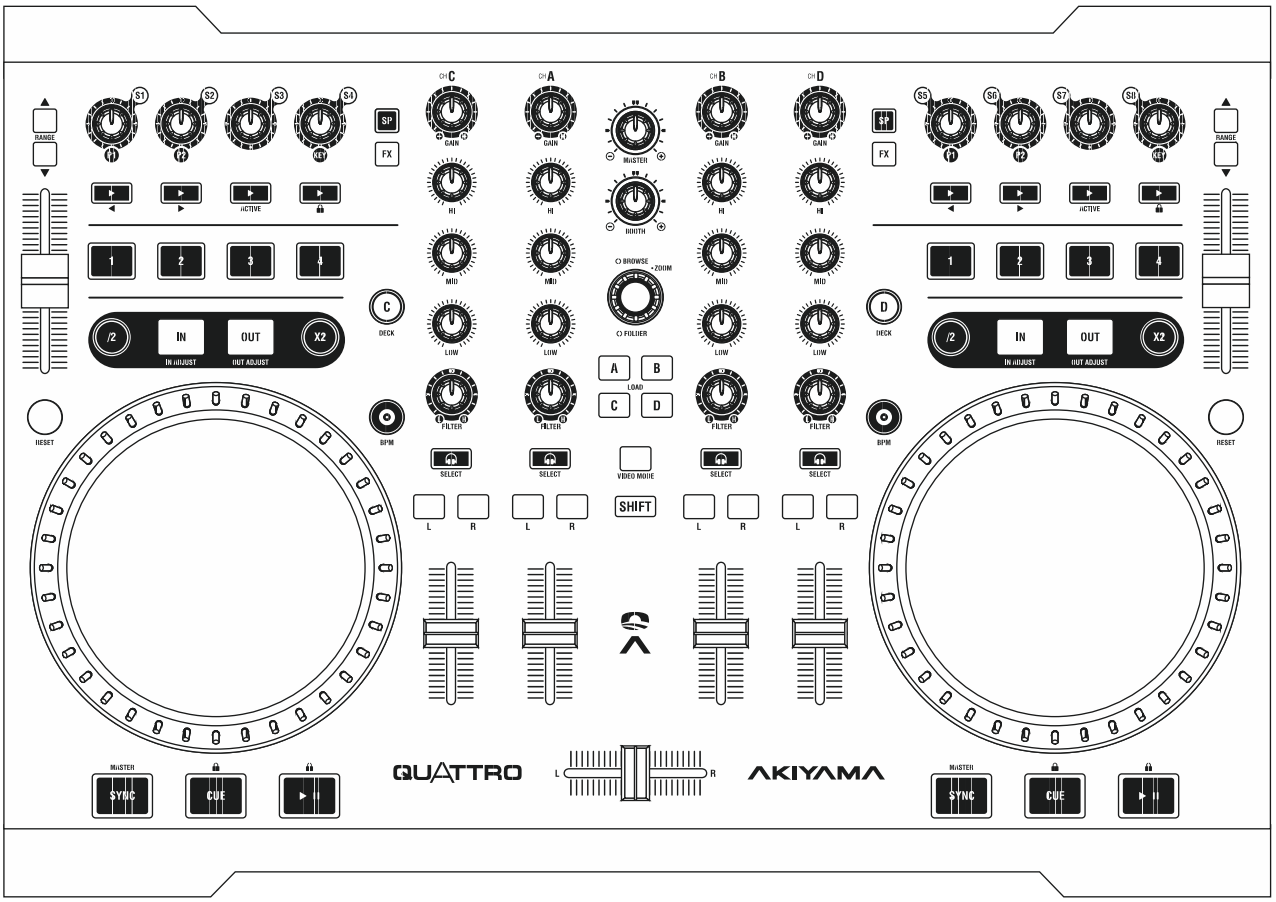
Instalar el equipo sobre una superficie horizontal estable.
Asegúrese de que el reproductor se instala en una zona ventilada y no expuesta a rayos solares directos, extrema humedad o alta temperatura
Posicione el equipo lo más lejos posible de televisores y aparatos de radio.



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 y resolución de 600 pasos.

3. Botones de goma de gran tamaño y durabilidad.

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.

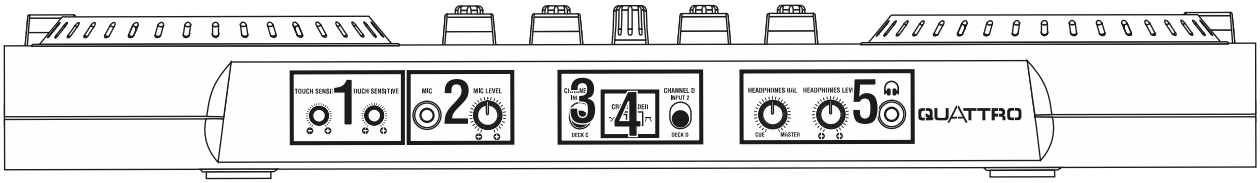
5. Dispone de 8 potenciómetros y 8 botones independientes del deck para controlar funciones de efectos y samples.

6. Dispone de una sección mezcladora de cuatro canales con la que podrá controlar un ecualizador de tres bandas. Esta sección incluye también control de ganancia para cada canal, faders de volumen y crossfader además de un control especifico para el efecto “Filter”. Los controles de volumen para la salida Master y Booth están incluidos en esta sección.

7. Los cinco botones y el encoder central nos servirán para seleccionar y cargar canciones así como para poder controlar el “Loop Recorder” de Traktor PRO 2.

8. Gracias al botón SHIFT se pueden asignar dos funciones a cada uno de los controles de la controladora.

1.2. Delantero



1. SENSIBILIDAD AL TACTO
- Gire TOUCH SENSITIVE para ajustar la sensibilidad al tacto de la rueda. Cuando ajuste la sensibilidad, tenga en cuenta que ajustes extremos pueden afectar a su rendimiento. Si ajusta la sensibilidad muy alta (control hacia la derecha), podría detectar que se ha tocado la rueda solo pasando la mano por encima de la rueda. Si ajusta la sensibilidad demasiado baja (control hacia la izquierda) no se detectará que se está tocando la rueda aun cuando la presione firmemente.

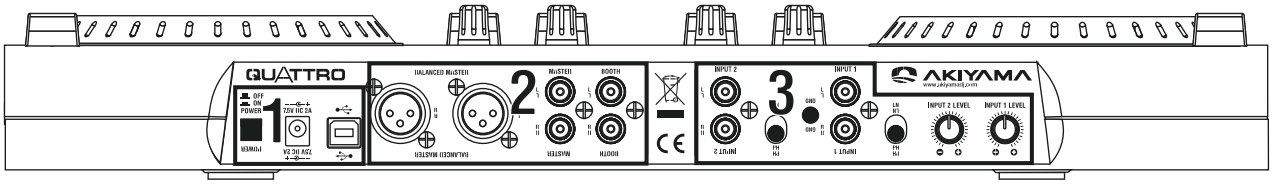
2. MICROFONO
- Conecte un micrófono a la entrada MIC. La señal del micrófono se mezclará directamente con la salida de Master.
- El volumen puede ser ajustado mediante el potenciómetro MIC LEVEL.

3. SELECTOR DE ENTRADA DE LINEA
- Active o desactive la entrada de línea 1 en el deck C o la entrada de línea 2 en el deck D.

4. CROSSFADER
- Seleccione la curva del crossfader: suave o abrupta.

5. AURICULARES
- Conecte sus auriculares al conector jack.
- Ajuste la mezcla entre MASTER y HEADPHONES a través del control HEADPHONES BAL.
- El control HEADPHONES LEVEL permite modificar el volumen de la salida de auriculares.

1.3. Trasero

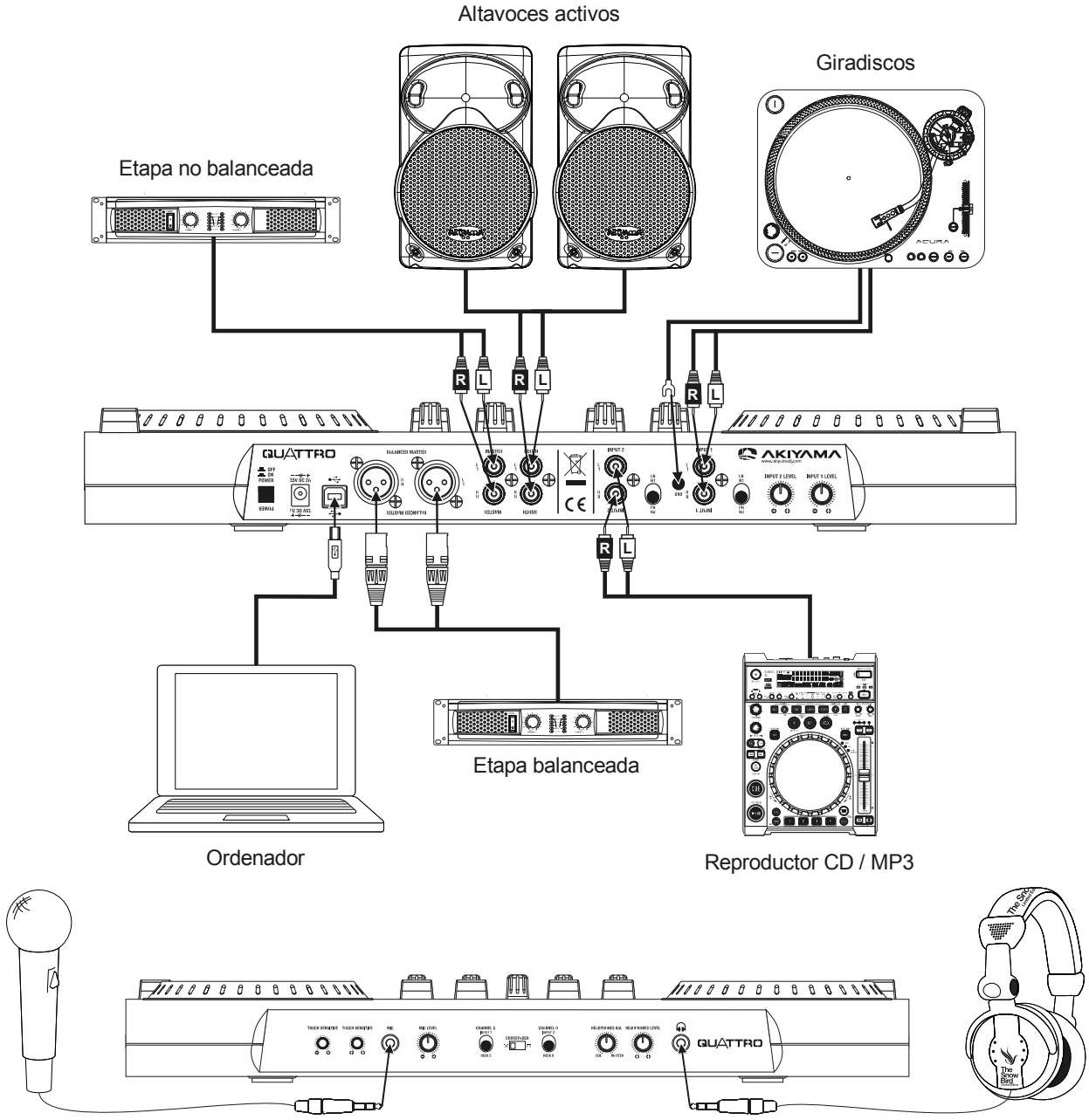


1. ALIMENTACIÓN
- Conecte su dispositivo al ordenador mediante la conexión USB.
- Conecte la fuente de alimentación externa suministrada con el equipo al conector DC IN.
- Utilice el botón POWER para encender/apagar el equipo.

2. SALIDAS
- Conecte un amplificador, altavoces activos o una mesa de mezclas a las salidas RCA.
- Utilice los conectores XLR para conectar un amplificador o cualquier dispositivo externo que tenga entradas balanceadas o cuando utilice cable de mayor longitud que 5 metros. En general utilice las salidas balanceadas siempre que sea posible.

3. ENTRADAS
- Conecte cualquier equipo externo a las entradas RCA.
- Use los interruptores LN/PH para seleccionar el nivel de entrada dependiendo de la clase de equipo conectado.
- Conecte la masa del giradiscos a uno o ambos conectores de masa del equipo. De esta manera reducirá los ruidos de “humming” y “popping” asociados a los cartuchos magnéticos.
- Ajuste el nivel de entrada mediante los potenciómetros INPUT LEVEL.

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 sueltas 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 QUATTRO será necesario instalar el driver QUATTRO 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. Driver QUATTRO Akiyama ASIO

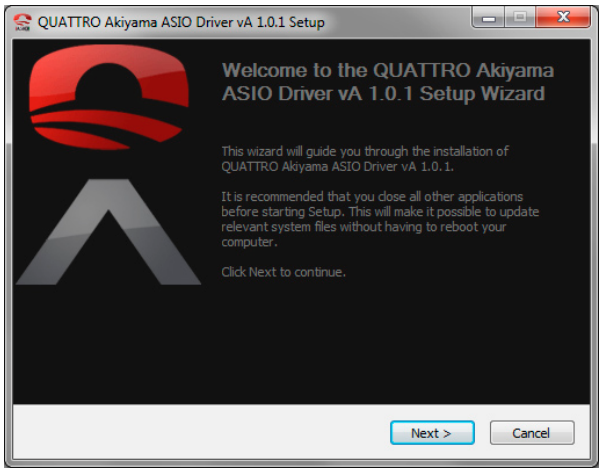
Después de conectar Akiyama QUATTRO al puerto USB de su ordenador, este lo detectará como un dispositivo de audio. A continuación ya podrá utilizar el equipo. Sin embargo recomendamos que instale el driver QUATTRO Akiyama ASIO. Si usted pretende utilizar las entradas de QUATTRO entonces deberá instalar el driver obligatoriamente.
Si desea utilizar más de una tarjeta de sonido a la vez, puede descargase el driver Akiyama ASIO genérico gratis en www.akiyamadj.com. Usted encontrará más información a cerca de este driver en el manual que se instala durante el proceso de instalación del driver.

Requerimientos de sistema:

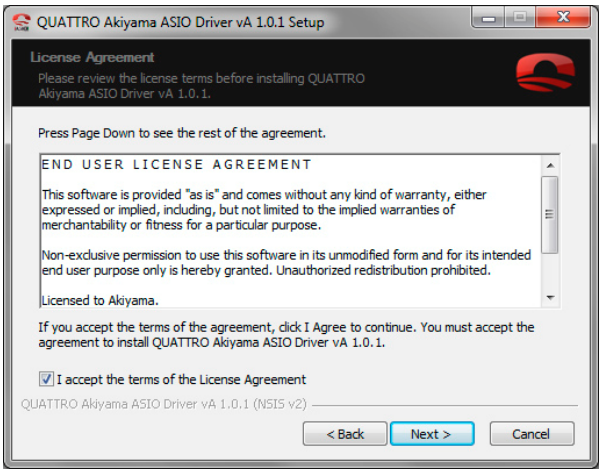
Para que el driver QUATTRO Akiyama ASIO funcione correctamente, es necesario disponer de un sistema operativo compatible con WDM como por ejemplo Win98SE /ME /2k /XP /2003 /XP64/ Windows Vista x86/x64 o Windows 7 x86/x64.

2.1.1. Instalación del driver QUATTRO Akiyama ASIO

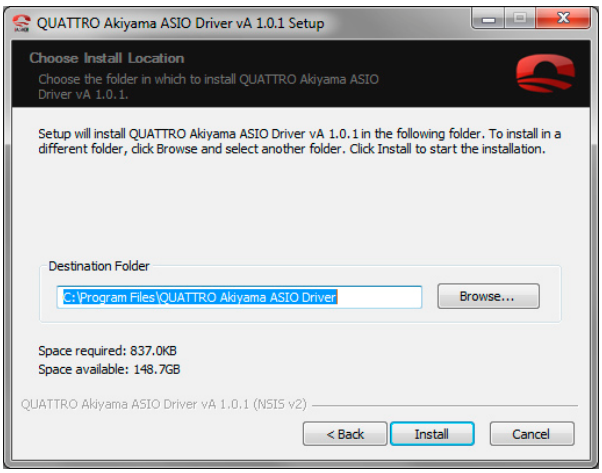
Ejecute el instalador del driver Akiyama haciendo doble click sobre el icono del archivo:
Quattro_Akiyama_ASIO_Driver_Setup.exe. La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente.



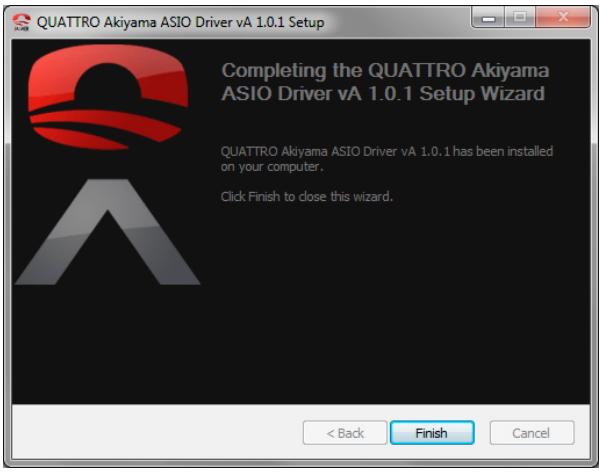
Antes de seleccionar “Next” lea atentamente la información que contiene la pantalla de bienvenida.
Español: "Este instalador le guiará a través de la instalación del driver Asio Akiyama vA1.0.1.
Es recomendable que cierre las aplicaciones que tenga abiertas antes de empezar con la instalación. Esto hará 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”.



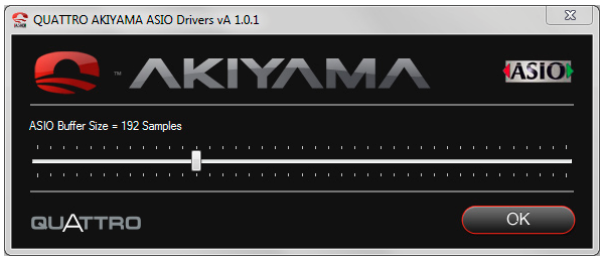
Deberá seleccionar la carpeta en la que quiere que se instale el driver. Por defecto se instalará en la carpeta
C:\Program Files\ QUATTRO Akiyama ASIO Driver \
Para seleccionar otro destino haga clic en “Browse…” y busque la carpeta en la que desea instalar el driver.
A continuación seleccione “Install”.



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

2.1.2. Configuración del driver Akiyama ASIO

A continuación podrá ver la ventana de configuración del driver. Esta ventana de configuración será accesible desde el software de DJ que esté utilizando y le permitirá modificar el buffer del driver.



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 tal como se explica en el capitulo de configuración de la tarjeta de sonido para el software que vaya a utilizar.

2.2. Virtual DJ

Existe una versión de Virtual DJ LE especialmente diseñada para QUATTRO. En caso de que usted posea una licencia de Virtual DJ PRO este también detectará automáticamente su dispositivo QUATTRO. 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 QUATTRO.

Requerimientos mínimos de sistema para Windows:

Procesador Intel® Pentium® 4 o AMD Athlon™ XP.
Resolución de 1024x768.
Tarjeta de sonido compatible con DirectX.
512 MB de RAM.
50 MB libres en el disco duro.
Sistema Operativo: Microsoft® Windows XP SP3 o más reciente.

Requerimientos mínimos de sistema para MAC:
Procesador Intel®.
Resolución de 1024x768.
Tarjeta de sonido compatible con CoreAudio.
1024MB de RAM.
50 MB libres en el disco duro.
Sistema Operativo: Mac X v10.5.x o más reciente.

2.2.1. Instalación de Virtual DJ LE

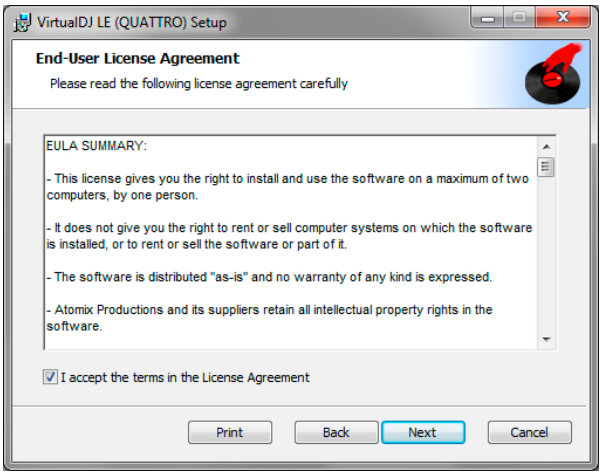
A continuación se explican los pasos que se deben seguir para instalar Virtual DJ.
Nota: Para poder instalar una nueva versión de Virtual DJ LE es necesario que desinstale cualquier versión de Virtual DJ LE que tenga instalada en su ordenador. Un mismo ordenador solo puede tener instalada una versión de Virtual DJ LE.

Instalación Windows

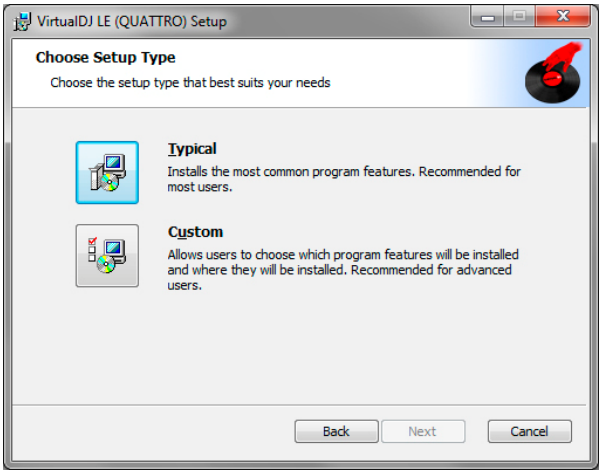
Ejecute el instalador de Virtual DJ LE haciendo doble clic sobre el icono del archivo install_virtualdj_le_quattro_vx.y.z.msi donde x.y.z indican la versión del software.
La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente:



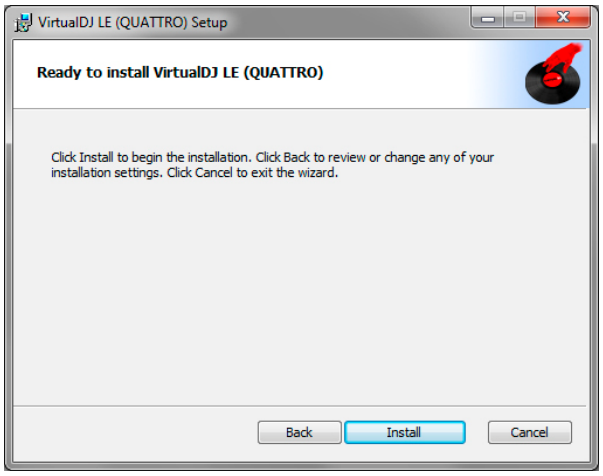
Seleccione "Next" para que empiece la instalación. Seguidamente se abrirá el acuerdo de licencia.



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".



Presione “Install” para iniciar la instalación.



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

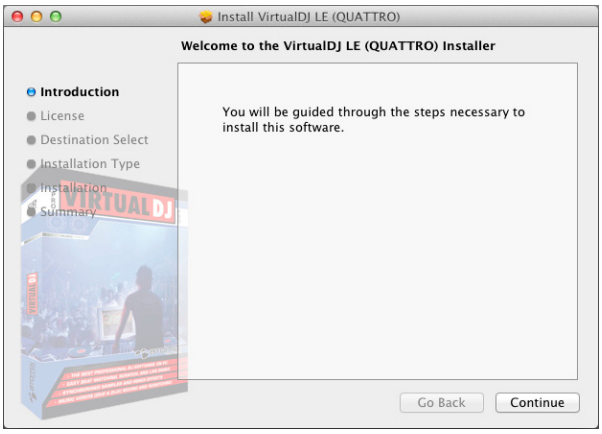


La primera vez que lance el programa aparecerá una ventana como la de la figura anterior. Deberá introducir el número de serie que se proporciona con su QUATTRO y pulsar OK. El número de serie se encuentra en el sobre del CD.
A continuación se abrirá Virtual DJ LE para QUATTRO:

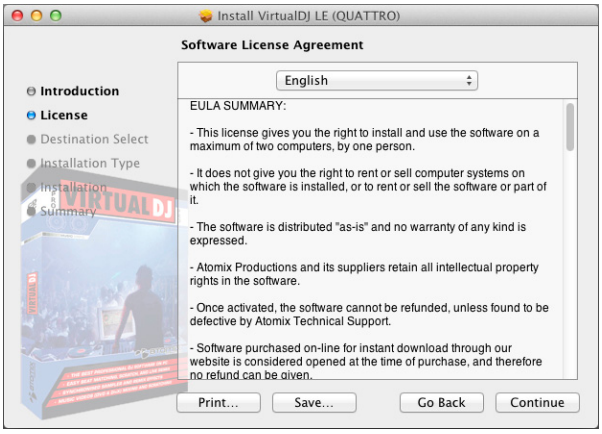


Instalación MAC

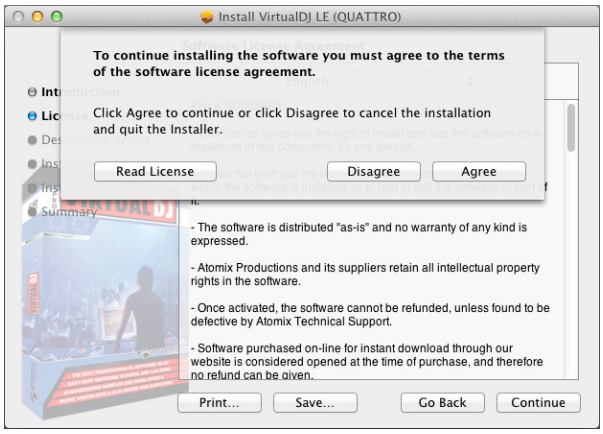
Ejecute el instalador de Virtual DJ LE haciendo doble clic sobre el icono del archivo install_virtualdj_le_quattro_vx.y.z. pkg donde x.y.z indican la versión del software.
La instalación comenzará con la pantalla de bienvenida que se muestra en la figura siguiente.



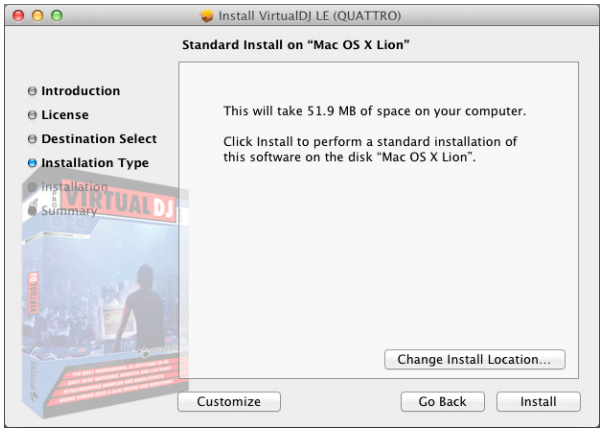
Seleccione “Continuar” para que empiece la instalación. Seguidamente se abrirá el contrato de licencia.



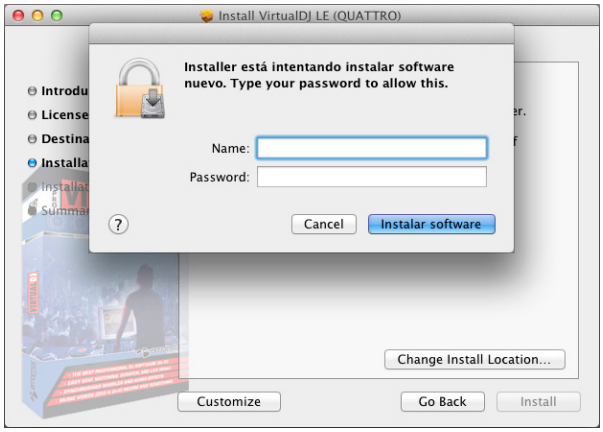
Deberá seleccionar “Acepto” para continuar con la instalación.



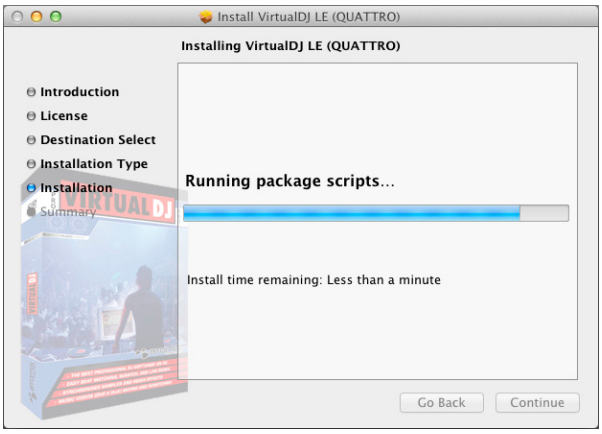
A continuación se mostrará información acerca del tipo de instalación. Usted podrá cambiar la ubicación de la instalación o presionar “Instalar” para que comience la instalación.



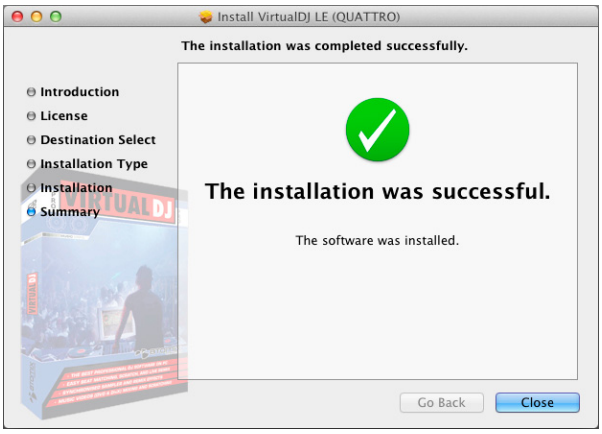
Para que el instalador pueda realizar cambios deberá introducir su Nombre y Contraseña.



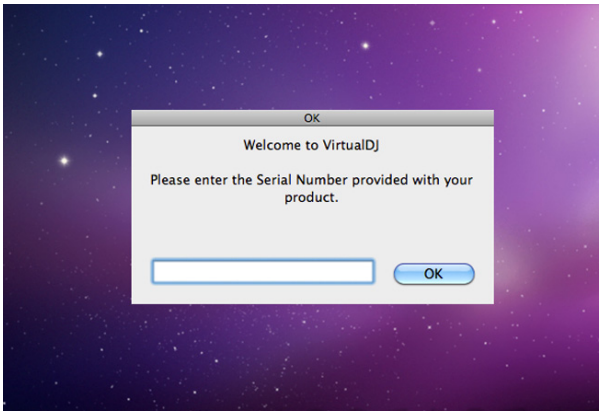
Mientras se instala Virtual DJ LE verá esta imagen.



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 QUATTRO y clicar OK. El número de serie se encuentra en el sobre del CD.



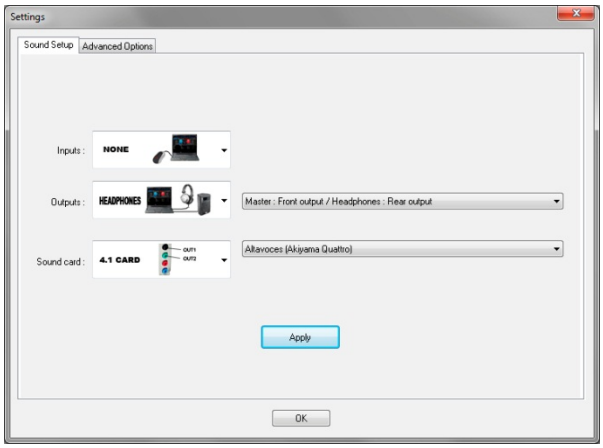
A continuación se abrirá Virtual DJ LE para QUATTRO:



2.2.2. Configuración de Virtual DJ LE

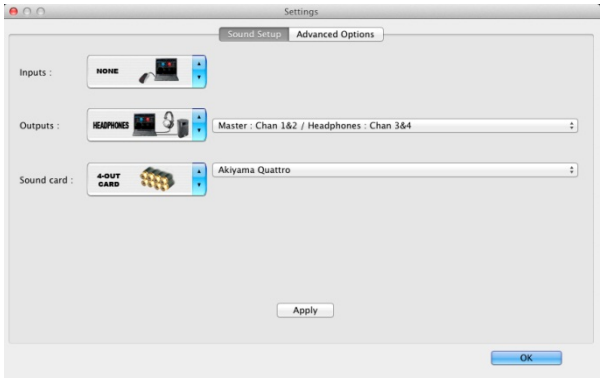
Una vez iniciado Virtual DJ la tarjeta de sonido de Quattro se configura automáticamente.
En caso de que no funcionara seleccione CONFIG para que se le abra la ventana que se muestra a continuación.

Windows



Compruebe que esta configurado de la siguiente manera:
- Outputs → HEADPHONES → Master: Frontal output / Headphones: Rear output.
- Sound card → 4.1 CARD → Altavoces (Akiyama Quattro).

MAC



Compruebe que esta configurado de la siguiente manera:
- Outputs → HEADPHONES → Master: Chan 1&2 / Headphones: Chan 3&4.
- Sound card → 4-OUT CARD → Akiyama Quattro.

Con esta configuración tendremos la salida Master de Virtual DJ en la salida MASTER y BOOTH traseras y Headphones en la salida de auriculares delantera de QUATTRO.

2.2.3. Actualización de Virtual DJ LE

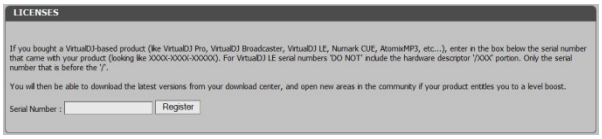
Para actualizar el software de su equipo realice los siguientes pasos:
-Acceda a la página web de descargas de VirtualDj: <http://www.virtualdj.com/download/updates.html>

- 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 como la siguiente:

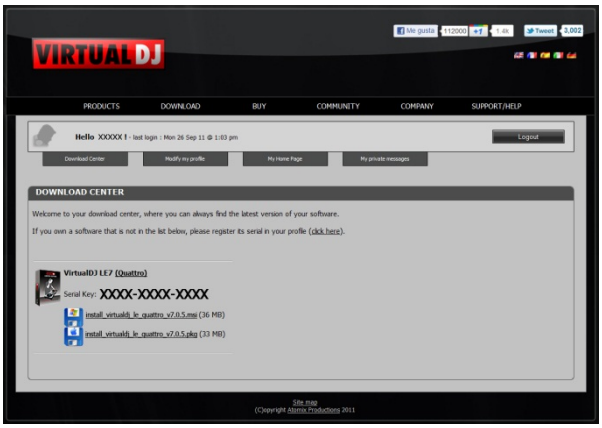


- Haga clic en link "(click here)" para registrar el software la primera vez. En siguientes actualizaciones irá directo al último punto.

- En el siguiente paso, usted deberá introducir el número de serie del producto que encontrará etiquetado en el CD.



- Una vez registrado el producto, desde esta ventana usted podrá descargar Virtual DJ LE QUATTRO para sistemas Mac y Windows y sus actualizaciones.



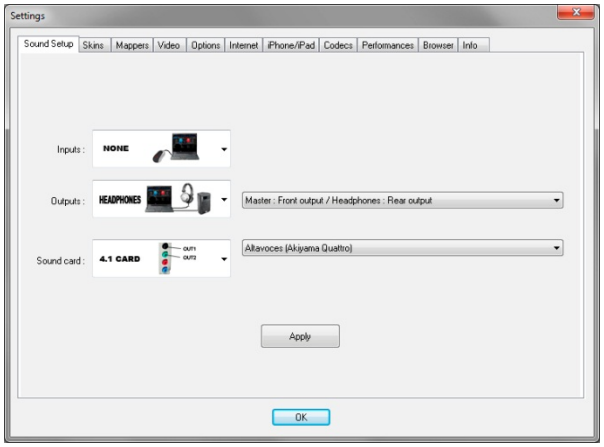
2.2.4. Configuración de Virtual DJ Pro

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

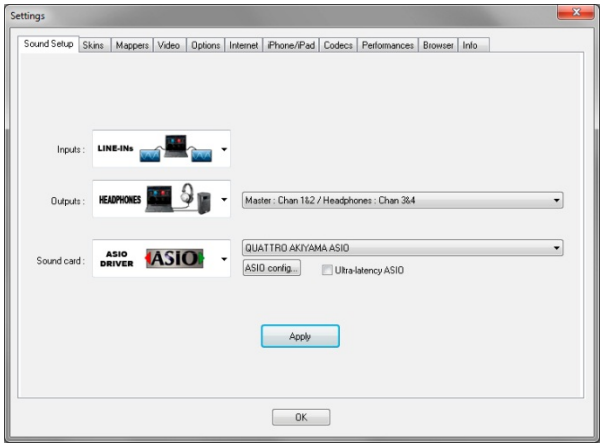
Configuración Windows

En Virtual DJ solo podremos utilizar las entradas si utilizamos drivers ASIO. Usted puede descargar gratuitamente el driver Akiyama ASIO desde la sección Productos/Software de 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: (Akiyama Quattro).



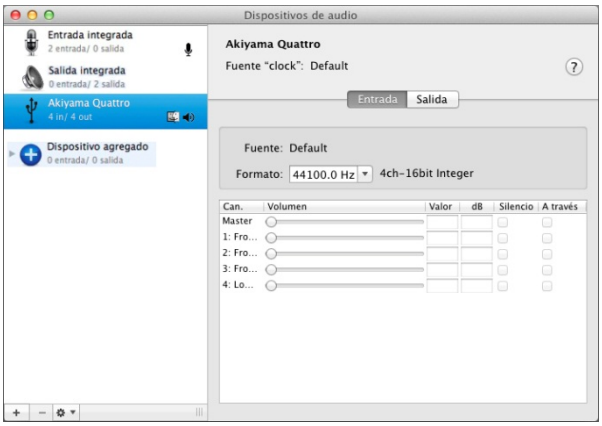
A pesar de los nombres que da Virtual DJ a las tarjetas de sonido, entradas y salidas, con esta configuración tendremos la salida Master de Virtual DJ en las salidas traseras y Headphones en la salida de auriculares delantera.
En caso de utilizar drivers ASIO deberá configurar Virtual DJ tal como se 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 → QUATTRO AKIYAMA ASIO.
-Configuramos el driver Akiyama ASIO tal como se explica en el punto 2.1.2.



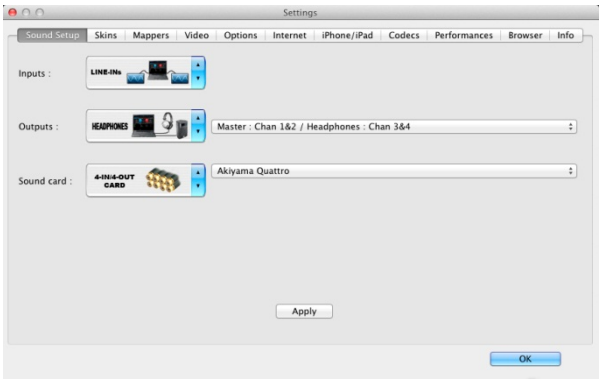
Las entradas LINE-INs se activan mediante el interruptor delantero INPUT/DECK.
A partir de esta configuración estándar usted puede realizar las modificaciones que crea oportunas. En caso de que quiera utilizar un mezclador externo deberá seleccionar EXTERNAL MIXER en Salidas y asignar a cada canal 1&2 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 QUATTRO 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 → Akiyama Quattro.



Las entradas LINE-INs se activan mediante el interruptor delantero INPUT/DECK.
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 2.5. La serigrafía de este “Overlay” corresponde con los mapas (archivos con extensión TSI) 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

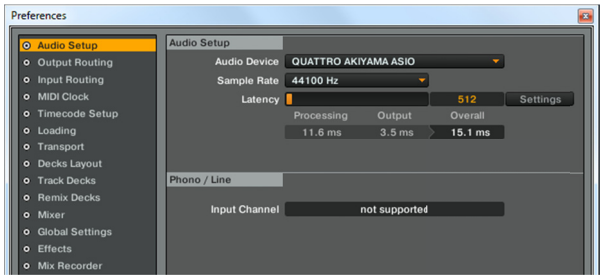
D serán de la tipo “REMIX DECK”. Estos últimos pueden conmutar al tipo “LIVE INPUT” de forma independiente mediante los interruptores Input 1 e Input 2 del panel frontal de la controladora. Encontrará más información sobre esta opción en el apartado 1.2, sección 3, de la página 5 de este manual.

2.3.1. Configuración de sonido

En primer lugar es recomendable usar el driver QUATTRO Akiyama ASIO, cuando utiliza Windows, que podrá encontrar en www.akiyamadj.com o en el CD incluido con su controladora.
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 QUATTRO. 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 “Akiyama Quattro” en la sección Audio Device.
A continuación puede ver una imagen de la ventana de configuración:

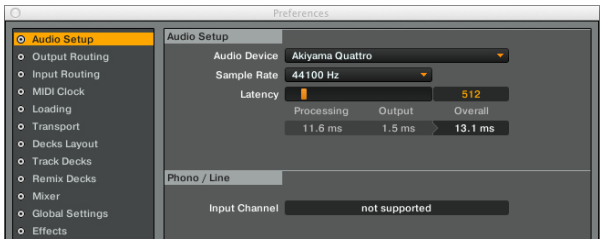


En el caso de trabajar con driver ASIO debe seleccionar la opción “QUATTRO AKIYAMA ASIO”. La ventana de configuración quedaría de la siguiente manera:



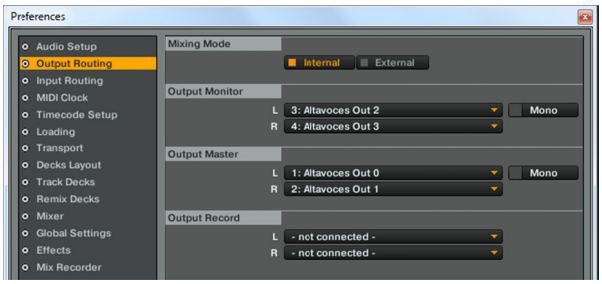
Presione “Settings” para configurar el driver QUATTRO Akiyama ASIO tal como se explica en el punto 2.1.2.

En MAC, seleccione la opción “Akiyama Quattro” en la sección Audio Device. A continuación puede ver una imagen de la ventana de configuración:



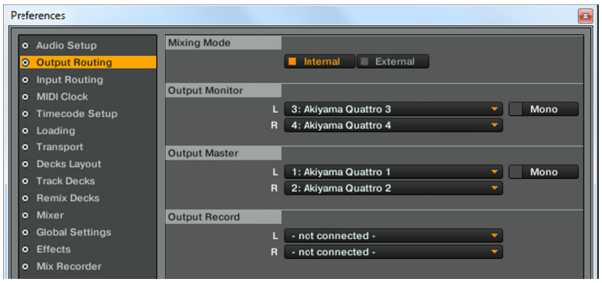
Salidas:

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



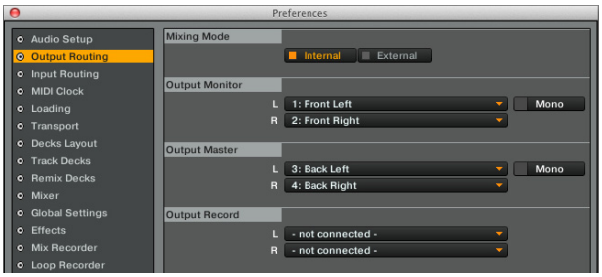
Como puede observarse en la imagen las salidas “Altavoces Out2” y “Altavoces Out3” corresponden a la salida para auriculares, mientras que las salidas “Altavoces Out0” y “Altavoces Out1” corresponden a la salida Master.

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



Asignamos las salidas “Akiyama Quattro 1” / “Akiyama Quattro 2” a Master, y “Akiyama Quattro 3” / “Akiyama Quattro 4” a Monitor.

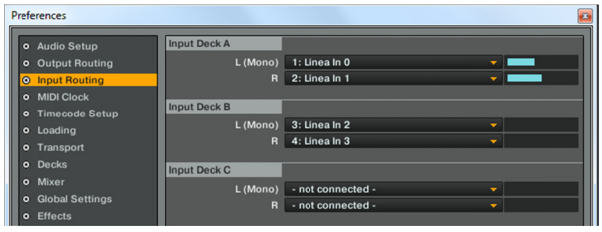
En MAC, asignamos las salidas “Front Left” / “Front Right” a Master, y “Rear Left” / “Rear Right” a Monitor.



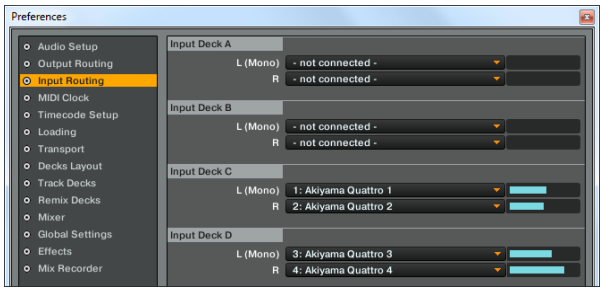
Para cualquier otra configuración consulte el manual de usuario de TRAKTOR.

Entradas:

Si no utiliza driver 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 el driver QUATTRO Akiyama ASIO proporcionado en el CD que incluye su controladora.



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



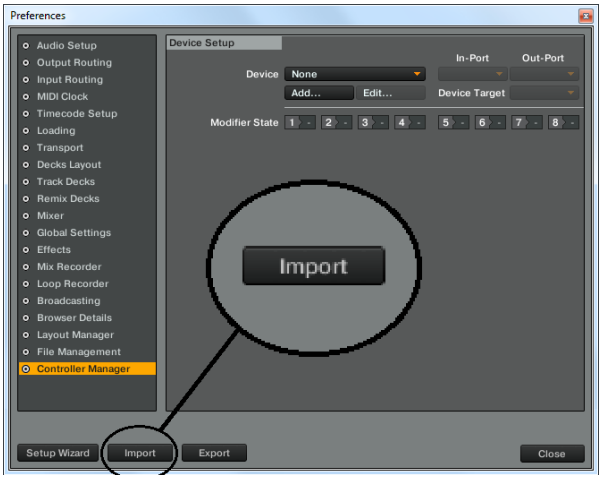
Asignamos cada una de las entradas a el/los decks deseados. 1 y 2 corresponden a las entradas L y R de la entrada INPUT 1, mientras que 3 y 4 corresponden a la entrada INPUT 2.

Es posible asignar la misma entrada a más de un deck. Para activar la entrada en el deck correspondiente hay que clicar la letra del deck (A, B, C o D) y seleccionar el tipo de deck “LIVE INPUT”.

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 el mapa QUATTRO.tsi. Este mapa, puede encontrarlo dentro del CD de Instalación que se proporciona junto con su controladora o descargarlos directamente desde *www.akiyamadj.com*.

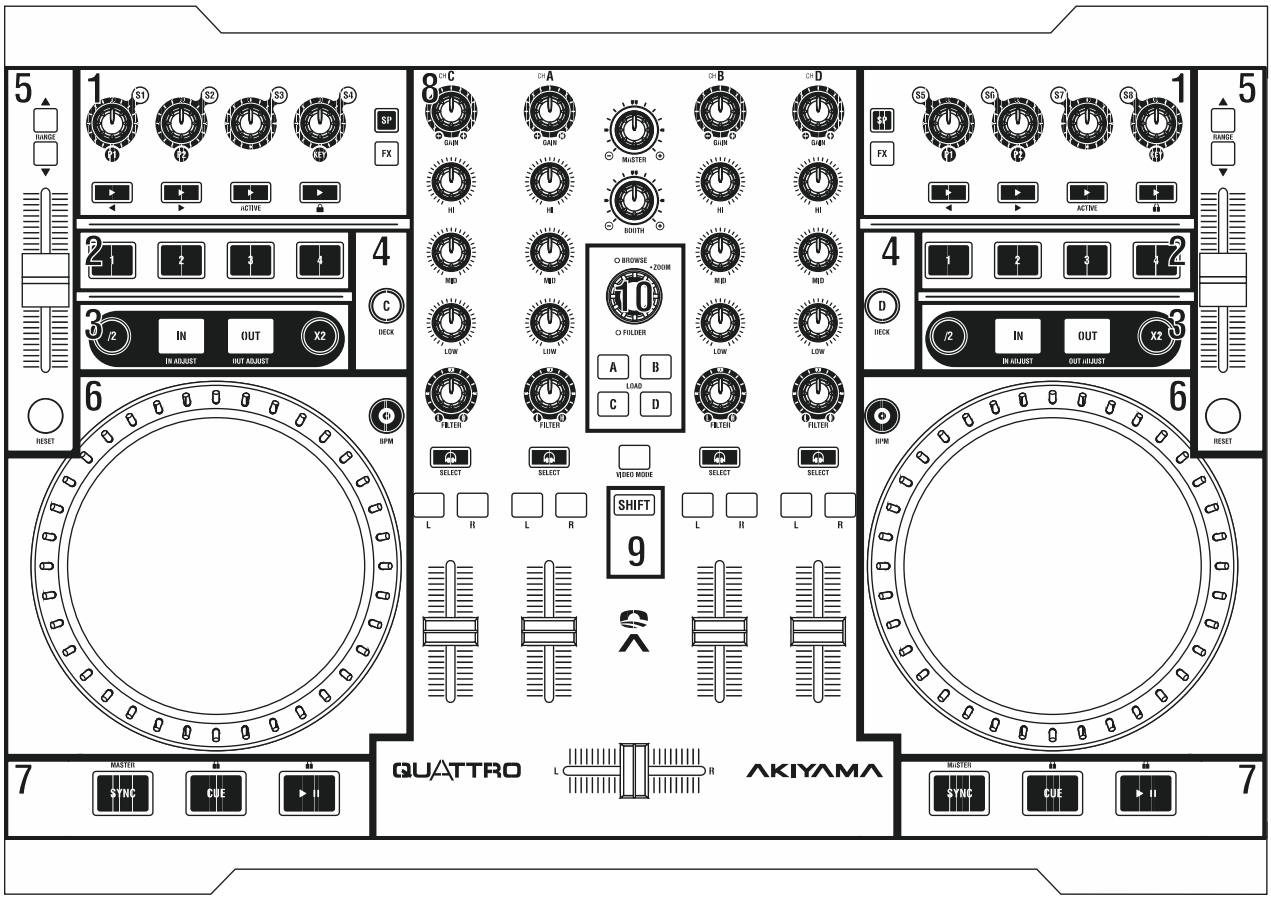
Para importar este archivo al programa TRAKTOR deberá pulsar el botón Import que encontrará en la parte inferior de la ventana que aparece en el menú File/Controller Manager.



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/SAMPLER
Los controles de esta parte de la controladora pueden ser utilizados para controlar tanto EFECTOS (FX) como SAMPLES (SP). Se puede cambiar de un modo al otro pulsado los botones FX y SP.
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + botones de selección (◄ ►) y activación (ACTIVE) de efectos para seleccionar y activar transiciones de video (deck izquierdo) o efectos de video (deck derecho).
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + gire los potenciómetros de parámetros para ajustar la transición (deck izquierdo) o el efecto (deck derecho) de video.

MODO FX:
- Se pueden ajustar tres parámetros de efectos girando los potenciómetros de parámetros (P).
- Utilice los botones para seleccionar un efecto (◄ ►) y activarlo (ACTIVE).
- Gire el potenciómetro KEY para variar el tono de la música. Pulse el botón de debajo (🔒) para bloquearlo.
- Presione SHIFT + botón para activar o desactivar los siguientes efectos: (◄) Echo, (►) Flanger, (ACTIVE) Beatgrid y (🔒) Flippin Double.

MODO SP:
- Gire el potenciómetro para modificar el volumen de cada sample. Cada potenciómetro S1/S8 está asociado a un sample.
- Inicie o detenga la reproducción de un sample pulsando el botón Play (▶❚) correspondiente al número de sample.
- Presione SHIFT + botón Play (▶❚) para comenzar o detener la grabación de un sample. El deck activo será grabado.

2. HOTCUE
- Un Hotcue puede ser establecido y almacenado presionando cualquiera de los 4 botones numerados si el botón seleccionado esta libre (no iluminado). Para grabar un Hotcue en una posición en la que ya tenemos uno, primero deberá eliminar el actual.
- Presione cualquier botón de los que tengan un punto Cue almacenado (botón iluminado) para lanzarlo.
- Los puntos Hotcue se pueden eliminar presionando el botón correspondiente al Cue que queremos eliminar mientras mantenemos pulsado SHIFT.

3. LOOP
- Fije el punto inicial de un loop presionando el botón IN.
- Presione OUT para fijar el punto final del loop.
- 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 este 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.
- El tamaño del loop se puede dividir o multiplicar por 2 presionando los botones /2 y X2.
- Presione SHIFT+ /2 para desplazar el loop hacia la izquierda con desplazamientos del mismo tamaño que el loop y SHIFT+ X2 para desplazarlo hacia la derecha.

4. DECK SELECT
- Cambie de deck A a C o de deck B a D y viceversa.

5. TEMPO
- Use el Pitch Fader para controlar el tempo del deck.
- Puede cambiar el rango del Tempo presionando los botones RANGE. Los valores seleccionables son: 12% (LEDs apagados) 16% (LED inferior encendido) 25% (LED superior encendido) y 100% (LEDs encendidos).
- Presione SHIFT + botón inferior de RANGE (▼) para activar o desactivar Smart loop ( ).
- Presione el botón etiquetado con un candado ( ) para bloquear o desbloquear los controles de pitch de tal manera que en los dos decks se muevan de la misma manera.
- Ponga el tempo a 0% de manera progresiva automáticamente presionando SHIFT + botón etiquetado con un candado ( ).

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.
- Gire la rueda mientras mantiene pulsado SHIFT para buscar rápidamente a través de la pista.
- Estando en modo VIDEO (11) mantenga presionado SHIFT mientras gira la rueda para ajustar el parámetro de efecto.

7. TRANSPORT
- Presione Play/Pause para reproducir/detener la reproducción del deck.
- Presione SHIFT + Play/Pause para activar o desactivar Smart play.
- Estando en pausa fije un nuevo punto cue presionando CUE o bien reproduzca la canción desde este punto mientras esté presionado 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 Cue.
- Utilice el botón SYNC para cuadrar los BPM de distintas canciones.
- Presione SHIFT + SYNC para establecer como master ese deck.

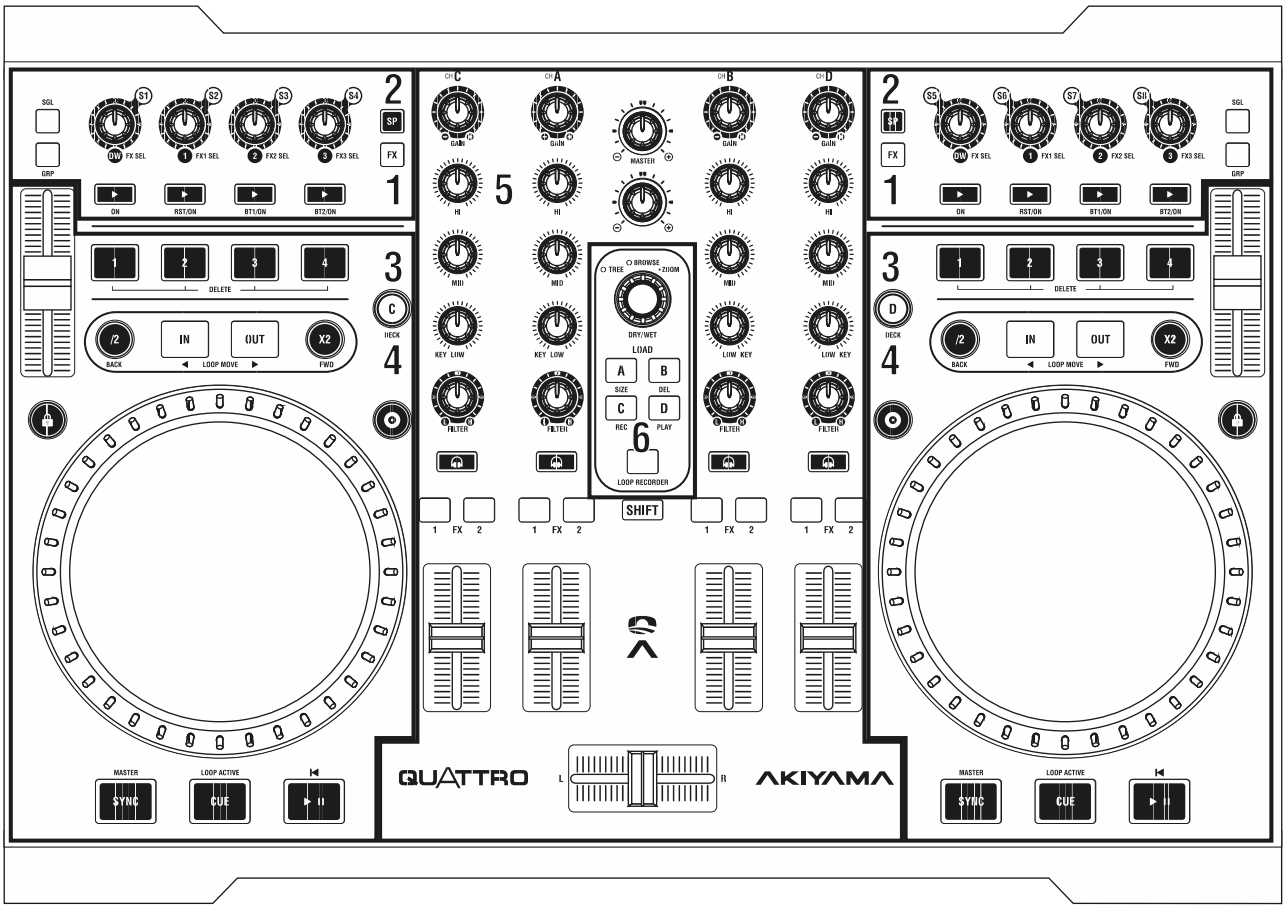
8. MIXER
- Ajuste el volumen del deck girando los potenciómetros GAIN.
- Ajuste el sonido utilizando el ecualizador de 3 bandas.
- Gire FILTER para aplicar un filtro resonante. Gire a la derecha para aplicar el filtro pasa alto y a la izquierda para el filtro pasa bajo.
- Gire MASTER para ajustar el volumen de la salida master.
- Gire BOOTH para ajustar el volumen de la salida booth.
- Seleccione el deck que desea pre-escuchar presionando los botones etiquetados con unos auriculares ( ).
- Presione SHIFT + Pre-escucha ( ) para resaltar sobre las otras alguna de las cuatro señales.
- Utilice Fader y Crossfader para mezclar.
- Presione L para asignar el canal al lado izquierdo del crossfader.
- Presione R para asignar el canal al lado derecho del crossfader.

9. SHIFT
Este botón permite ejecutar funciones secundarias al resto de controles.

10. BROWSER
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + LOAD A para iniciar una transición hacia el deck izquierdo (Presiónelo dos veces para una transición instantánea).
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + LOAD B para iniciar una transición hacia el deck derecho (Presiónelo dos veces para una transición instantánea).
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + LOAD C para mover el crossfader de video automáticamente.
- En modo VIDEO (11) presione SHIFT + LOAD D para asociar/desasociar el crossfader de video con el crossfader de audio.
- Gire el encoder para desplazarse por la lista de canciones.
- Pulse SHIFT + gire el encoder para desplazarse por la lista de carpetas.
- Cargue la canción en el deck deseado presionando el botón LOAD correspondiente.
- Mantenga presionado el botón LOAD 2 segundos para eliminar la pista del deck correspondiente al soltar el botón.
- Presione el encoder para añadir una canción a la lista de reproducción si se encuentra en la ventana de canciones. Si se encuentra en la ventana de carpetas abrirá o cerrará subcarpetas.
- Pulse SHIFT + encoder para abrir o cerrar subcarpetas cuando se encuentra en la ventana de carpetas. Si se encuentra en la ventana de canciones se realiza un zoom del browser.

11. VIDEO MODE
- Cambie la sección de mezclador a video pulsando VIDEO MODE.

3.2. Traktor PRO 2



1. EFECTOS
Esta sección ofrece control total sobre los modos de funcionamiento SINGLE y GROUP de las unidades de efectos de Traktor.
- FX: Este pulsador permite que este grupo de botones, controle funciones relacionadas con los efectos.
- SGL: Selecciona el modo Single.
Shift (Zoom In): Aumenta el zoom de la forma de onda de la pista de ese deck.
- GRP: Selecciona el modo Group.
Shift (Zoom Out): Reduce el zoom de la forma de onda de la pista de ese deck.

Modo SINGLE (SGL):
- DW (DRY/WET): Este potenciómetro determina la proporción de señal con efecto respecto a la señal original.
Shift (FX SEL.): Gira el potenciómetro para seleccionar uno de los efectos.
- POTENCIOMETROS 1, 2 y 3: Regula los parámetros 1, 2 y 3 del efecto seleccionado.
- ON: ON/OFF del módulo de efectos.
Shift (FX SEL.): Selecciona el siguiente efecto de la lista.
- **RST**/ON: Restablece la configuración por defecto.
- **BT1**/ON: ON/OFF de la función establecida en el botón 1. Esta función depende del efecto que ha sido seleccionado.
- **BT2**/ON: ON/OFF de la función establecida en el botón 2. Esta función depende del efecto que ha sido seleccionado.

Modo GROUP (GRP):
- DW (DRY/WET): Este potenciómetro determina la proporción de señal con efecto respecto a la señal original. En este caso, el efecto será el resultado de los tres efectos del módulo encadenados.
- POTENCIOMETROS 1, 2 y 3: Regula la cantidad de los efectos 1, 2 y 3 del módulo.
Shift (FX SEL.): Gira los potenciómetros para escoger uno de los efectos de la lista.
- ON: Sin función
- RST/**ON**: ON/OFF del efecto 1 del módulo.
Shift (FX 1 SEL.): Selecciona el siguiente efecto de la lista.
- BT1/**ON**: ON/OFF del efecto 2 del módulo.
Shift (FX 2 SEL.): Selecciona el siguiente efecto de la lista.
- BT2/**ON**: ON/OFF del efecto 3 del módulo.
Shift (FX 3 SEL.): Selecciona el siguiente efecto de la lista.

2. SAMPLER
En modo SAMPLER, este grupo de botones te permite controlar las principales funciones relacionadas con los samples. Además, más funciones pueden ser controladas seleccionando el Deck C (encontrarás más información en el apartado REMIX DECK de esta sección).
- SP: Este pulsador permite que este grupo de botones, controlen funciones relacionadas con los samples.
- S1~S4: Cada uno de estos potenciómetros te permiten ajustar el volumen del sample al que le corresponden.
Shift (Filter): Girando el potenciómetro puedes modificar el parámetro Filter de cada slot.
- BOTONES PLAY (▶): Este grupo de botones representan a los slots del REMIX DECK. Cada uno de ellos tiene diferentes funciones dependiendo del estado del slot.
Slot reproduciéndose: Haz mute de ese slot.
Slot en pausa: Inicia la reproducción del slot.
Slot vacío: Carga un loop desde el TRACK DECK (Deck A / Deck B.
Shift (Stop/Delete/Load From List): Bajo Shift, este grupo de botones también tiene diferentes funciones dependiendo del estado del slot.
Slot reproduciéndose: Detén la reproducción del sample.
Slot en pausa: Elimina el sample ubicado en ese slot.
Slot vacío: Carga un sample del tracklist.

3. TRACK DECK
- PITCH FADER: Ajusta el tempo del deck.
- BOTONES 1~4: Este grupo de botones permite memorizar 4 Hotcues.
Shift (Delete Hotcue): Elimina el Hotcue establecido en ese botón.
- DECK: Cambia de TRACK DECK (Deck A) a REMIX DECK (Deck C). El led encendido nos indica que estamos controlando el Deck C.
- /2: Divide el tamaño del loop. Si no hay loop activo, selecciona el tamaño de los desplazamientos.
Shift (Beatjump Back): Desplaza el punto de reproducción hacia el comienzo de la pista. Los saltos podrán configurarse con los botones /2 y X2.
- IN: Introduce el punto inicial del loop.
Shift (Loop Move Back): Desplaza el loop hacia el comienzo de la pista. Los desplazamientos coinciden con el tamaño del loop.
- OUT: Introduce el final del loop.
Shift (Loop Move Forward): Desplaza el loop hacia el final de la pista. Los desplazamientos coinciden con el tamaño del loop.
- X2: Multiplica el tamaño del loop. Si no hay loop activo, selecciona el tamaño de los desplazamientos.
Shift (Beatjump Forward): Desplaza el punto de reproducción hacia el final de la pista. Los saltos podrán configurarse con los botones /2 y X2.
- KEYLOCK (🔒): Con la función del Key lock activada podrás cambiar el pitch de la pista manteniendo el tono original.
- SCRATCH (🎯): Activa o desactiva el modo Scratch. Con el modo Scratch desactivado el JOG tendrá únicamente la función de Bend.
- JOG WHEEL: Gira la rueda para modificar el tempo de la canción o para hacer Scratch.
Shift (Seek): Desplázate a través de la pista de forma rápida.
- SYNC: Sincroniza los BPM de la pista con el deck que está establecido como Master.
Shift (MASTER): Selecciona el deck al que asignarás como Master.
- CUE: Salta al último punto Cue establecido.
Shift (LOOP ACTIVE): Habilita la función "Active". Esta función se activa automáticamente cada vez que se establece un Autoloop o un loop mediante los botones IN/OUT.
- PLAY/PAUSE: Inicia o pausa la reproducción.
Shift (Skip): Salta al inicio de la pista.

4. REMIX DECK
- PITCH FADER: Ajusta el tempo del deck.
- BOTONES 1~4: Este grupo de botones te permite activar uno o todos los slots del REMIX DECK. Cuando un slot está activo el led correspondiente se ilumina y se pueden modificar o ejecutar funciones como Volumen, Filter, Pitchbend, Play/Pause, KeyLock, Sync o Unload.
Para activar un slot tienes que presionar el botón indicado, de tal forma que el botón 1 corresponde al slot 1, el botón 2 al slot 2, y así sucesivamente.
Para activar todos los slots a la vez debes presionar el botón del slot que esté activo (botón iluminado). En este caso, podrás comprobar que los 4 botones estarán iluminados.
Shift (Copy from Loop Rec): Carga el loop de la sección Loop Recorder.
- DECK: Cambia de TRACK DECK (Deck A) a REMIX DECK (Deck C). El led encendido nos indica que estamos controlando el Deck C.
- /2: Divide el tamaño del sample del slot activo.
- IN: Función RESET. Restablece el tamaño original del sample ubicado en el slot activo.
- OUT: Función Play Mode. Cambia el modo de reproducción del slot activo. Los dos modos de funcionamiento son: disparo único o disparo continuo.
- x2: Multiplica el tamaño del sample del slot activo.
- KEYLOCK (🔒): Ejecuta la función Keylock al sample del slot activo.
- SCRATCH (🎯): Activa o desactiva el modo Scratch. Con el modo Scratch desactivado el JOG tendrá únicamente la función de Bend.
- JOG WHEEL: Mueve la rueda para ajustar el tempo del deck o bien para hacer Scratch.
- SYNC: Sincroniza el BPM del deck con el establecido como Master.
Shift (MASTER): Selecciona el deck al que asignarás como Master.
- CUE: Salta al último punto Cue establecido.
Shift (LOOP ACTIVE): Habilita la función "Active". Esta función se activa automáticamente cada vez que se establece un Autoloop o un loop mediante los botones IN/OUT de Traktor.
- PLAY/PAUSE: Inicia o pausa la reproducción de la pista.
Shift (Play Group): Inicia la reproducción de todos los slots del deck al mismo tiempo.

5. MIXER
- SHIFT: Este botón proporciona una segunda función a la mayoría de controles mientras se mantiene presionado.
- MASTER: Ajusta el nivel de volumen de la salida Master.
- BOOTH: Ajusta el nivel de volumen de la salida Booth.
- GAIN: Ajusta la ganancia del canal.
- Hi: Ajusta las frecuencias altas del EQ.
- MID: Ajusta las frecuencias medias del EQ.
- LOW: Ajusta las frecuencias bajas del EQ.
Shift (KEY): Modifica el tono de la pista.
- FILTER: Ajusta la función FILTER.
- MONITOR CUE (🎧): Permite escuchar el deck correspondiente por la salida de auriculares.
Shift (FILTER ON): Activa el filtro del canal.
- FX1 & FX2: Habilita los módulos de efectos FX1 y FX2 en cada deck.
Shift (FX Slot): Habilita los módulos de efectos de forma individual para cada slot del REMIX DECK. Con los botones del canal A y C controlas los slots del Deck C. Con los botones del canal B y D controlas los slots del Deck D.
- BROWSE: Gira el control para navegar a través de la lista de canciones. Si lo presionas, podrás ampliar la ventana de la lista de canciones.
Shift (TREE): Gira el control para navegar a través de la ventana de carpetas. Si presionas, podrás abrir y cerrar las carpetas del navegador.
- LOAD A-B: Carga la pista seleccionada sobre el deck A o B.
- LOAD C-D: Carga el sample seleccionado en el slot activo.

6. LOOP RECORDER
- LOOP RECORDER: Este botón ejerce de modificador de esta sección, de tal forma que, junto a los botones LOAD (A, B, C y D) y el encoder BROWSE permiten ejecutar diferentes funciones relacionadas con el Loop Recorder. Pulsa alguno de los siguientes botones que a continuación se comentan mientras mantienes presionado el botón LOOP RECORDER.
- LOOP RECORDER + BROWSE: Mediante este encoder modificamos la cantidad de señal aplicada de la sección Loop Recorder.
- LOOP RECORDER + LOAD A: Función SIZE. Este control nos permite seleccionar el tamaño del loop de la sección Loop Recorder.
- LOOP RECORDER + LOAD B: Función DELETE. Elimina el loop establecido en la sección Loop Recorder.
- LOOP RECORDER + LOAD C: Función RECORD. Inicia o detén la grabación del loop.
- LOOP RECORDER + LOAD D: Función PLAY. Inicia o detén la reproducción del loop establecido en la sección Loop Recorder.

4. APENDIX

4.1. 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 QUATTRO genera varios mensajes MIDI que podrá encontrar en la tabla QUATTRO MIDI MAP.
Los mensajes MIDI se pueden enviar por 16 canales distintos y podemos separar la información contenida en un mensaje MIDI en cuatro partes:
- El código MIDI (MIDI CODE) nos indica el tipo de mensaje que se envía.
- El código MIDI (MIDI CODE) + Canal nos indica el tipo de mensaje y el canal a través del que se envía el mensaje.
- 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 estos mensajes se encuentran separados por comas en la columna MIDI COMMAND.
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.
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 QUATTRO MIDI MAP perfectamente.

NOTA: el MIDI MAP está expresado en modo hexadecimal > NOTA o CC. Para realizar la asignación de controles de QUATTRO 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 33. Lo convertimos a Decimal utilizando la tabla de conversión Hexa-Dec: Columna 4 / Fila 4 es el número 51 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 (decimal 51) es D#3.
Como se puede ver en la columna SHIFT+ de la tabla MIDI, algunos controles de QUATTRO puede enviar dos mensajes MIDI dependiendo del estado en que se encuentre el botón SHIFT.
Las notas MIDI asociadas a un determinado control en dos decks distintos es la misma pero dependiendo del deck en que se ha accionado el control se envía el mensaje por un canal u otro. Los mensajes correspondientes al deck A se envían por el canal 0, los del deck B por el canal 1 y así sucesivamente.

En la tabla encontraremos una “x” en el lugar del número de canal. Los mensajes correspondientes a la zona de mezclador se envían por el canal 4 tal como se indica en la tabla.

QUATTRO MIDI MAP			
BUTTON	MIDI COMMAND	MIDI COMMAND	SHIFT+
KEY & KNOB			
LEFT and RIGHT DECK			
RANGE_UP	09,9x,20,7F	09,9x,20,00	
RANGE_DOWN	09,9x,21,7F	09,9x,21,00	
SP	09,9x,22,7F	09,9x,22,00	
FX	09,9x,23,7F	09,9x,23,00	
VOL1	0B,Bx,11,00(Minimun)	0B,Bx,11,7F(Maximum)	
VOL2	0B,Bx,12,00(Minimun)	0B,Bx,12,7F(Maximum)	
VOL3	0B,Bx,13,00(Minimun)	0B,Bx,13,7F(Maximum)	
VOL4	0B,Bx,14,00(Minimun)	0B,Bx,14,7F(Maximum)	
PLAY1	09,9x,24,7F	0B,Bx,14,7F(Maximum)	
PLAY2	09,9x,25,7F	09,9x,25,00	45
PLAY3	09,9x,26,7F	09,9x,26,00	46
PLAY4	09,9x,27,7F	09,9x,27,00	47
HOT_CUE1	09,9x,28,7F	09,9x,28,00	
HOT_CUE2	09,9x,29,7F	09,9x,29,00	
HOT_CUE3	09,9x,2A,7F	09,9x,2A,00	
HOT_CUE4	09,9x,2B,7F	09,9x,2B,00	
IN	09,9x,2D,7F	09,9x,2B,00	
OUT	09,9x,2E,7F	09,9x,2E,00	
SCRATCH	09,9x,2F,7F	09,9x,2F,00	
PITCH_LOCK	09,9x,30,7F	09,9x,30,00	
SYNC	09,9x,31,7F	09,9x,31,00	51
CUE	09,9x,32,7F	09,9x,32,00	52
PLAY_PAUSE	09,9x,33,7F	09,9x,33,00	53
PITCH	0E,Ex,3,00(Minimun)	0E,Ex,3,7F(Maximum)	
/2	09,9x,35,7F	09,9x,35,00	
X2	09,9x,36,7F	09,9x,36,00	
DECK SELECT	09,9x,37,7F	09,9x,37,00	
JOG_TOUCH	09,9x,3B,7F	09,9x,3B,00	
JOG	0B,Bx,10,41++(Forward)	0B,Bx,10,3F--(Reverse)	
MIXER and CENTRAL DECK			
GAIN (CH A)	0B,B4,21,00(Minimun)	0B,B4,21,7F(Maximum)	
EQ_HIGH (CH A)	0B,B4,22,00(Minimun)	0B,B4,22,7F(Maximum)	
EQ_MID (CH A)	0B,B4,23,00(Minimun)	0B,B4,23,7F(Maximum)	
EQ_LOW (CH A)	0B,B4,24,00(Minimun)	0B,B4,24,7F(Maximum)	
FILTER (CH A)	0B,B4,25,00(Minimun)	0B,B4,25,7F(Maximum)	
FADER (CH A)	0B,B4,26,00(Minimun)	0B,B4,26,7F(Maximum)	
GAIN (CH A)	0B,B4,27,00(Minimun)	0B,B4,27,7F(Maximum)	
EQ_HIGH (CH B)	0B,B4,28,00(Minimun)	0B,B4,28,7F(Maximum)	
EQ_MID (CH B)	0B,B4,29,00(Minimun)	0B,B4,29,7F(Maximum)	
EQ_LOW (CH B)	0B,B4,2A,00(Minimun)	0B,B4,2A,7F(Maximum)	
FILTER (CH B)	0B,B4,2B,00(Minimun)	0B,B4,2B,7F(Maximum)	
FADER (CH B)	0B,B4,2C,00(Minimun)	0B,B4,2C,7F(Maximum)	
GAIN (CH B)	0B,B4,2D,00(Minimun)	0B,B4,2D,7F(Maximum)	
EQ_HIGH (CH C)	0B,B4,2E,00(Minimun)	0B,B4,2E,7F(Maximum)	
EQ_MID (CH C)	0B,B4,2F,00(Minimun)	0B,B4,2F,7F(Maximum)	
EQ_LOW (CH C)	0B,B4,30,00(Minimun)	0B,B4,30,7F(Maximum)	
FILTER (CH C)	0B,B4,31,00(Minimun)	0B,B4,31,7F(Maximum)	
FADER (CH C)	0B,B4,32,00(Minimun)	0B,B4,32,7F(Maximum)	
GAIN (CH C)	0B,B4,33,00(Minimun)	0B,B4,33,7F(Maximum)	
EQ_HIGH (CH D)	0B,B4,34,00(Minimun)	0B,B4,34,7F(Maximum)	
EQ_MID (CH D)	0B,B4,35,00(Minimun)	0B,B4,35,7F(Maximum)	

QUATTRO MIDI MAP			
BUTTON	MIDI COMMAND	MIDI COMMAND	SHIFT+
EQ_LOW (CH D)	0B,B4,36,00(Minimun)	0B,B4,36,7F(Maximum)	
FILTER (CH D)	0B,B4,37,00(Minimun)	0B,B4,37,7F(Maximum)	
FADER (CH D)	0B,B4,38,00(Minimun)	0B,B4,38,7F(Maximum)	
MASTER	0B,B4,39,00(Minimun)	0B,B4,39,7F(Maximum)	
BROWSER	09,94,60,7F	09,94,60,00	
ENC_BROWSER	0B,B4,05,41(Increment)	0B,B4,05,3F(Decrement)	
LOAD (CH A)	09,94,61,7F	09,94,61,00	
LOAD (CH B)	09,94,62,7F	09,94,62,00	
LOAD (CH C)	09,94,63,7F	09,94,63,00	
LOAD (CH D)	09,94,64,7F	09,94,64,00	
VIDEO_MODE	09,94,65,7F	09,94,65,00	
PFL (CH A)	09,94,66,7F	09,94,66,00	
PFL (CH B)	09,94,67,7F	09,94,67,00	
PFL (CH C)	09,94,68,7F	09,94,68,00	
PFL (CH D)	09,94,69,7F	09,94,69,00	
L (CH A)	09,94,6A,7F	09,94,6A,00	
R (CH A)	09,94,6B,7F	09,94,6B,00	
L (CH B)	09,94,6C,7F	09,94,6C,00	
R (CH B)	09,94,6D,7F	09,94,6D,00	
L (CH C)	09,94,6E,7F	09,94,6E,00	
R (CH C)	09,94,6F,7F	09,94,6F,00	
L (CH D)	09,94,70,7F	09,94,70,00	
R (CH D)	09,94,71,7F	09,94,71,00	
SHIFT	09,94,72,7F	09,94,72,00	
CH3_THRU	09,94,73,7F	09,94,73,00	
CH4_THRU	09,94,74,7F	09,94,74,00	
FADER_CURVE	09,94,75,7F	09,94,75,00	
HEADPHONE_MIX	0B,B4,3A,00(Minimun)	0B,B4,3A,7F(Maximum)	
HEADPHONE_VOLUME	0B,B4,3B,00(Minimun)	0B,B4,3B,7F(Maximum)	
CROSSFADER	0E,E4,3,00(Minimun)	0E,E4,3,7F(Maximum)	
TOUCH SENSOR (left deck)	0B,B5,10,00(Minimun)	0B,B5,10,7F(Maximum)	
TOUCH SENSOR (right deck)	0B,B5,20,00(Minimun)	0B,B5,20,7F(Maximum)	

QUATTRO MIDI MAP		
LEDs	LED ON	LED OFF
LEDS		
LEFT and RIGHT DECK		
PLAY1	09,9x,24,7F	09,9x,24,00
PLAY2	09,9x,25,7F	09,9x,25,00
PLAY3	09,9x,26,7F	09,9x,26,00
PLAY4	09,9x,27,7F	09,9x,27,00
HOT_CUE1	09,9x,28,7F	09,9x,28,00
HOT_CUE2	09,9x,29,7F	09,9x,29,00
HOT_CUE3	09,9x,2A,7F	09,9x,2A,00
HOT_CUE4	09,9x,2B,7F	09,9x,2B,00
IN	09,9x,2D,7F	09,9x,2D,00
OUT	09,9x,2E,7F	09,9x,2E,00
SCRATCH	09,9x,2F,7F	09,9x,2F,00
PITCH_LOCK	09,9x,30,7F	09,9x,30,00
SYNC	09,9x,31,7F	09,9x,31,00
CUE	09,9x,32,7F	09,9x,32,00
PLAY_PAUSE	09,9x,33,7F	09,9x,33,00
/2	09,9x,34,7F	09,9x,34,00
X2	09,9x,35,7F	09,9x,35,00
SP (right deck)	09,9x,3A,7F	09,9x,3A,00

QUATTRO MIDI MAP		
LEDs	LED ON	LED OFF
FX (right deck)	09,9x,3B,7F	09,9x,3B,00
RANGE_UP (right deck)	09,9x,3C,7F	09,9x,3C,00
RANGE_DOWN (right deck)	09,9x,3D,7F	09,9x,3D,00
RANGE_UP (left deck)	09,9x,3A,7F	09,9x,3A,00
RANGE_DOWN (left deck)	09,9x,3B,7F	09,9x,3B,00
SP (left deck)	09,9x,3C,7F	09,9x,3C,00
FX (left deck)	09,9x,3D,7F	09,9x,3D,00
MIXER and CENTRAL DECK		
PFL (CH A)	09,94,66,7F	09,94,66,00
PFL (CH B)	09,94,67,7F	09,94,67,00
PFL (CH C)	09,94,68,7F	09,94,68,00
PFL (CH D)	09,94,69,7F	09,94,69,00
L (CH A)	09,94,6A,7F	09,94,6A,00
R (CH A)	09,94,6B,7F	09,94,6B,00
L (CH B)	09,94,6C,7F	09,94,6C,00
R (CH B)	09,94,6D,7F	09,94,6D,00
L (CH C)	09,94,6E,7F	09,94,6E,00
R (CH C)	09,94,6F,7F	09,94,6F,00
L (CH D)	09,94,70,7F	09,94,70,00
R (CH D)	09,94,71,7F	09,94,71,00
SHIFT	09,94,72,7F	09,94,72,00

4.2. Especificaciones técnicas

ANALÓGICAS:

Nivel de salida:
Salida no balanceada (Master, RCA): 1.2V+-0.2V
Salida balanceada (XLR): 1.2V+-0.2V
Salida no balanceada (Booth, RCA): 1.2V+-0.2V
Salida Auriculares (Jack 1/4 “): 600mV (con carga de 32 ohm).

SNR:
Salida balanceada (XLR): > 80 dB (Ponderación A)
Salida no balanceada (Master, RCA): > 80 dB (Ponderación A)
Salida no balanceada (Booth, RCA): > 80 dB (Ponderación A)
Salida de auriculares: > 80 dB (Ponderación A)

THD+N:
Salida balanceada (XLR): < 0.03%
Salida no balanceada (Master, RCA): < 0.03%
Salida no balanceada (Booth, RCA): < 0.03%
Salida de auriculares: < 0.03%

Crosstalk: > 80 dB

Respuesta en Frecuencia: 20 Hz - 20 KHz (+/- 1.5 dB)

DIGITAL:

Frecuencia de muestreo: 44.1 KHz
Profundidad de bits: 16-bit

ALIMENTACIÓN:

7.5V DC, 2A

FÍSICAS:

Dimensiones (LxWxH): 474mm x 334mm x 68mm
Peso: 2.68kg

AKIYAMA™

GO LIFE

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