

QUARK series

PRO DJ MIDI CONTROLLER

CONFIGURACIÓN TRAKTOR 2 PRO



Índice

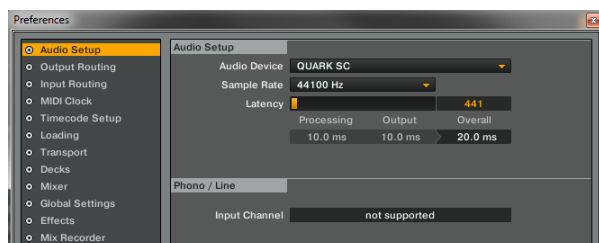
1. Configuración de sonido.
2. Configuración de la controladora.
3. Función de los controles. 2 Decks + 2 Samples.
4. Función de los controles. 4 Decks.

1. CONFIGURACIÓN DE SONIDO (Solo valido para controladora QUARK SC)

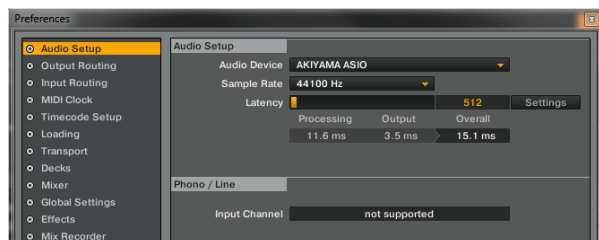
En primer lugar es recomendable usar los drivers Akiyama ASIO que podrá encontrar en www.akiyamadj.com o en el CD incluido con su controladora.

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:



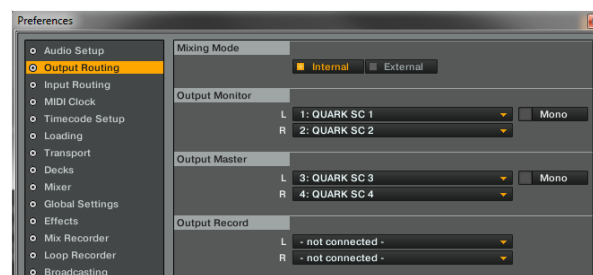
Salidas:

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:

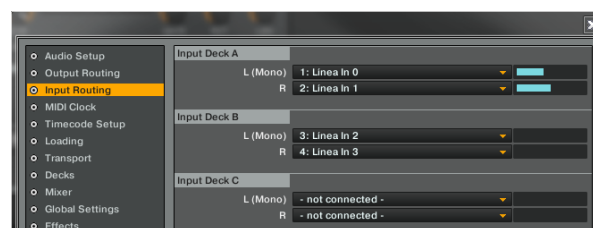


Para cualquier otra configuración consulte el manual de usuario de TRAKTOR.

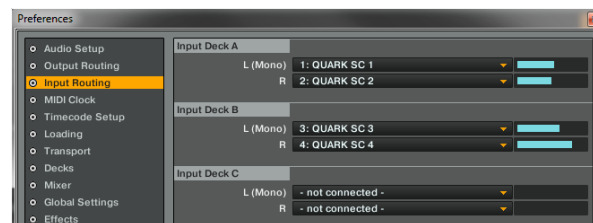
Entradas:

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. CONFIGURACIÓN DE LA CONTROLADORA

Junto con la controladora usted podrá encontrar una plantilla de vinilo especialmente diseñada para trabajar con el software TRAKTOR 2. La serigrafía de esta plantilla 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".

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.

Archivos TSI para controladora QUARK:

QUARK_Track&Sample.tsi

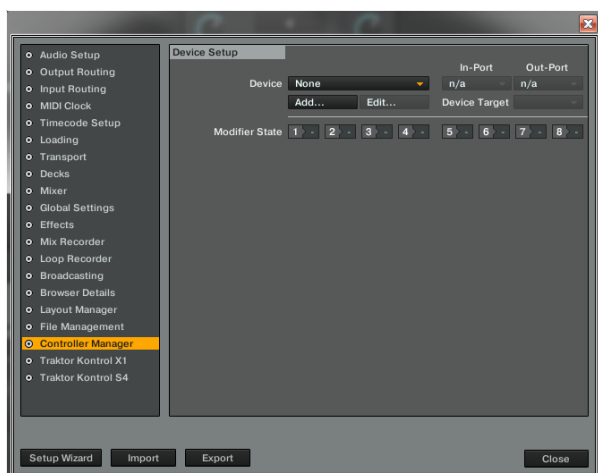
Este mapa está configurado para controlar 2 decks de pistas y 2 decks de samples

- DeckA y DeckB → Track Decks.
- DeckC y DeckD → Sample Decks.

QUARK_TrackDecks.tsi

Este mapa está configurado para controlar 4 decks de pistas.

- DeckA, DeckB, DeckC y DeckD → Track Decks.



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

Archivos TSI para controladora QUARK SC:

QUARKsc_Track&Sample.tsi

Este mapa está configurado para controlar 2 decks de pistas y 2 decks de samples

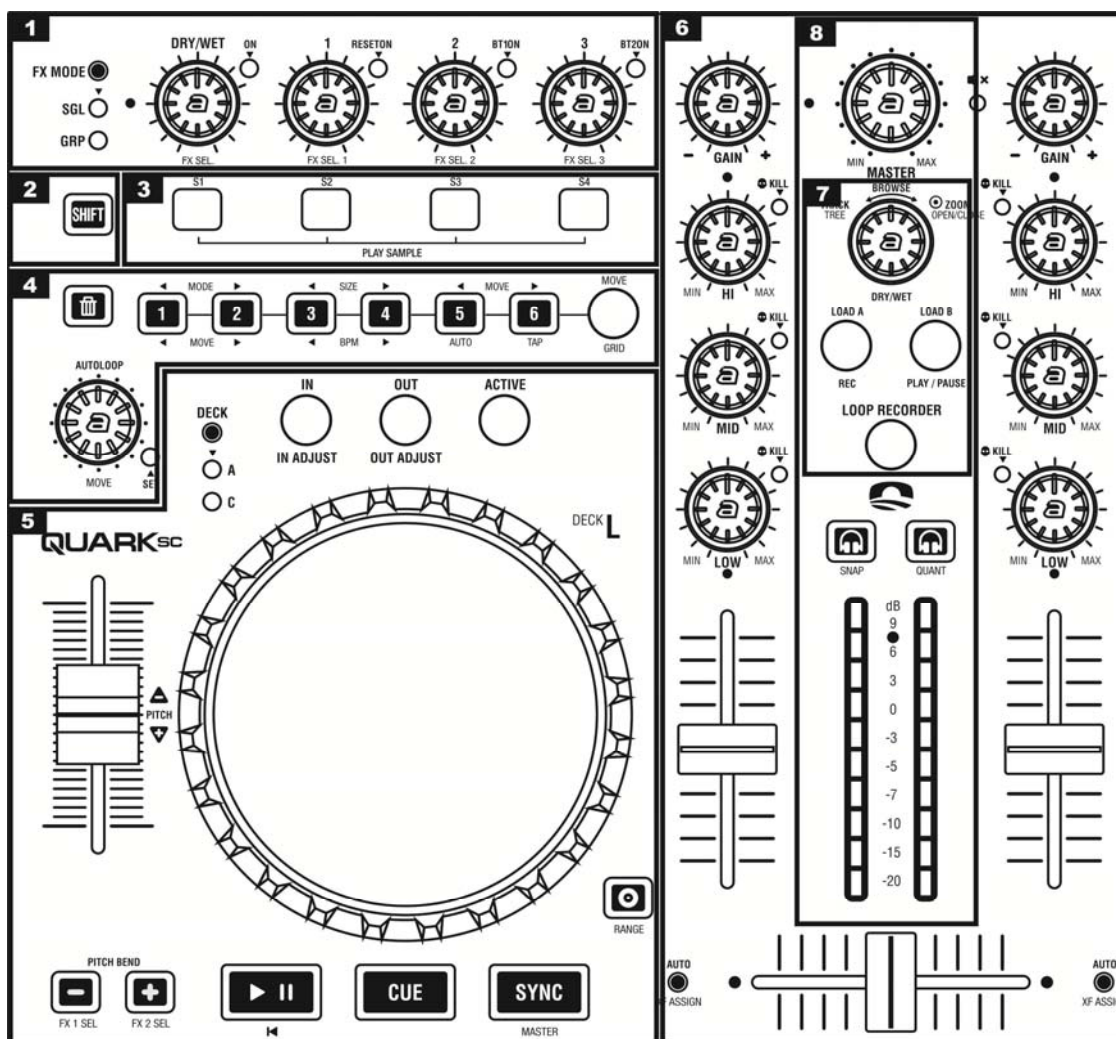
- DeckA y DeckB → Track Decks.
- DeckC y DeckD → Sample Decks.

QUARKsc_TrackDecks.tsi

Este mapa está configurado para controlar 4 decks de pistas.

- DeckA, DeckB, DeckC y DeckD → Track Decks.

3. FUNCIÓN DE LOS CONTROLES. 2 DECKS + 2 SAMPLES (Tracks & Samples).



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.

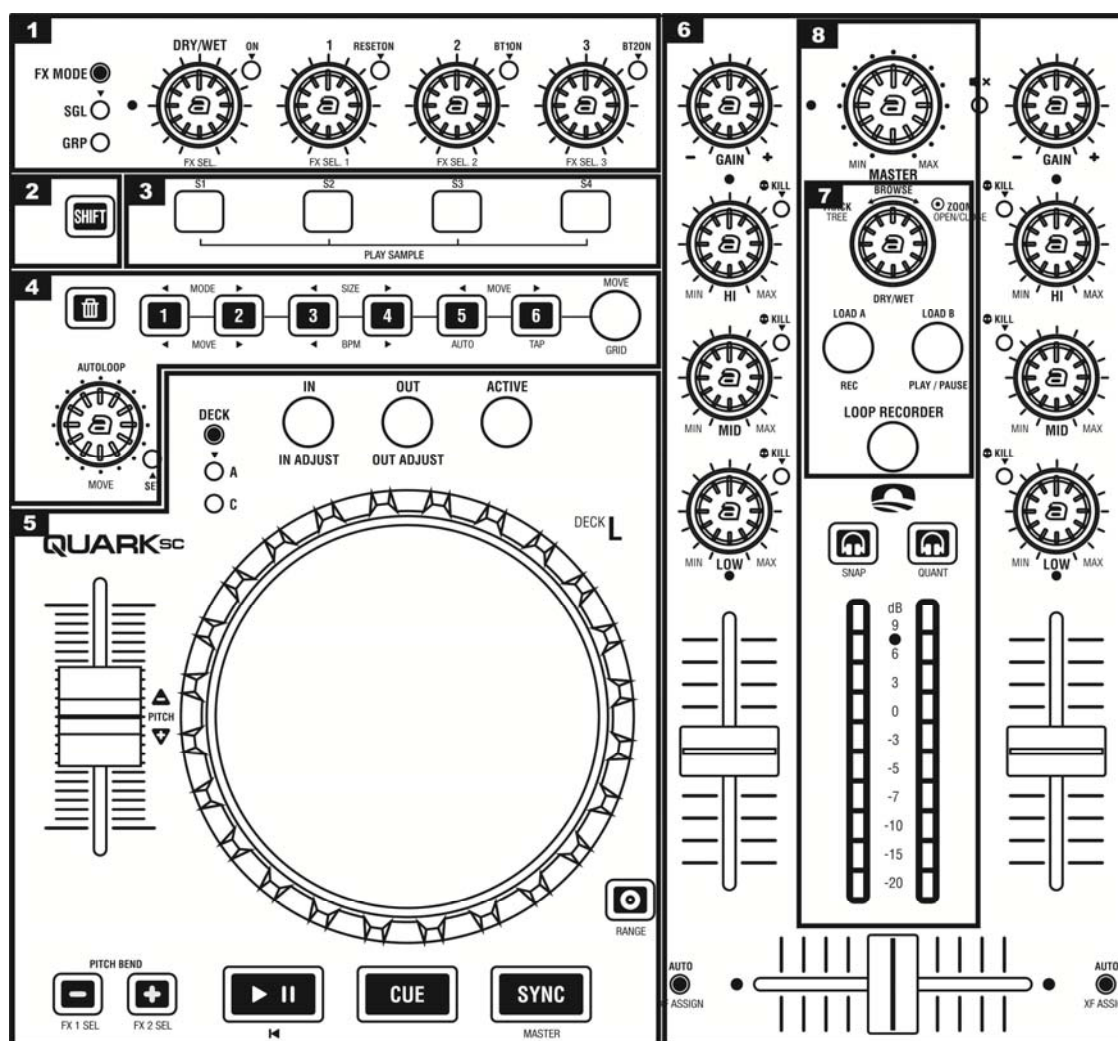
Shift: ON/OFF de la función SNAP.

- MONITOR CUE RIGHT ():

Permite escuchar el canal derecho por la salida de auriculares.

Shift: ON/OFF de la función QUANTIZE.

4. FUNCIÓN DE LOS CONTROLES. 4 DECKS (Track Decks).



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. BEATJUMP

- S 1: Retrocede un beat.

Shift: Alterna entre los posibles tamaños del deck.

- S 2: Avanza un beat.

Shift: Muestra o esconde el panel avanzado de Traktor.

- S 3: Retrocede 16 beats (4 bars).

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

- S 4: Avanza 16 beats (4 bars).

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

4. MULTIMODE

- 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.

5. TRANSPORT/JOG WHEEL

- 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.

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.



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