

Pioneer

DDJ-S1

Controlador DJ
DJ Контроллер

serato™ || ITCHO

<http://www.prodjnet.com/support/>

El sitio Web de Pioneer indicado más arriba tiene una sección con las preguntas más frecuentes, y además ofrece información del software y varios tipos de información y servicios para que usted pueda usar su producto con la mayor comodidad.

На вебсайте Pioneer выше содержатся часто задаваемые вопросы, информация по программному обеспечению и различные типы информации и услуг, позволяющих использовать данное изделие более лучшим образом.

Manual de instrucciones
Инструкции по эксплуатации



M004

Le damos las gracias por la adquisición de este producto Pioneer. Lea a fondo estas instrucciones de utilización para que aprenda a utilizar correctamente su modelo. Después de haber terminado de leer estas instrucciones, guárdelas en un lugar seguro para, en caso de ser necesario, consultarlas en el futuro.

En algunos países o regiones, la forma de la clavija de alimentación y de la toma de corriente pueden ser algunas veces diferentes de la mostrada en las ilustraciones explicativas. Sin embargo, el método de conexión y funcionamiento de la unidad es el mismo.



Si desea deshacerse de este producto, no lo mezcle con los residuos generales de su hogar. De conformidad con la legislación vigente, existe un sistema de recogida distinto para los productos electrónicos que requieren un procedimiento adecuado de tratamiento, recuperación y reciclado.

Las viviendas privadas en los estados miembros de la UE, en Suiza y Noruega pueden devolver gratuitamente sus productos electrónicos usados en las instalaciones de recolección previstas o bien en las instalaciones de minoristas (si adquieren un producto similar nuevo).

En el caso de los países que no se han mencionado en el párrafo anterior, póngase en contacto con sus autoridades locales a fin de conocer el método de eliminación correcto.

Al actuar siguiendo estas instrucciones, se asegurará de que el producto de desecho se somete a los procesos de tratamiento, recuperación y reciclaje necesarios, con lo que se previenen los efectos negativos potenciales para el entorno y la salud humana.

K058b_A1_Es

**Antes de hacer o cambiar las conexiones,
desconecte la alimentación de esta unidad y luego
desconecte el adaptador de CA de la toma de CA.**

D44-9-3_A1_Es

Para el EQUIPO ENCHUFABLE, la toma de corriente deberá estar instalada cerca del equipo, y deberá poder accederse a ella fácilmente.

D28-9-3-2_A1_Es

Contenido

Cómo leer este manual

- En este manual, los nombres de las pantallas y de los menús mostrados en el producto y en la pantalla del ordenador, así como también los nombres de los botones, de los terminales, etc., se indican entre paréntesis. (Ejemplo: Botón [CUE], panel [FILES], modo [VINYL], terminal [AUX IN])
- Note que las pantallas y las especificaciones del software descritas en este manual, así como también la apariencia externa y las especificaciones del hardware, están actualmente en fase de desarrollo y pueden ser distintas de las especificaciones finales.

01 Antes de comenzar

Características	4
Contenido de la caja	4
Acerca del adaptador de CA	4
Instalación del software	6
Inicio de ITCH	10
Acerca del software controlador y el software de utilidad de ajustes..	10

02 Conexiones y nombres de partes

Conexión de los terminales de entrada/salida	11
Nombres y funciones de los controles.....	12

03 Operación

Pantalla de software ITCH	16
Inicio del sistema	19
Salida del sistema.....	19
Utilización de la librería	19
Carga de pistas en decks	24
Reproducción y pausa.....	24
Ajuste de la velocidad de reproducción (Control de tiempo)	24
Reproducción en retroceso.....	24
Operación del dial jog.....	25
Especificación instantánea de la posición que se va a reproducir (NEEDLE SEARCH)	25
Ajuste de un punto cue temporal	25
Operación con el bucle.....	25
Configuración de hot cue.....	27
Uso del modo slip.....	27
Sincronización de la velocidad de reproducción	28
Edición del beat grid	28
Uso de las funciones del mezclador	29
Uso de un micrófono	30
Uso de un aparato externo	30
Grabación	30
Salida directa del sonido del micrófono y de AUX.....	31
Uso de la función de efecto.....	31
Cambio de los ajustes.....	32

04 Información adicional

Solución de problemas.....	35
Mensajes de daños en archivos	37
Uso como controlador para otro software DJ	38
Descargo de responsabilidad	38
Cuidados para los derechos de autor	38
Especificaciones	38

Antes de comenzar

Características

Esta unidad es un sistema DJ todo en uno que combina la alta operabilidad de los reproductores DJ y de los mezcladores DJ profesionales de Pioneer, unidades que se han ganado una reputación excelente entre muchos DJ profesionales y clubs, con el software DJ ITCH de Serato Audio Research. Esta unidad también está equipada con interfaz de audio, y permite realizar actuaciones de DJ completas sin emplear otro equipo DJ.

DISPOSICIÓN

Esta unidad usa la misma disposición que los modelos profesionales de Pioneer, lo que permite realizar actuaciones intuitivas con la mezcla de 2 canales y con efectos.

MIC/AUX INPUT, XLR OUTPUT

Esta unidad está equipada con una entrada de micrófono/equipo auxiliar que permite conectar un micrófono o un aparato externo (muestreador, aparato de audio portátil, etc.). Para la salida tiene terminales XLR y RCA compatibles con equipos PA profesionales. De esta forma, esta unidad es compatible con todos los tipos de situaciones y estilos de DJing.

ITCH

El software ITCH incluido es una aplicación de software DJ que ha sido optimizada para esta unidad. Además del mezclador de 2 canales y el efector, una variedad de funciones nuevas, incluyendo el modo slip, la búsqueda alfabética y el inicio de fader de hot cue, permiten realizar cómodamente actuaciones de DJ. Además, todos los botones y controles están preajustados para funcionar en asociación con el software, por lo que las actuaciones de DJ pueden disfrutarse conectando simplemente esta unidad al ordenador.

ACOPLADOR PARA ORDENADOR PORTÁTIL

La sección del teclado del ordenador se puede guardar debajo de esta unidad. El acoplamiento del ordenador y esta unidad, formando una sola unidad, le permite crear un sistema DJ eficiente.

Dirección de reproducción/medidor de nivel

La sección del reproductor está equipada con un indicador de "dirección de reproducción" que le permite apreciar de un vistazo el progreso de la pista mediante la posición del display de LED, y sentir la sensación de tocar la pista directamente cuando toca el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] con un dedo. Además, la sección del mezclador está equipada con un medidor de nivel maestro y medidores de nivel de canales. Esto aumenta la afinidad con el ordenador para realizar unas actuaciones de DJ aún más confortables.

HIGH SOUND QUALITY

La tecnología de calidad de sonido desarrollada para los modelos profesionales de Pioneer se usa para alcanzar una calidad de sonido de alto nivel para el controlador DJ.

Contenido de la caja

- CD-ROM

- Adaptador de CA
- Clavija de alimentación
- Cable USB
- Tarjeta de garantía
- Manual de Instrucciones (este manual)

Acerca del adaptador de CA

Instrucciones de seguridad

Para garantizar su seguridad personal y maximizar todo el potencial operativo de su unidad, lea y siga estas instrucciones de seguridad.

Lea y guarde las instrucciones

Lea toda la información del funcionamiento y del usuario provista con este producto.

Limpieza

Use un paño húmedo para limpiar la caja exterior. Evite usar cualquier líquido, aerosoles o productos de limpieza con base de alcohol.

Agua o humedad

Evite usar o colocar este producto cerca del agua u otras fuentes de líquidos.

Accesorios

No ponga este producto en una mesita de ruedas, soporte o mesa inestable. El producto puede caerse y estropearse seriamente.

Ventilación

No bloquee ni tape este producto cuando lo use. Esta unidad no debería colocarse en una instalación empotrada a menos que esté bien ventilada.

Medio ambiente

Evite colocar este producto en un lugar expuesto a mucho polvo, temperaturas altas, humedad alta, o sometido a vibraciones o golpes excesivos.

Fuentes de alimentación

Utilice este producto sólo con las fuentes de alimentación recomendadas. Si no está seguro de la fuente de alimentación, consulte al representante autorizado de Pioneer.

Protección del cable de alimentación

Cuando desenchufe la unidad, tire de la clavija, no del cable. No maneje el cable con las manos mojadas porque podría causar un cortocircuito o sufrir una descarga eléctrica. No deje que nada pellizque ni se apoye en el cable de alimentación, y no lo coloque en un pasillo.

Alimentación

Apague el sistema antes de instalar éste o cualquier otro hardware.

Sobrecarga

Evite conectar demasiados aparatos a una sola toma de corriente o fuente de alimentación, porque esto podría causar incendios o cortocircuitos.

Entrada de objetos y líquidos

No meta nunca objetos inadecuados en el aparato. Evite derramar cualquier líquido en el interior o exterior del aparato.

Servicio

Al abrir o quitar la cubierta usted se expone a una posible descarga eléctrica u otros peligros. Contacte con un representante de servicio autorizado por Pioneer para reparar este producto (consulte la Tarjeta de servicio y asistencia adjunta).

Daños que necesitan reparaciones

Desenchufe la unidad y solicite las reparaciones al personal de servicio cualificado en las situaciones siguientes:

- Cuando el cable de alimentación, la clavija de alimentación o el chasis estén dañados.
- Si se han derramado líquidos o han caído objetos dentro del producto.
- Si el producto ha estado expuesto a la lluvia o al agua.
- Si el producto no funciona normalmente cuando se siguen las indicaciones del manual de instrucciones. Ajuste sólo aquellos controles indicados en el manual de instrucciones. Los ajustes mal hechos de otros controles pueden causar daños y pueden requerir un trabajo extensivo por parte de un técnico cualificado para que la unidad vuelva a funcionar normalmente.
- Cuando el producto muestre un cambio bien definido en su funcionamiento – esto indica la necesidad de reparaciones.

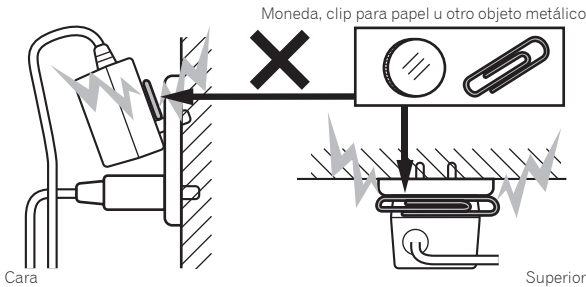
Verifique que no haya irregularidades con el adaptador de CA o la clavija de alimentación, luego inserte hasta oír un clic la clavija de alimentación en la posición especificada del adaptador de CA siguiendo el procedimiento especificado. Para conocer detalles, vea *Montaje de la clavija de alimentación* en la página 5.

Si hay irregularidades con el adaptador de CA o la clavija de alimentación, pida a su centro de servicio autorizado por Pioneer más cercano o a su concesionario que realice el trabajo de reparación.

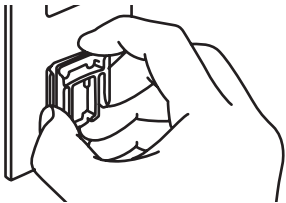
- No use esta unidad con una moneda, clip para papel u otro objeto de metal metido entre el adaptador de CA y la clavija de alimentación. Hacer esto podría causar un cortocircuito, lo que podría producir un incendio o una descarga eléctrica.



- Cuando monte el adaptador de CA en una toma de corriente de pared, asegúrese de que quede espacio entre el adaptador de CA y la toma de corriente. Un contacto defectuoso o una moneda, clip para papel u otro objeto metálico metido en el espacio podría causar un cortocircuito, lo que podría producir un incendio o una descarga eléctrica.



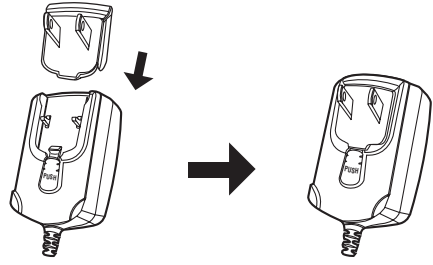
- La clavija de alimentación podría separarse del adaptador de CA y quedar en la toma de corriente si alguien tropieza con el cable de alimentación del adaptador de CA o si algo golpea el adaptador de CA. Si pasa esto, desconecte la clavija de alimentación de la toma de corriente con las manos secas, sujetándola como se muestra en el diagrama de abajo y sin tocar las partes metálicas. No use ninguna herramienta para desconectarla.



No toque piezas de metal.

Montaje de la clavija de alimentación

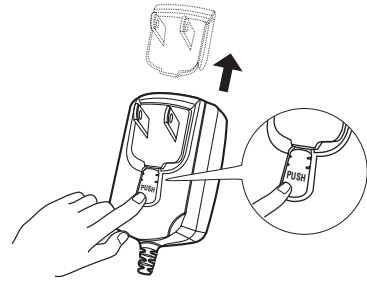
Deslice la clavija de alimentación a lo largo de los raíles guía de la unidad del adaptador de CA como se muestra en el diagrama de abajo, y luego presione hasta que se oiga un clic.



❖ Desconexión de la clavija de alimentación

Mientras pulsa el botón [PUSH] de la unidad del adaptador de CA, deslice la clavija de alimentación alejándola del adaptador como se muestra en el diagrama de abajo para desconectarla.

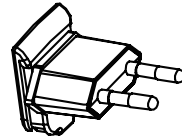
Una vez montada la clavija de alimentación no es necesario desconectarla.



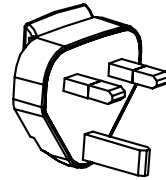
Clavija de alimentación

Este producto viene con los tipos de clavijas de alimentación mostrados más abajo. Use la clavija de alimentación apropiada para el país o región en que usted se encuentre.

Tipo 1 (para Europa)



Tipo 2 (para el Reino Unido)



Instalación del software

Antes de instalar el software

❖ Acerca del software que se va a instalar

El software que se va a instalar cambia según el ordenador que se está usando.

Para Windows

Después de instalar el software ITCH también se instala el software controlador.

- Lea cuidadosamente los acuerdos de licencia indicados más abajo.
 - *SERATO – CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO* (“*Contrato de Licencia*”) (Consulte *Acerca del software ITCH*.)
 - *Contrato de Licencia del Software* (Consulte *Acerca del software controlador (Windows)*.)
- Para instalar o desinstalar el software controlador necesitará la autorización del administrador de su ordenador. Inicie la sesión como el administrador de su ordenador antes de proseguir con la instalación.
- Si conecta esta unidad a su ordenador sin instalar primero el software controlador puede que se produzca un error en su ordenador dependiendo del ambiente del sistema.
- Si se interrumpe la instalación del software controlador después de empezar, reinicie el procedimiento de instalación desde el principio.

Para Mac OS X

Sólo se instala el software ITCH.

- Lea cuidadosamente los acuerdos de licencia indicados más abajo.
 - *SERATO – CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO* (“*Contrato de Licencia*”) (Consulte *Acerca del software ITCH*.)

❖ Ambiente de operación mínimo

Sistemas operativos compatibles		CPU y memoria necesaria
Mac OS X 10.4.11		Procesador Intel [®] , Core [™] Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 1 GB o más
Mac OS X 10.5.8		Procesador Intel [®] , Core [™] Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 1 GB o más
Mac OS X 10.6	versión de 32 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 1 GB o más
	versión de 64 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] Duo a 2,4 GHz o mejor
		RAM de 4 GB o más
Windows [®] 7 Home Premium/ Professional/ Ultimate	versión de 32 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] 2 Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 2 GB o más
	versión de 64 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] 2 Duo a 2,4 GHz o mejor
		RAM de 4 GB o más
Windows Vista [®] Home Basic/ Home Premium/ Business/Ultimate	versión de 32 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] 2 Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 2 GB o más
	versión de 64 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] 2 Duo a 2,2 GHz o mejor
		RAM de 4 GB o más
Windows [®] XP Home Edition/Professional Edition (SP2 o posterior)	versión de 32 bits	Procesador Intel [®] , Core [™] 2 Duo a 1,8 GHz o mejor
		RAM de 1 GB o más

Para tener la información más reciente del ambiente de operación y la compatibilidad, y para adquirir el último sistema operativo, visite el sitio web Serato Audio Research siguiente:
<http://serato.com>

Otros

Disco duro	Suficiente espacio libre en el disco duro para datos de música
Unidad CD	Unidad de disco óptico en la que se puedan leer discos CD-ROM
Puerto USB	Para conectar el ordenador con esta unidad se requiere un puerto USB 2.0.
Resolución de la pantalla	Resolución de 1 024 x 768 o más

- La funcionalidad total no está garantizada en todos los ordenadores, ni en los que cumplen con los requerimientos ambientales descritos anteriormente.
- Incluso con la memoria requerida para el ambiente de operación indicado anteriormente, la falta de memoria debido a programas residentes, el número de servicios, etc., podría impedir que el software proveyera una funcionalidad y un rendimiento óptimos. En tales casos, deje suficiente memoria libre. Recomendamos instalar más memoria para que la operación sea estable.
- Dependiendo de la configuración de ahorro de energía del ordenador, etc., la CPU y el disco duro pueden no proveer la capacidad de procesamiento suficiente. Para los ordenadores portátiles en particular, asegúrese de que estén en condiciones apropiadas para ofrecer un alto rendimiento constante (por ejemplo, manteniendo la alimentación de CA conectada) cuando se usa ITCH.
- Note que pueden producirse problemas con la funcionalidad del ITCH dependiendo de los otros software usados en su ordenador.
- El funcionamiento del ITCH no está garantizado con una CPU de la marca AMD.

Acerca del software ITCH

ITCH es una aplicación de software DJ de Serato Audio Research. Las actuaciones de DJ son posibles conectando a esta unidad el ordenador en el que está instalado este software.

Verificación de la información más reciente en el software ITCH

Se pueden descargar actualizaciones gratis de ITCH en Internet. Visite el sitio web de abajo y mantenga actualizado el software con la versión más reciente.
<http://serato.com>

❖ SERATO – CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO (“Contrato de Licencia”)

Serato Inc LP (“**Serato**”) y su licenciante o licenciantes son propietarios del Software, que comprende todas y cualquiera de las aplicaciones de Serato, y de la propiedad intelectual del Software. Cuando se instala o se usa el Software, se acuerda cumplir con las condiciones de este Contrato de Licencia.

1 Concesión de la licencia:

Serato le concede una licencia personal perpetua y no exclusiva (“**Licencia**”) para instalar y usar el Software de acuerdo con las condiciones de este Contrato de Licencia.

La Licencia, puesto que se aplica a cualquier y a todo Software -autorizado éste únicamente mediante un código de licencia (sin ningún componente de hardware) (“**software de instancia única**”), sólo le permite autorizar y usar software de instancia única con dicho código de licencia en un ordenador por vez. Si desea autorizar y usar software de instancia única en otro ordenador tiene que desautorizar en primer lugar toda instalación previa.

En el caso de que, como parte del proceso de instalación de Software, el software perteneciente a terceros (“**software de terceros**”) sea instalado en su ordenador, el contrato de licencia de terceros pertinente será aplicable, o las condiciones del mismo, y no se aplicará a dicho software el presente Contrato de Licencia.

2 Propiedad:

usted reconoce que Serato y su licenciante o licenciantes son y permanecen siendo los propietarios de la propiedad intelectual del Software. No se le concede ningún otro derecho que los expresamente conferidos en el presente Contrato de Licencia.

3 Copia y traspaso del Software:

no debe copiar, alterar, modificar, reproducir, realizar ingeniería inversa, desensamblar o descompilar el Software o cualquiera de sus partes o cualquier material relacionado, ni permitir que cualquier otra persona realice cualquiera de estas acciones, excepto que podrá hacer una copia del Software con la finalidad legítima de tener una copia de respaldo.

Podrá transferir su Licencia íntegramente a otra persona siempre que, previamente a la transferencia, desautorice toda instalación previa del Software de instancia única; y en el caso de que la aplicación de Serato en cuestión opere como parte de un paquete con el hardware, se tendrá que transferir la propiedad de dicho hardware a dicha persona. Toda persona a la que se le haya transferido la Licencia aceptará las condiciones del presente Contrato de Licencia en virtud de lo expuesto en la cláusula 1.

4 Sin garantías implícitas:

excepto en el caso de cualquier representación, garantía, término o condición por escrito que haya sido dirigida a usted y firmada por Serato, usted reconoce que Serato no da garantía alguna en relación al Software, bien expresa o implícita, incluyendo entre otras cosas cualquier garantía implícita relacionada con la calidad del mismo, su idoneidad para cualquier objetivo en particular o su capacidad para conseguir un resultado en particular. Usted reconoce que:

- a no celebra este Contrato de Licencia basándose en cualquier representación, garantía, término o condición, excepto en el caso de ser una representación, garantía, término o condición por escrito que haya sido dirigida a usted y firmada por Serato; y
- b se excluye de este Contrato de Licencia en la mayor medida permitida por la ley cualquier condición, garantía u otro término tácitos por ley o por derecho consuetudinario.

5 Exclusión de responsabilidad:

en ningún caso Serato será responsable (ni por contrato, ni por responsabilidad extracontractual incluyendo negligencia, ni de ningún otro modo) de:

- a cualquier demanda por daños y perjuicios, o cualquier otro recurso monetario, bajo este Contrato de Licencia o relacionado con el Software, incluyendo entre otros una reclamación por:
 - i pérdida de ingresos y/o ganancias, pérdida de ahorros anticipados, pérdida de fondo de comercio o de oportunidad, pérdida de producción, pérdida o corrupción de datos o desaprovechamiento de gestión o de tiempo de personal; o
 - ii pérdida, daños, coste o gasto de cualquier tipo que sea indirecto, inmaterial o de naturaleza especial, que surjan directa o indirectamente de esta Licencia o del Software, incluso si Serato hubiera sido avisada con respecto a la posibilidad de dichos daños, e incluso si dicha pérdida, daño, coste o gasto hubiera podido ser razonablemente previsto por Serato;
- b cualquier pérdida que se produjo como consecuencia de su instalación o uso del software de terceros.

6 Exclusiones sujetas a la ley:

no hay nada en este Contrato de Licencia que funcione, o esté diseñado para que funcione, para limitar o excluir toda responsabilidad u obligación de Serato hasta el punto de que dicha responsabilidad u obligación no pueda ser limitada o excluida bajo la ley aplicable.

7 Actualizaciones:

en el caso de que utilice la función del Software que busca actualizaciones, usted acepta que:

- a las condiciones de este Contrato de Licencia también se aplicarán a las actualizaciones y/o el Software según sea modificado por las actualizaciones; y
- b dicha función puede que envíe información, incluyendo información sobre la configuración del Software a los servidores de Serato, y Serato podrá recoger y usar esa información a efectos comerciales.

La política de privacidad de sitios Web (que encontrará en <http://serato.com/legal/website-privacy-policy> y está sujeta a modificaciones de

cuando en cuando por parte de Serato) se aplica al uso por su parte de la función del Software que busca actualizaciones.

8 Ley vigente:

este Contrato de Licencia entrará en vigor como contrato celebrado conforme a la ley de Nueva Zelanda y regido por la misma. La Convención de Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no se aplicará a este Contrato de Licencia o al Software. Usted se somete a la jurisdicción no exclusiva de los tribunales de Nueva Zelanda.

9 Licencia para paquete de archivos de medios digitales:

en el caso de que se suministren archivos de medios digitales junto con el Software ("paquete de medios"), los podrá usar únicamente dentro del Software a través de su funcionamiento normal. Serato no da garantías de que posea o conceda licencia o derecho alguno en relación con el paquete de medios o cualquiera de los trabajos de derecho intelectual incluidos en el mismo. En particular y sin limitación, usted es responsable de todas las tasas aplicables ASCAP, BMI, SESAC y cualquier otra tasa de licencia similar que se derive de su actuación pública, transmisión, u otra comunicación, reproducción o trato alguno de cualquier parte del paquete de medios en su territorio.

Si tiene alguna pregunta con respecto a este Contrato de Licencia, o si desea ponerse en contacto con Serato por cualquier razón, diríjase a: Serato Inc LP, Private Bag 92015, AMSC, Auckland 1142, Nueva Zelanda o mande un correo electrónico a Serato a eula@serato.com

Acerca del software controlador (Windows)

Este software controlador es un controlador ASIO exclusivo que se usa para enviar señales de audio desde el ordenador.

- Cuando se usa Mac OS X no es necesario instalar el software controlador.

Verificación de la información más reciente en el software controlador

Visite nuestro sitio web indicado abajo para conocer la información más reciente del software controlador que se va a usar exclusivamente con esta unidad.

<http://www.prodjnet.com/support/>

❖ Contrato de Licencia del Software

El presente Contrato de Licencia del Software (en lo sucesivo "Contrato") se formaliza entre usted (tanto la persona que instala el Programa como cualquier entidad legal para la cual actúe dicha persona) (en lo sucesivo "Usted" o "Su") y PIONEER CORPORATION (en lo sucesivo "Pioneer"). LA REALIZACIÓN DE CUALQUIER PASO PARA CONFIGURAR O INSTALAR EL PROGRAMA IMPLICA QUE USTED ACEPTA LAS CONDICIONES DEL PRESENTE CONTRATO DE LICENCIA. EL PERMISO PARA DESCARGAR Y/O UTILIZAR EL PROGRAMA ESTÁ EXPRESAMENTE CONDICIONADO A LOS SIGUIENTES TÉRMINOS. NO SE REQUIERE LA AUTORIZACIÓN ESCRITA O POR MEDIOS ELECTRÓNICOS PARA QUE EL PRESENTE CONTRATO TENGA VALIDEZ LEGAL Y FUERZA EJECUTORIA. EN CASO DE NO ACEPTAR LAS CONDICIONES DEL PRESENTE CONTRATO, NO ESTARÁ AUTORIZADO A UTILIZAR EL PROGRAMA Y DEBERÁ INTERRUMPIR LA INSTALACIÓN O DESINSTALACIÓN, SEGÚN CORRESPONDA.

1 Definiciones

- 1 "Documentación" significa la documentación, especificaciones y contenido de ayuda por escrito que Pioneer normalmente facilita para ayudar en la instalación y utilización del programa.
- 2 "Programa" significa todas y cada una de las partes del software con licencia de Pioneer para su uso según lo estipulado en el presente Contrato.

2 Licencia de programa

- 1 Licencia limitada. Sujeto a las limitaciones del presente Contrato, Pioneer le otorga una licencia limitada, no exclusiva e intransferible (sin derecho a sublicenciar):

- a Instalar una única copia del programa en la unidad de disco duro de su ordenador, utilizar el programa exclusivamente para fines personales en cumplimiento de lo establecido en el presente Contrato y en la Documentación ("Uso autorizado");
- b Utilizar la Documentación en beneficio de su Uso autorizado; y
- c Realizar una copia del programa exclusivamente a efectos de copia de seguridad, siempre y cuando todos los títulos y marcas registradas, derechos de autor y avisos de derechos limitados sean reproducidos en la copia.

- 2 Limitaciones. Usted no podrá copiar ni utilizar el Programa o Documentación salvo en la medida que esté expresamente permitido por el presente Contrato. No podrá ceder, sublicenciar, alquilar, arrendar ni prestar el Programa, ni utilizarlo para formar a terceros, para multipropiedad comercial u oficina de servicios. Usted no podrá modificar, aplicar ingeniería inversa, descompilar o desensamblar el Programa, ni a través de terceros, salvo en la medida en que lo permita de forma expresa la legislación vigente, y sólo tras haber notificado a Pioneer por escrito de sus actividades previstas. No podrá utilizar el Programa en múltiples procesadores son el previo consentimiento por escrito de Pioneer.
- 3 Propiedad. Pioneer o su otorgante de licencia se reserva cualquier derecho, título o interés en todas las patentes, derechos de autor, marcas registradas, secretos comerciales y otros derechos de propiedad intelectual del Programa y Documentación, y cualquier obra derivada de los mismos. No podrá adquirir otros derechos, expresa o implícitamente, fuera del alcance de la licencia limitada estipulada en el presente Contrato.
- 4 Soporte excluido. Pioneer no está obligado a ofrecer soporte, mantenimiento, actualizaciones, modificaciones o nuevas publicaciones del Programa o Documentación estipulados en el presente Contrato.

3 Exclusión de garantías

EL PROGRAMA Y LA DOCUMENTACIÓN SE OFRECEN "TAL CUAL" SIN REPRESENTACIONES NI GARANTÍAS, Y USTED ACEPTA UTILIZARLOS BAJO SU PROPIO RIESGO. HASTA EL MÁXIMO GRADO PERMITIDO POR LA LEY, PIONEER RENUNCIA DE FORMA EXPRESA A TODA GARANTÍA DE CUALQUIER CLASE EN RELACIÓN AL PROGRAMA Y DOCUMENTACIÓN, YA SEA DE FORMA EXPRESA, IMPLÍCITA, POR LEY O QUE SURJAN COMO CONSECUENCIA DEL RENDIMIENTO, TRANSACCIÓN O USO COMERCIAL, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO, PROPÓSITO, CALIDAD SATISFACTORIA, PRECISIÓN, TITULARIDAD O DE NO VIOLACIÓN.

4 Indemnizaciones y recursos ante incumplimiento contractual

Usted acepta que cualquier incumplimiento de las limitaciones del presente Contrato originarán daños irreparables a Pioneer que no podrán verse compensados únicamente con una indemnización por daños y perjuicios. Además de indemnizaciones y otros recursos a los cuales Pioneer pueda tener derecho, usted acepta que Pioneer pueda tomar medidas cautelares para impedir el incumplimiento real, inminente o continuado del presente Contrato.

5 Terminación

Pioneer puede dar por finalizado el presente Contrato en cualquier momento por incumplimiento de una cláusula. Si el presente Contrato queda rescindido, usted dejará de utilizar el Programa, lo eliminará permanentemente del equipo donde esté instalado y destruirá todas las copias del Programa y Documentación que estén en su posesión, y lo confirmará a Pioneer por escrito. Los apartados 2.2, 2.3, 2.4, 3, 4, 5 y 6 seguirán vigentes tras la rescisión del presente Contrato.

6 Términos generales

- 1 Limitaciones de responsabilidad. En ningún caso Pioneer o alguna de sus filiales será responsable en relación al presente Contrato o en cuanto a su contenido, bajo ninguna teoría de responsabilidad, por los daños indirectos, cuantificables, accesorios, consecuentes o punitivos, o daños por pérdida de beneficios, ingresos, negocios, ahorros, datos, uso o gastos de adquisición sustitutiva, incluso si se advirtió de la posibilidad de tales daños o éstos estaban previstos. En ningún caso Pioneer será responsable de aquellos daños que superen los importes abonados por usted a Pioneer o a sus filiales para el Programa.

Las partes reconocen que los límites de responsabilidad y la asignación de riesgos del presente Contrato se reflejan en el precio del Programa y constituyen elementos esenciales de la venta entre ambas partes, sin los cuales Pioneer no hubiera ofrecido el Programa ni formalizado el presente Contrato.

- 2 Las limitaciones o exclusiones de la garantía y responsabilidad que se incluyen en el presente Contrato no perjudican ni afectan a sus derechos legales como consumidor y le serán de aplicación sólo en la medida en que dichas limitaciones o exclusiones estén permitidas por la legislación vigente de su territorio.
- 3 Divisibilidad y renuncia. Si se determina que cualquier cláusula del presente Contrato es ilegal, inválida o inaplicable, esa cláusula se aplicará en la medida que sea posible o, en caso de que sea incapaz de ser aplicada, se considerará anulada y eliminada del presente Contrato, y las cláusulas restantes seguirán vigentes y válidas. La renuncia de cualquiera de las partes a los derechos que les correspondieren en virtud del incumplimiento del presente Contrato no se interpretará como una renuncia a ningún otro derecho que les pudiere corresponder en virtud de incumplimientos futuros.
- 4 Sin asignación. Usted no debe asignar, vender, ceder, delegar o hacer un uso distinto del presente Contrato o cualesquiera derechos u obligaciones en relación al mismo, voluntaria o involuntariamente, por efecto de la ley u otra forma, sin el previo consentimiento por escrito de Pioneer. Cualquier supuesta asignación, transferencia o delegación por su parte quedará sin efecto. Sujeto a lo precedente, el presente Contrato será vinculante y redundará en beneficio de las partes y sus respectivos sucesores y designados.
- 5 Indivisibilidad del contrato. El presente Contrato constituye el contrato íntegro entre las partes y reemplaza todos los acuerdos o representaciones anteriores o actuales, orales o escritos, en cuanto al contenido del mismo. El presente Contrato no debe modificarse sin el previo consentimiento por escrito de Pioneer, y ningún documento, uso, costumbre o ley tendrán capacidad para modificar el presente Contrato.
- 6 Usted está de acuerdo con que este Contrato se regulará y constituirá por las leyes de Japón.

Acerca del procedimiento de instalación (Windows)

1 Conecte esta unidad a su ordenador con un cable USB.

Para conocer detalles de las conexiones, vea *Conexiones y nombres de partes* en la página 11.

2 Deslice el conmutador [ON/OFF] hacia el lado [ON].

Conecte la alimentación de esta unidad.

- Cuando esta unidad se conecte a su ordenador por primera vez, también se instalará el controlador estándar provisto en Windows®. Vaya al paso siguiente después de terminar la instalación del controlador.

3 Inserte el CD-ROM incluido en la unidad de CD del ordenador.

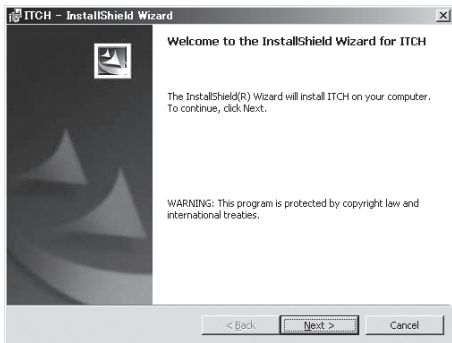
4 Desde el menú [Iniciar] de Windows, haga doble clic en el icono [Equipo (o Mi PC)] > [ITCH CD].

El contenido del CD-ROM se visualiza.

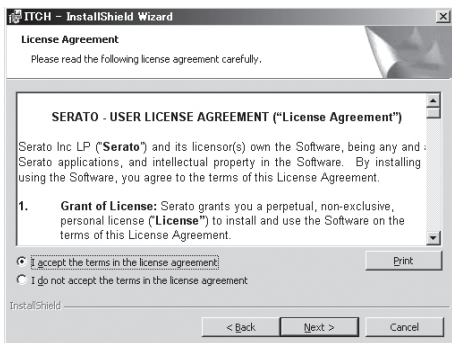
5 Haga doble clic en [ITCH_installer.exe].

El instalador ITCH se inicia.

6 Una vez iniciado el instalador ITCH, haga clic en **[Next]**.



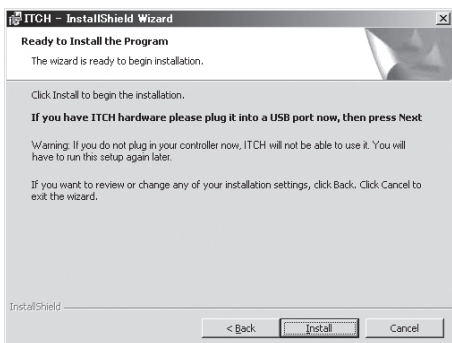
7 Acepte el acuerdo de licencia (seleccione **[I accept the terms in the license agreement]**) y luego haga clic en **[Next]**.



Si no está de acuerdo, seleccione **[I do not accept the terms in the license agreement]**.

8 Seleccione la carpeta en la que quiere instalar ITCH y luego haga clic en **[Next]**.

9 Haga clic en **[Instalar]**.



La instalación empieza.

Después de terminar la instalación del software ITCH empieza la instalación del software controlador.

10 Seleccione el idioma que quiera desde el menú desplegable.

11 Acepte el acuerdo de licencia (seleccione **[De acuerdo]**) y luego haga clic en **[Instalar]**.

Si no está de acuerdo, seleccione **[En desacuerdo]**.

Una vez que se ha hecho clic en **[Instalar]** empieza la instalación.

La pantalla de instalación terminada aparece al terminar la instalación.

12 Haga clic en **[Cerrar]**.

13 Haga clic en **[Finish]** para salir del instalador ITCH.

Aparece una pantalla avisándole que reinicie el ordenador.

14 Haga clic en **[Yes]**.

El ordenador se reinicia.

Acerca del procedimiento de instalación (Macintosh)

1 Conecte esta unidad a su ordenador con un cable USB.

Para conocer detalles de las conexiones, vea *Conexiones y nombres de partes* en la página 11.

2 Deslice el conmutador **[ON/OFF]** hacia el lado **[ON]**.

Conecte la alimentación de esta unidad.

3 Inserte el CD-ROM incluido en la unidad de CD del ordenador.

El icono **[ITCH CD]** aparece en la pantalla.

4 Haga doble clic en el icono **[ITCH CD]**.

El contenido del CD-ROM se visualiza.

5 Haga doble clic en **[ITCH_installer.mpkg]**.

El instalador ITCH se inicia.

6 Una vez iniciado el instalador ITCH, haga clic en **[Continuar]**.



7 Lea cuidadosamente el acuerdo de licencia, haga clic en **[Continuar]** y luego haga clic en **[Acepto]** para aceptarlo.

Si no acepta el acuerdo de licencia, haga clic en **[No acepto]** para cancelar la instalación.

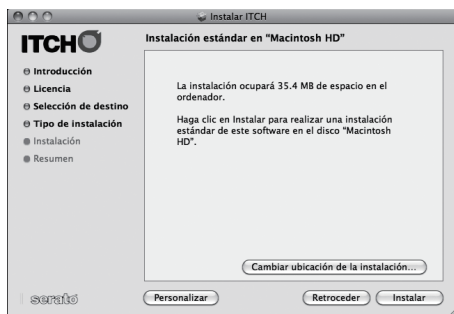


8 Seleccione la carpeta en la que quiere instalar ITCH y luego haga clic en **[Continuar]**.

9 Haga clic en **[Instalar]**.

La instalación empieza.

La pantalla de instalación terminada aparece al terminar la instalación.



10 Haga clic en [Reiniciar].

El ordenador se reinicia.

Inicio de ITCH

Para Windows

Desde el menú [Iniciar] de Windows, abra [Todos los programas] > [Serato] > [ITCH] y luego haga clic en el icono [ITCH].

Para Mac OS X

En Finder, abra la carpeta [Aplicación] y luego abra [Serato] > [ITCH] y haga doble clic en el icono [ITCH].

Acerca del software controlador y el software de utilidad de ajustes

Ajuste del tamaño de la memoria intermedia

Esta unidad funcione como un aparato de audio conforme a las normas ASIO.

- Si está ejecutándose una aplicación usando esta unidad como aparato de audio predeterminado (software de DJ, etc.), salga de esa aplicación antes de ajustar la capacidad de la memoria intermedia.

Haga clic en el menú [Iniciar] de Windows > [Todos los programas] > [Pioneer] > [DDJ] > [Utilidad de configuración ASIO del Pioneer DDJ].

- Una memoria intermedia lo suficientemente grande reduce la posibilidad de que se pierda sonido (interrupción de sonido) pero aumenta el retardo de transmisión de la señal de audio (latencia).

Verificación de la versión del software controlador

Haga clic en el menú [Iniciar] de Windows > [Todos los programas] > [Pioneer] > [DDJ] > [Utilidad de visualización de la versión del Pioneer DDJ].

- Puede verificar la versión del firmware de esta unidad en la pantalla.
- La versión de firmware no se visualiza cuando esta unidad no está conectada al ordenador o cuando esta unidad y el ordenador no se comunican bien.

Conexiones y nombres de partes

- Espere hasta que todas las conexiones entre los aparatos estén terminadas antes de conectar el adaptador de CA. Asegúrese de desconectar la alimentación y desenchufar el adaptador de CA de la toma de corriente antes de hacer o cambiar conexiones entre aparatos. Consulte el manual de instrucciones del componente que va a ser conectado.
- Use sólo el adaptador de CA incluido con esta unidad.
- La alimentación de esta unidad se suministra mediante el adaptador de CA o la alimentación de bus USB. Esta unidad se puede usar conectándola a un ordenador con un cable USB, aunque no se conecte el adaptador de CA.
- Conecte directamente esta unidad y el ordenador con el cable USB incluido.
- No se puede usar un concentrador USB.

- Hay dos conectores de entrada, uno del tipo para auriculares estéreo y uno del tipo de miniconector para auriculares, pero no los use simultáneamente. Si los usa simultáneamente, cuando se desconecta y/o conecta uno, el volumen del otro puede que suba o baja repentinamente.

2 Conmutador selector MIC/AUX THRU

Ponga esto en **[ON]** si quiere dar salida directamente a los canales **[MIC2]** y **[AUX]**.

- ➔ Salida directa del sonido del micrófono y de AUX (pág.31)

3 Terminal MIC2

Conecte a un micrófono.

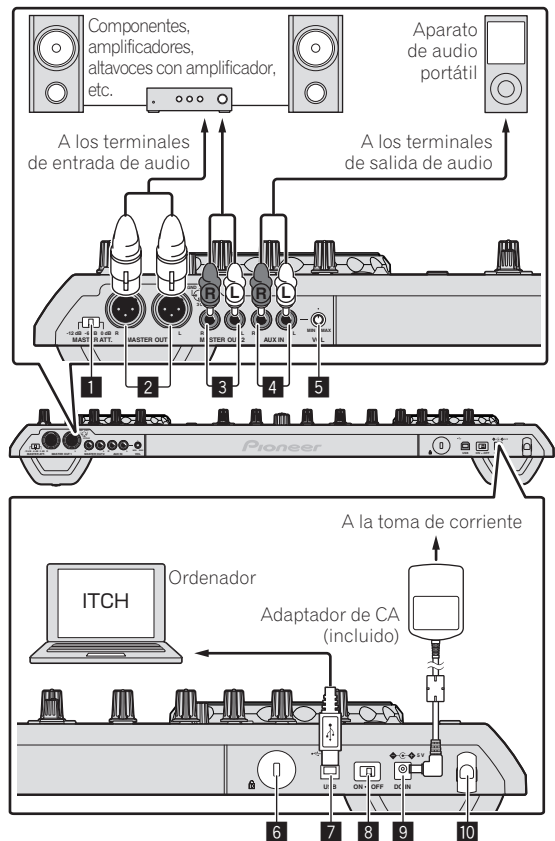
- ➔ Uso de un micrófono (pág.30)

Notas sobre el funcionamiento de esta unidad con alimentación de bus USB

- Cuando use esta unidad con alimentación de bus USB, suministre alimentación al ordenador conectado desde una fuente de alimentación de CA. No use el ordenador con su batería.
- En casos como los de abajo, la alimentación puede que no sea suficiente y esta unidad no funcione con la alimentación de bus USB.
 - Cuando la capacidad de suministro de alimentación USB del ordenador no es suficiente.
 - Cuando otros aparatos USB estén conectados al ordenador.
 Si esta unidad no funciona con alimentación de bus USB, conecte el adaptador de CA incluido.
- Las limitaciones siguientes se aplican al funcionamiento con alimentación de bus USB:
 - El indicador del dial del jog no se encenderá.
 - El canal **[MASTER OUT 1]** (salida XLR) no sale.
 - Los terminales **[MIC1]**, **[MIC2]** y **[AUX IN]** no se pueden usar.
 - Los indicadores están menos iluminados que cuando se usa el adaptador de CA.

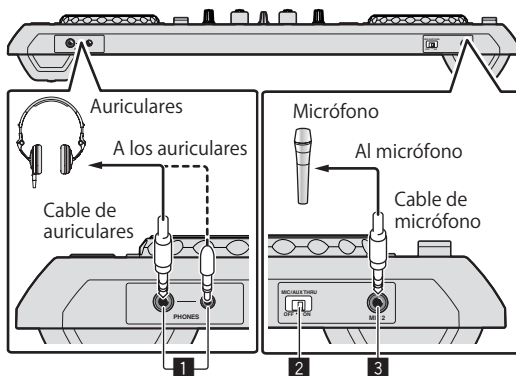
Para usar la unidad sin estas limitaciones, conecte el adaptador de CA incluido.

Panel trasero



Conexión de los terminales de entrada/salida

Panel frontal



1 Conectores PHONES

Conecte aquí los auriculares.

Se pueden usar clavijas de auriculares estéreo (Ø 6,3 mm) y miniclavijas de auriculares estéreo (Ø 3,5 mm).

Para conocer detalles, vea *Monitoreo de sonido con auriculares* en la página 29.

1 MASTER ATT.

Establece el nivel de atenuación del sonido que sale del terminal **[MASTER1]**.

2 Terminal MASTER OUT 1

Conecte aquí altavoces con amplificador, etc.

3 Terminal MASTER OUT 2

Conecte a un amplificador de potencia, etc.

4 Terminal AUX IN

Conecte al terminal de salida de un aparato externo (muestreador, aparato de audio portátil, etc.)

5 Control VOL

Ajusta la entrada de nivel de audio a los terminales **[AUX IN]**.

6 Ranura de seguridad Kensington

7 Terminal USB

Conecte a un ordenador.

- Conecte directamente esta unidad y el ordenador con el cable USB incluido.
- No se puede usar un concentrador USB.

8 Interruptor ON/OFF

Conecta y desconecta la alimentación de esta unidad.

9 Terminal DC IN

Conecte a una toma de corriente con el adaptador de CA incluido (con la clavija de alimentación montada).

- Espere hasta que las conexiones de todos los aparatos estén terminadas antes de conectar el adaptador de CA.
- Use sólo el adaptador de CA incluido.

10 Gancho de cables

Sujete el cable de alimentación del adaptador de CA y el cable USB en este gancho cuando use esta unidad.

- El sonido se interrumpirá si el cable del adaptador de CA o de USB se desconecta durante la reproducción.

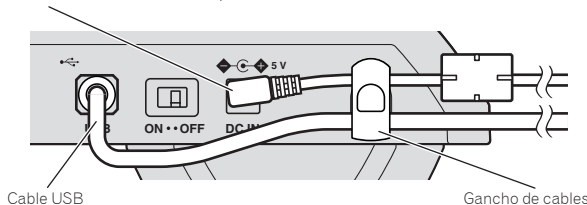
❖ Gancho de cables

Ponga el cable de alimentación del adaptador de CA en la parte superior del gancho, y el cable USB en la parte inferior.

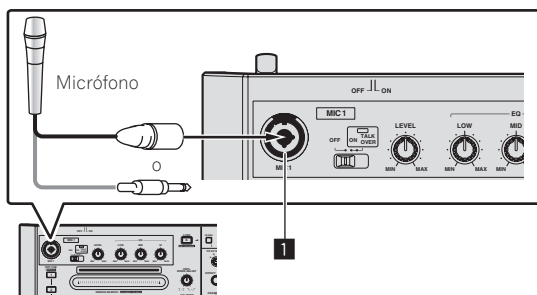
Sujete el cable de alimentación del adaptador de CA y el cable USB en su lugar enganchándolos en el gancho de cables. Esto impide que pueda tirarse por error del cable de alimentación y del cable USB, y que las clavijas puedan desconectarse de sus terminales.

- El sonido se interrumpirá si el cable del adaptador de CA o de USB se desconecta durante la reproducción.

Cable de alimentación del adaptador de CA



Parte superior izquierda del panel de control



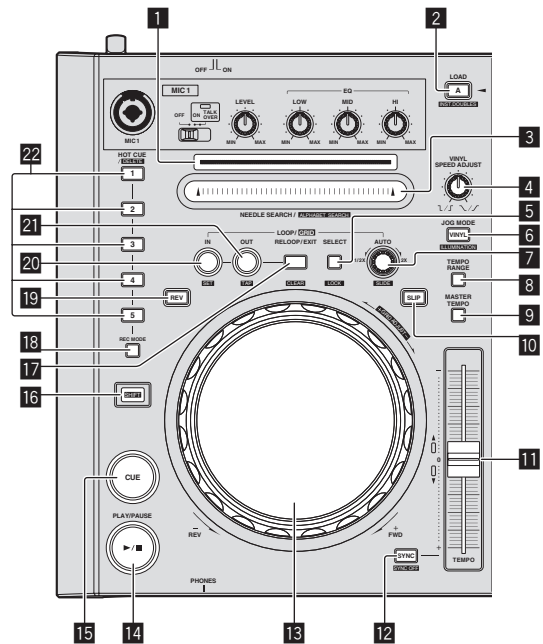
1 Terminal MIC1

Conecte a un micrófono.

- ➔ *Uso de un micrófono* (pág.30)
- Se puede usar un conector XLR o una clavija de auriculares (Ø 6,3 mm).

Nombres y funciones de los controles

Sección de deck



1 Indicador de la dirección de reproducción

La posición en la pista se visualiza en 10 pasos, con el comienzo de la pista en el borde izquierdo y el final de la pista en el borde derecho. El indicador se enciende en sincronización con el tiempo de reproducción transcurrido o con la visualización del tiempo restante en el software "ITCH".

2 Botón LOAD (INST. DOUBLES)

Las pistas seleccionadas se cargan en los decks respectivos.

➔ *Carga de pistas en decks* (pág.24)

Cuando se pulsa el botón [LOAD (INST. DOUBLES)] mientras se pulsa el botón [SHIFT], la pista que está reproduciéndose se duplica.

➔ *Duplicación instantánea* (pág.24)

3 Pad NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)

- El sonido se reproduce desde la posición en la que se tocó la tecla.
- Se puede usar la función de búsqueda alfabética.

➔ *Búsqueda usando el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Búsqueda alfabética")* (pág.22)

4 Control VINYL SPEED ADJUST

Para la reproducción y la parada de pistas, esto ajusta la velocidad a la que la reproducción se va haciendo más lenta hasta que se para y la velocidad a la que se alcanza la reproducción normal partiendo del modo de parada.

5 Botón LOOP SELECT (GRID LOCK)

El bucle que quiera reproducir podrá seleccionarlo de entre los bucles que han sido prerregistrados en el banco de bucles.

El número del banco de bucles cambia cada vez que se pulsa el botón.

➔ *Uso del banco de bucles* (pág.26)

Cuando se pulsa el botón [LOOP SELECT (GRID LOCK)] mientras se pulsa el botón [SHIFT], el beat grid general se bloquea de forma que no se puede editar.

6 Botón VINYL (ILLUMINATION)

Esto activa/desactiva el modo [VINYL].

↪ Cambio del modo del dial jog (pág.25)

7 Control AUTO LOOP (GRID SLIDE)

Esto establece bucles automáticos.

↪ Configuración automática de bucle (Bucle automático) (pág.26)

- El beat grid se puede ajustar girando el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] mientras se pulsa el botón [SHIFT].

8 Botón TEMPO RANGE

Esto cambia el margen de ajuste de la barra deslizante [TEMPO].

↪ Selección del margen para ajustar la velocidad de reproducción (pág.24)

9 Botón MASTER TEMPO

Use esto para activar y desactivar la función de tempo maestro.

↪ Ajuste de la velocidad de reproducción sin cambiar el tono (Master Tempo) (pág.24)

10 Botón SLIP

Esto activa/desactiva el modo slip.

↪ Uso del modo slip (pág.27)

11 Barra deslizante TEMPO

Use esto para ajustar la velocidad de reproducción de pistas.

↪ Cambio de la velocidad de reproducción (pág.24)

12 Botón SYNC (SYNC OFF)

Cuando se pulsa este botón, la pista del deck cuyo botón fue pulsado se sincroniza con el BPM y el beat grid de la pista cargada en el otro deck.

↪ Sincronización de la velocidad de reproducción (pág.28)

13 Dial jog

Esto se puede usar para operaciones tales como scratching, pitch bending, etc.

↪ Operación del dial jog (pág.25)

- La parte superior del dial jog tiene un conmutador embebido. No ponga objetos encima del dial jog ni lo exponga a fuerzas intensas. Note también que el agua u otros líquidos que entren en el aparato pueden causar fallos en el funcionamiento.

14 Botón PLAY/PAUSE ▶/II

Use esto para reproducir pistas/hacer pausas en pistas.

↪ Reproducción y pausa (pág.24)

15 Botón CUE

Esto se usa para poner puntos cue temporales, reproducirlos y llamarlos.

↪ Ajuste de un punto cue temporal (pág.25)

16 Botón SHIFT

Cuando se pulsa otro botón mientras se pulsa el botón [SHIFT] se llama a una función diferente.

17 Botón RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)

Use esto para volver a la reproducción de bucle (rebucle) o para cancelar la reproducción de bucle (salida de bucle).

↪ Vuelva a la reproducción de bucle (Rebucle) (pág.26)

↪ Cancelación de la reproducción de bucle (Salida de bucle) (pág.26)

El beat grid se puede borrar pulsando el botón

[RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] mientras se pulsa el botón [SHIFT].

18 Botón REC MODE

Esto cambia la función del botón [HOT CUE (DELETE)] (establecer/llamar).

- Cuando se conecta la alimentación, el botón se pone en el modo de llamada.

↪ Configuración de hot cue (pág.27)

19 Botón REV

Use esto para activar y desactivar la reproducción en retroceso.

↪ Reproducción en retroceso (pág.24)

20 Botón LOOP IN (GRID SET)

Cuando se pulsa este botón durante la reproducción en la posición donde quiera iniciar la reproducción de bucle (el punto de entrada de bucle), el punto de entrada de bucle se establece.

↪ Operación con el bucle (pág.25)

El beat grid se puede poner pulsando el botón [LOOP IN (GRID SET)] mientras se pulsa el botón [SHIFT].

21 Botón LOOP OUT (GRID TAP)

Cuando se pulsa este botón durante la reproducción en la posición donde quiera finalizar la reproducción de bucle (el punto de salida de bucle), el punto de salida de bucle se establece, la reproducción vuelve al punto de entrada de bucle y la reproducción de bucle empieza.

↪ Operación con el bucle (pág.25)

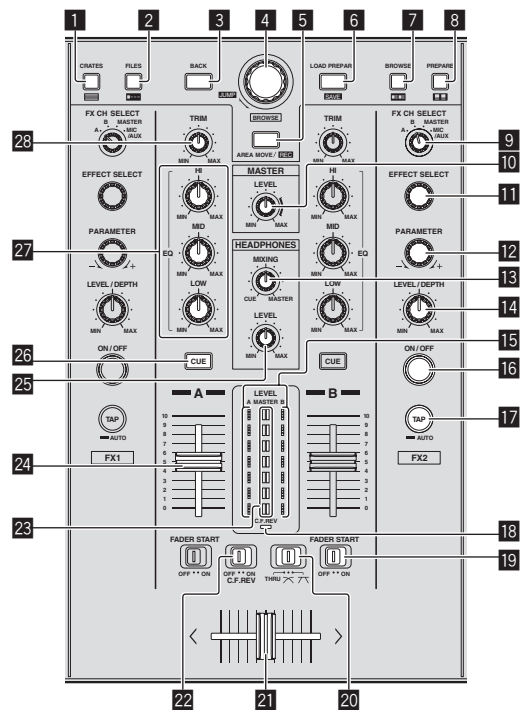
Cuando se pulsa el botón [LOOP OUT (GRID TAP)] mientras se pulsa el botón [SHIFT], el beat grid se puede ajustar durante la reproducción pulsando brevemente el botón.

22 Botón HOT CUE (DELETE)

Esto se usa para poner hot cues y llamarlos.

↪ Configuración de hot cue (pág.27)

Sección de mezclador/efectos



1 Botón CRATES

Mueve el cursor al panel de listas de crates.

2 Botón FILES

Enciende/apaga la visualización del panel [FILES].

3 Botón BACK

Mueva el enfoque del cursor hacia atrás un nivel.

4 Selector giratorio

Mueve el cursor dentro del panel. Use esto para seleccionar archivos o pistas.

↪ Selección de elementos (pág.20)

5 Botón AREA MOVE (REC)

Mueve el cursor a un panel diferente.

↪ Selección de elementos (pág.20)

6 Botón LOAD PREPARE (SAVE)

Carga pistas en el panel [PREPARE].

➔ *Uso de la lista [PREPARE] (pág.23)*

7 Botón BROWSE

Enciende/apaga la visualización del panel [BROWSE].

8 Botón PREPARE

Enciende/apaga la visualización del panel [PREPARE].

9 Control FX CH SELECT

Cambia el canal al que se aplica el efecto.

➔ *Uso de la función de efecto (pág.31)*

10 Control MASTER LEVEL

Ajusta la salida de nivel del sonido maestro.

11 Control EFFECT SELECT

Seleccione el tipo de efecto.

➔ *Uso de la función de efecto (pág.31)*

12 Control PARAMETER

Ajusta los parámetros provistos para los varios efectos (tiempo, armónicas, etc.).

➔ *Uso de la función de efecto (pág.31)*

13 Control HEADPHONES MIXING

Ajusta el balance del volumen de monitoreo entre el sonido de los canales para los que se ha pulsado el botón [CUE] de auriculares y el sonido de [MASTER OUT 1] y [MASTER OUT 2].

➔ *Monitoreo de sonido con auriculares (pág.29)*

14 Control LEVEL/DEPTH

Ajusta los parámetros cuantitativos del efecto.

➔ *Uso de la función de efecto (pág.31)*

15 Indicador de nivel de canales

16 Botón FX ON/OFF

Enciende/apaga el efecto.

➔ *Uso de la función de efecto (pág.31)*

17 Botón TAP

El BPM usado como valor de base para el efecto se calcula mediante el intervalo con que se pulsa rápida y brevemente el botón con un dedo.

➔ *Ajuste manual del BPM (pág.31)*

18 Indicador C.F. REV

Se enciende cuando el conmutador [C.F. REV] se pone en [ON].

19 Conmutador FADER START

Éstos activan/desactivan la función de inicio del fader.

➔ *Inicio de reproducción usando el fader (Inicio de fader) (pág.30)*

20 Conmutador selector de curva de crossfader

Cambia las características de curva de crossfader.

➔ *Selección de las características de curva de crossfader (pág.29)*

21 Crossfader

Cambia entre la salida de audio de los decks derecho e izquierdo.

➔ *Salida de sonido (pág.29)*

22 Conmutador C.F. REV

Invierte el deck al que se ha asignado el crossfader de derecha a izquierda y viceversa.

➔ *Uso de la función de inversión de crossfader (pág.30)*

23 Indicador de nivel maestro

24 Fader de canal

Ajusta la salida de nivel de sonido desde varios decks.

➔ *Salida de sonido (pág.29)*

25 Control HEADPHONES LEVEL

Ajusta la salida de nivel de audio del terminal [PHONES].

26 Botón CUE de auriculares

El sonido de los decks para los que se pulsa el botón [CUE] de auriculares se puede monitorear con los auriculares.

➔ *Monitoreo de sonido con auriculares (pág.29)*

27 Controles EQ (HI, MID, LOW)

Refuerza o corta frecuencias de canales diferentes.

➔ *Ecuación (pág.29)*

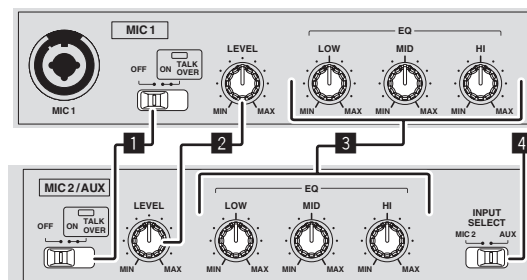
28 Control TRIM

Ajusta la ganancia de salida de canales individuales.

➔ *Salida de sonido (pág.29)*

No tire del fader de canales ni de los controles crossfader con una fuerza excesiva. Los controles no han sido diseñados para ser retirados. Tirar con fuerza de los controles podría dañar la unidad.

Sección de control de entrada de micrófono/externa



1 Conmutador selector OFF, ON, TALK OVER

Enciende/apaga el micrófono.

2 Control LEVEL

Ajusta el nivel del sonido de salida.

3 Controles EQ (HI, MID, LOW)

Refuerza o corta frecuencias para cambiar la calidad del sonido.

4 Conmutador selector MIC2/AUX

Cambia la entrada de audio entre el micrófono y el aparato externo.

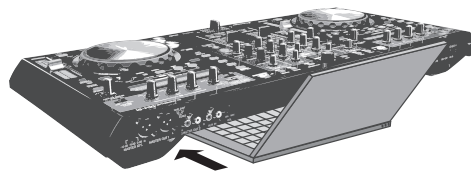
- [MIC2]: Selecciona el micrófono conectado al terminal [MIC2].
- [AUX]: Selecciona el aparato externo conectado a los terminales [AUX IN].

➔ *Uso de un micrófono (pág.30)*

➔ *Uso de un aparato externo (pág.30)*

Uso del ACOPLADOR PARA ORDENADOR PORTÁTIL

La sección del teclado del ordenador se puede guardar debajo de esta unidad.

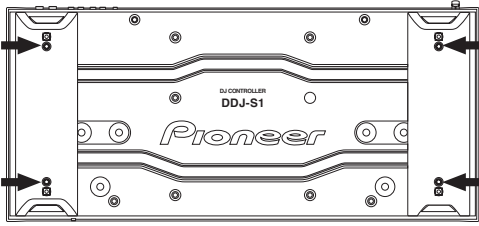


- Según el tamaño de su ordenador portátil, la sección del teclado puede que no quepa en el ACOPLADOR PARA ORDENADOR PORTÁTIL.
- Instale de forma que el ordenador no toque esta unidad.
- Instale de forma que los cables conectados al ordenador no queden atrapados debajo de esta unidad.

Uso con las patas quitadas

Las dos patas de esta unidad se pueden quitar.

Use un destornillador Phillips para quitar los tornillos de las patas derecha e izquierda (2 tornillos en cada una).

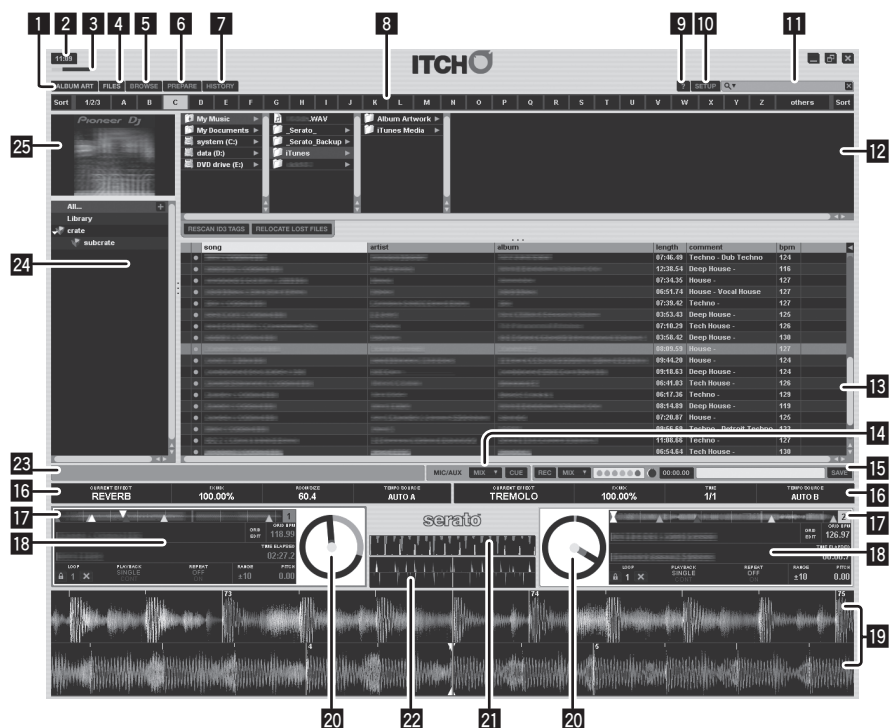


- Los tornillos que ha quitado los necesitará para montar las patas. Tenga cuidado para no perderlos. Las patas no se pueden montar bien usando otros tornillos.

Operación

Pantalla de software ITCH

Pantalla cuando se conecta esta unidad



1 Ficha ALBUM ART

Enciende/apaga la visualización del arte de álbum.

2 Visualización de la hora actual

3 Visualización sencilla del porcentaje de uso de la CPU

4 Ficha FILES

Enciende/apaga la visualización del panel [FILES].

5 Ficha BROWSE

Enciende/apaga la visualización del panel [BROWSE].

6 Ficha PREPARE

Enciende/apaga la visualización del panel [PREPARE].

7 Ficha HISTORY

Enciende/apaga la visualización del panel [HISTORY].

8 Panel de búsqueda alfabética

↪ Búsqueda usando el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Búsqueda alfabética") (pág.22)

9 ? (TOOL TIPS)

Activa/desactiva los tooltips

10 SETUP

Visualiza la pantalla de configuración.

↪ Cambio de los ajustes (pág.32)

11 🔍 (SEARCH)

Busca en su librería el texto introducido en este campo.

12 Panel secundario

El contenido visualizado aquí se cambia y enciende o apaga haciendo clic en las fichas [FILES/BROWSE/PREPARE/HISTORY] de la parte superior de la pantalla.

↪ Cambio del subpanel (pág.20)

13 Lista de pistas

Visualiza pistas con contenido correspondiente a los elementos seleccionados en el panel de listas de crates.

- Cuando se visualiza el panel [BROWSE] sólo se visualizarán las pistas que cumplen las condiciones limitadas según el género.

14 Panel de control de monitoreo MIC/AUX

↪ Panel de control de monitoreo MIC/AUX (pág.18)

15 Panel de grabación

↪ Panel de grabación (pág.18)

16 Panel de efectos

↪ Uso de la función de efecto (pág.31)

17 Perspectiva general de las pistas

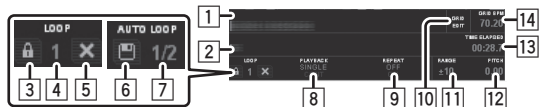
Visualiza las bandas de frecuencia del sonido de las pistas mediante una forma de onda, en azul para la gama de agudos, en verde para la gama media y en rojo para la gama de graves. El punto de reproducción se visualiza como [▼] (blanco). El punto cue temporal se visualiza como [▲] (blanco) y los puntos de hot cue se visualizan como [▲] en otro color.

- Haga clic para mover la posición de reproducción a esa posición.

- Las líneas grises verticales se visualizan a intervalos de 1 minuto, y las líneas gruesas se visualizan a intervalos de 5 minutos.

18 Visualización de información de pistas

Visualiza los detalles de las pistas cargadas en el deck.



- El nombre de la pista se visualiza aquí (sólo cuando hay información disponible).
- El nombre del artista se visualiza aquí (sólo cuando hay información disponible).
- Cuando se hace clic, el icono resalta y no se puede escribir sobre el bucle. Haga clic de nuevo para desactivar el modo de protección.
- El número del banco de bucles seleccionado actualmente se visualiza aquí. (Donde hay ranuras de bancos de bucles sin nada guardado se visualizará el primer bucle de la pista.)
- Cuando se hace clic se elimina el bucle guardado en el número de banco de bucles seleccionado actualmente.
- Cuando se hace clic, el bucle establecido actualmente se guarda en el banco de bucles.
- Visualiza la duración del bucle establecida con la función de bucle automático.
- Se usa para seleccionar el modo de reproducción.
[**SINGLE**]: El deck se para una vez que termina la reproducción de la pista.
[**CONT**]: Cuando termina la reproducción de la pista, la próxima pista de la lista se reproduce automáticamente.
- Cuando se activa esta función, una vez terminada la reproducción de la pista, la reproducción vuelve al punto de inicio y se repite.
- Cuando se hace clic, el modo de edición de grid se activa y la tecla parpadea. Haga de nuevo clic para guardar los datos de grid editados y salir del modo de edición de grid.
- Visualiza el margen de ajuste posible de la velocidad de reproducción con respecto a la velocidad de reproducción con que se grabó originalmente la pista.
- Visualiza el valor de pitch relativo a la posición de la barra deslizante [TEMPO].
- Visualiza la posición de reproducción de la pista mediante tiempo.
Cuando se hace clic, la visualización cambia entre el tiempo transcurrido y el tiempo restante.
- Visualiza el BPM actual de la pista que está reproduciéndose.
 - El BPM se puede establecer manualmente haciendo clic aquí a tiempo con el beat o pulsando la tecla espaciadora del ordenador (sólo si el beat grid no está activado).

19 Display de forma de onda

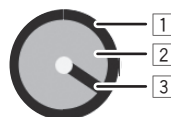
Visualiza datos de forma de onda detallados para la zona situada alrededor del punto de la pista que está reproduciéndose.

Visualiza las bandas de frecuencia del sonido de las pistas mediante una forma de onda, en azul para la gama de agudos, en verde para la gama media y en rojo para la gama de graves. El punto de reproducción está en el centro del display. El punto cue temporal se visualiza como [▼] y [▲] en blanco, y los puntos de hot cue se visualizan como [▼] y [▲] en otros colores.

- Haga clic para mover la posición de reproducción a esa posición.
- Cuando se hace clic en la forma de onda mientras se pulsa la tecla [Ctrl] del ordenador, la forma de onda se visualiza dividida en tres gamas: de agudos, media y de graves.
- Cuando se hace clic en la forma de onda mientras se pulsa la tecla [Shift] del ordenador, la altura de la sección de visualización se estrecha.
- El display de forma de onda se puede acercar o alejar usando las teclas [+] y [-] del ordenador.

20 Deck virtual

Visualiza la posición de reproducción de la pista y la velocidad de reproducción.



- Visualiza la duración de la pista. La posición que está reproduciéndose se visualiza con un calibrador gris.
- Cambia a blanco cuando se carga una pista. (Cuando se establece una etiqueta de color, esto cambia al color establecido.)
- Gira según la velocidad del plato. Cuando se aproxima un punto en el que está establecido un hot cue, esto se desplaza en pasos hacia el color de ese hot cue para avisar de que el hot cue se aproxima. Cuando se aleja del hot cue, el color vuelve al color original en pasos.
 - La aguja parpadea cuando se alcanza el punto situado 20 segundos antes del final de la pista para avisar que el final de la pista se aproxima.

21 Display de coincidencia de tiempos

Éste indica el tiempo de las pistas de los decks (A) y (B) mediante medición, y ha sido diseñado para ayudarle a hacer que coincida el tiempo.

La forma de onda roja indica el tiempo de la pista del deck A (1) y la forma de onda naranja indica el tiempo de la pista del deck B (2). Cuando coinciden los tiempos de las pistas en los dos decks, las posiciones de los picos de las formas de onda roja y naranja coinciden.

- Aunque el beat no esté sincronizado, las posiciones de los picos de las formas de onda en el display coinciden cuando los tiempos de las pistas derecha e izquierda coinciden también.

22 Display de coincidencia de beat

Esta vista muestra la posición de los beat dentro de la pista. Cuando se alinean los picos mostrados en esta ventana, los beat de las dos pistas concuerdan.

El display de coincidencia de beat indica las posiciones de beat de las pistas que están reproduciéndose actualmente en los deck (A) y (B), y ha sido diseñado para ayudarle a que coincida el beat. Cuando coinciden los beats de las pistas de los deck (A) y (B), las posiciones de los picos de las formas de onda en la parte superior e inferior coinciden.

23 Barra de estado

Visualiza la información actual (principalmente análisis, errores, etc.).

24 Lista de crates

Con ITCH, las pistas se clasifican y ordenan en carpetas llamadas "crate".

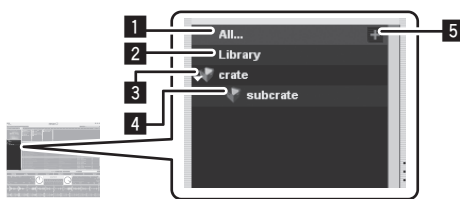
El panel de listas de crates también se puede abrir pulsando el botón [CRATES] de esta unidad.

- Lista de crates (pág.17)

25 ALBUM ART

Visualiza arte de álbum (cuando está disponible).

❖ Lista de crates



1 All...

Se visualizan todas las pistas que han sido importadas o cargadas en los decks. Cuando se cargan en un deck pistas que no han sido importadas, éstas se añaden a [All...].

2 Library

Visualiza la librería de iTunes.

- Para visualizar la librería de iTunes, cambie los ajustes en el menú [SETUP].
 - ➔ Show iTunes library (pág.33)

3 Crates

ITCH usa crates digitales para acceder rápidamente a sus colecciones favoritas. No hay límites en el número de crates que puede crear, y cualquier pista se puede colocar en múltiples crates. El área de crates está en el lado izquierdo de la librería.

4 Subcrates

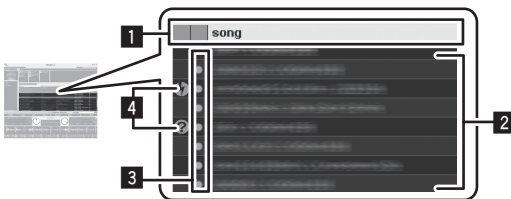
Los crates se pueden colocar dentro de otros crates. A estos crates se les llama "subcrates".

5 "+"

Haga clic aquí para crear un crate nuevo.

- Cuando un crate se arrastra y coloca en otro, éste se convierte en un subcrate. Repita esta operación para aumentar el número de capas.
- Una pista o un grupo de pistas se pueden arrastrar hasta "+" y se creará un crate con ellas dentro.
- Si hay múltiples capas, la caja de abajo se puede abrir o cerrar haciendo clic en el elemento respectivo.

❖ Lista de pistas



1 Encabezamiento de columna

El nombre del elemento seleccionado se visualiza aquí. Cuando se hace clic en el nombre del elemento, el orden de visualización se puede cambiar (clasificar).

Los elementos de abajo se pueden visualizar en el área donde se visualiza la información de pistas.

Fecha añadida (a la librería), álbum, artista, velocidad de bits, BPM, comentario, compositor, nombre de archivo, género, grupo, tono, etiqueta, tiempo de pista, lugar guardado, remezclador, frecuencia de muestreo, tamaño de archivo, pista, año

- El orden de las pistas de la lista de pistas se indica mediante los números visualizados en la columna "#".

2 Pista

Visualiza las pistas incluidas en el elemento seleccionado en el panel de listas de crates.

3 Etiqueta de color

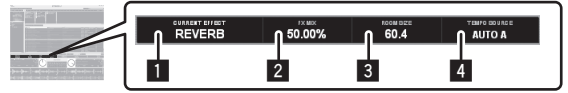
Se pueden usar colores para diferenciar las pistas.

4 Icono de estado

El estado de las pistas se indica mediante iconos.

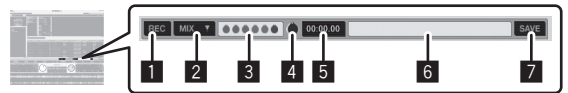
Icono	Significado
Ninguno	Pistas que han sido importadas directamente a la librería ITCH.
	Pistas importadas de una librería de iTunes.
	Pistas cuyos archivos están dañados. Esas pistas deberán codificarse de nuevo.
	Visualizado cuando el archivo no se puede encontrar en su posición original.
	Indica pistas de sólo lectura que no se pueden editar.

❖ Panel de efectos



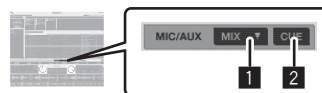
- 1 El nombre del efecto seleccionado se visualiza.
- 2 Visualiza el valor ajustado con el control [LEVEL/DEPTH].
- 3 Visualiza el valor ajustado con el control [PARAMETER].
- 4 Cuando se selecciona [A] o [B] se visualiza [AUTO A] o [AUTO B], y el efecto se sincroniza con el BPM establecido para el deck. Cuando se selecciona otro canal se visualiza [MANUAL] y el ajuste se puede hacer manualmente con el botón [TAP].

❖ Panel de grabación



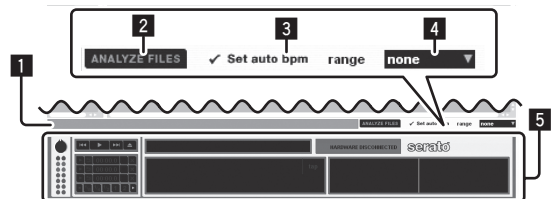
- 1 Haga clic en esto para iniciar/parar la grabación.
- 2 Haga clic en esto para seleccionar la fuente que va a grabar.
- 3 Esto visualiza la entrada del nivel de sonido de la fuente que está siendo grabada.
- 4 Esto ajusta el nivel de grabación.
- 5 Esto visualiza el tiempo de grabación transcurrido.
- 6 Introduzca aquí el nombre del archivo de datos grabados.
- 7 Haga clic en esto para guardar los datos grabados.

❖ Panel de control de monitoreo MIC/AUX



- 1 Haga clic en esto para seleccionar el canal de salida para el micrófono y el aparato externo conectados. Este ajuste sólo afecta al canal [MASTER].
 - [MIX]: Sale sonido independientemente de la posición del crossfader.
 - [X-F A]: Sale sonido cuando el crossfader está a la izquierda del borde derecho.
 - [X-F B]: Sale sonido cuando el crossfader está a la derecha del borde izquierdo.
 - [Mute]: No sale sonido.
- 2 Haga clic en esto para monitorear el sonido con los auriculares. Mientras la tecla está resaltada, el sonido del micrófono y del aparato externo conectados sale por el canal de los auriculares [CUE].

Pantalla cuando no se conecta esta unidad



1 Barra de estado

Visualiza la información actual (principalmente análisis, errores, etc.).

2 ANALYZE FILES

Se usa para analizar pistas.

La función de análisis de archivos procesa las pistas de su librería para detectar daños en archivos, preparar la información general de formas de onda y, si se activa, calcular los valores del BPM.

3 Set auto bpm

Cuando se verifica [Set auto bpm], el BPM se analiza automáticamente cuando se analiza la pista.

4 range

Se usa para especificar el margen de análisis del BPM cuando está funcionando [Set auto bpm].

5 Reproductor fuera de línea

El reproductor fuera de línea está disponible cuando su hardware ITCH no está conectado y dará salida al sonido a través del aparato de audio actualmente predeterminado. En la mayoría de los casos, éste procederá de los altavoces de su ordenador.

- Cargue una pista en el reproductor fuera de línea arrastrándola y colocándola en él o pulsando la tecla [shift] y la tecla [←] del ordenador. Si se llega al final de la pista cargada, la pista siguiente de la lista de reproducción actual se reproducirá automáticamente a continuación.

El reproductor fuera de línea es una herramienta útil para preparar crates, audicionar pistas y poner puntos de cue y de bucle.

Inicio del sistema

1 Encienda el micrófono y el equipo externo conectados.

2 Conecte el cable USB entre esta unidad y el ordenador.

3 Inicie el ordenador conectado.

4 Deslice el conmutador [ON/OFF] hacia el lado [ON].

5 Después de encenderse los indicadores de esta unidad, inicie ITCH.

Si el ordenador y esta unidad están bien enlazados aparecerán dos decks virtuales en la pantalla.

Salida del sistema

1 Apague el micrófono y el equipo externo conectados.

2 Salga de ITCH.

3 Deslice el conmutador [ON/OFF] hacia el lado [OFF].

4 Desconecte el cable USB de su ordenador.

Utilización de la librería

Dentro de la librería, las pistas se pueden importar y administrar fácilmente.

Adición de archivos de música a la librería

- Cuando se añaden archivos de música guardados en un aparato externo a la librería, conecte este aparato antes de iniciar ITCH.
- Las pistas también se pueden añadir desde la librería de iTunes. Para visualizar la librería de iTunes, cambie los ajustes en el menú [SETUP]. Para conocer detalles de los ajustes, vea **Show iTunes library** en la página 33.
- Para añadir pistas grabadas en discos a la librería, importe primero las pistas al ordenador y conviértalas en un tipo de archivo que se pueda reproducir con ITCH. El rendimiento de la reproducción puede disminuir si las pistas grabadas en discos se reproducen directamente.

Cuando se conviertan pistas en archivos de música recomendamos convertirlas al formato MP3 (320 kbps/MPEG-1 Audio Layer-3) para obtener una calidad de sonido alta con una frecuencia de uso baja de la CPU.

1 Pulse el botón [FILES].

El contenido de su ordenador o del periférico conectado al ordenador se visualiza en el panel [FILES].

2 Seleccione la carpeta deseada con el ratón del ordenador.

Con el ratón del ordenador, haga clic en la carpeta que tiene la pista que quiere añadir a la librería en el panel [FILES].

3 Arrastre y coloque la carpeta seleccionada en el panel de listas de crates con el ratón del ordenador.

- Cuando una carpeta que tiene archivos de música guardados se arrastra y coloca en el panel de listas de crates, esa carpeta se convierte en un crate que incluye todas las pistas que están en ella, y las pistas también se añaden a la librería.
- Hay varias formas de añadir pistas a su librería ITCH.
 - Cuando las pistas que no se han añadido a la librería se cargan directamente en un deck, éstas se añaden automáticamente a [All...] en el panel de listas de crates.
 - Los archivos y las carpetas también se pueden añadir desde Explorador o Finder arrastrándolas y colocándolas en la lista de pistas o en la lista de crates en la pantalla ITCH.
 - Para añadir el archivo de música a los crates deseados, arrastre y coloque el archivo de música en la posición en la que quiera añadirlo en la pantalla ITCH.
 - Una pista o un grupo de pistas se pueden arrastrar hasta el panel de listas de crates y se creará un crate con ellas dentro.

❖ Formatos de archivos de música reproducibles

MP3, OGG (formato Vorbis), AAC, ALAC (Apple Lossless), AIF, WAV y WL.MP3 (Whitelabel.MP3)

Acerca de los archivos MP3

Los archivos MP3 pueden tener una velocidad de bits constante (CBR) o variable (VBR). En el DDJ-S1 se pueden reproducir ambos tipos de archivos, pero las funciones de búsqueda y búsqueda superrápida son más lentas con los archivos VBR. Si su prioridad es la operabilidad recomendamos grabar archivos MP3 con CBR.

Acerca de los archivos AAC

- AAC es una sigla de "Codificación de audio avanzada", un formato básico de tecnología de compresión de audio usado por MPEG-2 y MPEG-4.
- El formato de archivo y la extensión de los datos AAC dependen de la aplicación usada para crear los datos.
- Además de los archivos AAC con la extensión ".m4a" codificados con iTunes®, también se pueden reproducir archivos con las extensiones ".aac" y ".mp4". Note, sin embargo, que los archivos AAC protegidos por derechos de autor que han sido adquiridos en la Tienda de Música iTunes no se pueden reproducir. Además, algunos archivos tal vez no se puedan reproducir, dependiendo de la versión de iTunes usada para codificar.

Acerca de WL.MP3

Whitelabel MP3 (extensión de archivo ".wl.mp3") es un formato MP3 personalizado desarrollado por Serato Audio Research con fines de promoción y se puede adquirir en [Whitelabel.net](http://whitelabel.net). Los archivos en el formato Whitelabel MP3 han sido preparados específicamente para ser usados con el software DJ Serato Audio Research, tienen sobrevistas preinstaladas, y los datos de la pista, el artista, el BPM y el arte de álbum están etiquetados todo lo posible. Estos archivos se reproducen con una calidad baja de 32 kbps en reproductores MP3 convencionales (incluyendo cuando se reproducen independientemente con software ITCH sin usar esta unidad), pero con una calidad alta equivalente a 320 kbps cuando se reproducen con software ITCH conectado a esta unidad. Para conocer detalles, vea el URL de abajo.

<http://whitelabel.net/>

Análisis de archivos

Esta función no se realiza en el DDJ-S1, sino en el ordenador.

Antes de reproducir su música en ITCH es muy importante analizar primero sus archivos. La función de análisis de archivos procesa las pistas de su librería para detectar daños en archivos, preparar la información general de formas de onda y, si se activa, calcular los valores del BPM.

- Esta función se realiza en ITCH mientras se usa el reproductor fuera de línea.
- Para conocer detalles de las posiciones de las teclas, vea *Pantalla cuando no se conecta esta unidad* en la página 18.

❖ Ajuste automático de BPM cuando se analizan las pistas

1 Haga clic en [Set auto bpm] para verificarlo.

Cuando se verifica [Set auto bpm], el BPM se analiza automáticamente cuando se analiza la pista.

Cuando ITCH determina que la información de BPM analizada es precisa, esta información se escribe en el archivo de música.

2 Haga clic en [range] para visualizar el menú desplegable.

3 Haga clic en la gama de análisis BPM que quiera establecer.

Especificar la gama de análisis de BPM desde el menú desplegable [range] evita tener que analizar pistas con un valor de BPM erróneo. Cuando se verifica [Set auto bpm], establezca la gama de análisis de BPM si conoce más o menos el valor de BPM de la pista que quiere analizar.

❖ Análisis de todas las pistas

1 Desconecte esta unidad del ordenador.

2 Haga clic en [ANALYZE FILES].

Todas las pistas de la librería se analizan.

Para volver a analizar todas las pistas, haga clic en [ANALYZE FILES] mientras pulsa la tecla [Ctrl] del ordenador.

❖ Análisis de pistas o crates individuales

1 Desconecte esta unidad del ordenador.

2 Arrastre y coloque la pista o crate en [ANALYZE FILES].

- Hasta los archivos de música que no han sido añadidos a la librería pueden analizarse arrastrándolos y colocándolos. Una vez terminado el análisis, los archivos de música se añaden automáticamente a [All...] en el panel de listas de crates.
- Las pistas y crates que ya han sido analizadas pueden volver a analizarse arrastrándolas y colocándolas en [ANALYZE FILES].

❖ Si se daña un archivo o se produce un error

Los iconos de estado se visualizan a la izquierda de las pistas visualizadas en la librería. Cuando el cursor se coloca encima de ese icono se visualizará un mensaje de error en la barra de estado.

- Para conocer detalles del contenido de los errores visualizados, vea *Mensajes de daños en archivos* en la página 37.

Selección de elementos

- Para seleccionar el elemento puede usar el ratón y el teclado del ordenador.

❖ Movimiento del cursor entre paneles

Pulse el botón [AREA MOVE (REC)].

Cuando se pulsa el botón [AREA MOVE (REC)] en esta unidad, el cursor se traslada de panel a panel.

- El cursor también se puede mover entre paneles pulsando la tecla [Tab] del ordenador.

❖ Movimiento del cursor hacia arriba y hacia abajo

Gire el selector giratorio.

El cursor se mueve hacia arriba y hacia abajo cuando se gira el selector giratorio de esta unidad.

- Cuando se gira el selector giratorio mientras se pulsa el botón [SHIFT], el cursor salta sobre varios elementos de una vez.
- El cursor también se puede mover hacia arriba y hacia abajo pulsando la tecla [↑] o [↓] del ordenador.

❖ Movimiento entre capas

Pulse el selector giratorio.

Si hay más capas debajo del elemento actualmente seleccionado, el cursor se moverá hacia abajo, hacia la siguiente capa inferior, cuando se pulse el selector giratorio de la unidad.

Pulse el botón [BACK] para retroceder a la capa superior.

- El cursor también se puede mover usando las teclas [←] y [→] del ordenador.

Cambio del subpanel

Pulse el botón [FILES] (o uno de los botones [BROWSE], [PREPARE] o [CRATES]).

- **Panel [FILES]**
Se usa cuando se importan pistas.
- **Panel [BROWSE]**
Se usa para limitar las pistas importadas por género, BPM, etc.
- **Panel [PREPARE]**
Se usa para seleccionar y preparar pistas que usted quiere reproducir antes de tiempo.
- **Panel [HISTORY]**
El historial de reproducción de pistas se graba y visualiza aquí.

Edición de crates

❖ Creación de un crate

Haga clic en "+" en la parte superior derecha del panel de listas de crates.

Se añade un crate nuevo al panel de listas de crates.

- Cuando una carpeta que tiene archivos de música guardados se arrastra y coloca en el panel de listas de crates, esa carpeta se convierte en un crate que incluye todas las pistas que están en ella, y las pistas también se añaden a la librería.
- Una pista o un grupo de pistas se pueden arrastrar hasta el panel de listas de crates y se creará un crate con ellas dentro.
- Una pista o un grupo de pistas se pueden arrastrar hasta "+" y se creará un crate con ellas dentro.

❖ Cambio de la capa de crate

Los crates y subcrates se pueden trasladar a capas diferentes.

Arrastre y coloque un crate en otro.

Cuando un crate se arrastra y coloca en otro, éste se convierte en un subcrate.

- Un crate con el mismo nombre no se puede colocar en la misma capa.

❖ Edición de nombres de crates

Haga doble clic en el nombre del crate.

Ahora puede cambiar el nombre de este crate.

❖ Eliminación de crates

1 Gire el selector giratorio.

Seleccione el crate que quiera eliminar.

2 En el teclado del ordenador, pulse la tecla [Delete] mientras pulsa la tecla [Ctrl].

El crate se elimina.

- Esta operación eliminará el crate pero no el contenido. Si pulsa la tecla [Delete] mientras pulsa las teclas [Shift] y [Ctrl] del teclado del ordenador, el contenido del crate también se eliminará.

Cambio de la visualización de nombres de elementos de la lista de pistas

La visualización de los encabezamientos de columnas se puede encender y apagar, y su orden se puede cambiar.

❖ Cambio del orden de los nombres de los elementos

Arrastre el encabezamiento de columnas a derecha o a izquierda.

La disposición de las columnas cambia.

❖ Para mostrar y ocultar una columna

Haga clic en [◀] en el borde derecho de la fila de nombres de elementos, y luego seleccione el nombre del elemento en el menú emergente y haga clic en él.

La selección muestra elementos en la columna de encabezamiento o los oculta de la misma.

Edición de la lista de pistas

El orden de reproducción de las pistas visualizadas en la lista de pistas, los títulos de las pistas y otra información se pueden editar.

- Cuando está seleccionada una pista y se hace clic en otra pista mientras se pulsa la tecla [Shift] del ordenador, serán seleccionadas esas dos pistas y todas las demás pistas entre ellas. Cuando está seleccionada una pista y se hace clic en otras pistas mientras se pulsa la tecla [Ctrl] del ordenador, sólo se seleccionarán las pistas en las que se hace clic.

❖ Cambio del orden de las pistas

1 Haga clic en [#] en el encabezamiento de la columna.

Cuando se haga clic, [#] resalta, indicando que ha sido seleccionado.

2 Arrastre y coloque la pista en la posición donde quiera dejarla.

El orden de las pistas cambia.

- El orden de las pistas de la lista de pistas se indica mediante los números visualizados en la columna "#".

❖ Eliminación de pistas


1 Gire el selector giratorio.

Seleccione la pista que quiera eliminar.

2 En el teclado del ordenador, pulse la tecla [Delete] mientras pulsa la tecla [Ctrl].

- Si pulsa la tecla [Delete] mientras pulsa las teclas [Shift] y [Ctrl] del teclado del ordenador, las pistas se eliminarán de la librería ITCH y del disco duro de su ordenador.

❖ Edición de la información de pistas

- Puede que no sea posible editar algunos elementos relacionados con el sistema como, por ejemplo, nombres de archivos.
-  se visualiza para pistas de sólo lectura que no se pueden editar.

1 Gire el selector giratorio.

Seleccione la pista que va a editar.

2 Haga doble clic en el elemento que va a editar.

El texto se puede introducir ahora.

3 Introduzca el texto.

Edite el contenido del elemento en el ordenador.

- En el teclado del ordenador, pulse una tecla de flecha mientras pulsa la tecla [Ctrl] para trasladar el cursor a un elemento diferente y editar elementos consecutivamente.
- Cuando se edita un elemento mientras hay múltiples pistas seleccionadas, la edición se aplicará a todas las pistas seleccionadas.

❖ Ajuste de colores para pistas

1 Gire el selector giratorio.

Seleccione la pista que va a editar.

2 Haga clic en la etiqueta de colores.

La paleta de colores se visualiza.

3 Seleccione el color deseado en la paleta de colores.

La pista se colorea con el color seleccionado.

❖ Recarga de información de pistas

Este procedimiento recarga todas las fichas para las pistas de la librería y actualiza la información de las pistas. Actualice la información de las pistas después de editarla con otro software.

1 Pulse el botón [FILES].

Se visualiza el panel [FILES].

2 Haga clic en [RESCAN ID3 TAGS].

La información de pistas se actualiza.

❖ Reubicación de archivos perdidos

Si ha movido la ubicación de los archivos que ya están en su librería, estos se mostrarán como no encontrados y se visualizarán en rojo. Hacer esta reubicación de archivos actualizará la base de datos con su nueva ubicación.

1 Pulse el botón [FILES].

Se visualiza el panel [FILES].

2 Arrastre y coloque una carpeta (incluyendo cualquier subcarpeta) o archivos perdidos a [RELOCATE LOST FILES].

Para buscar una carpeta (incluyendo cualquier subcarpeta), arrástrela desde Explorador o Finder. Para buscar archivos perdidos, arrástrelos desde su librería.

La búsqueda empieza.

- Al hacer clic en [RELOCATE LOST FILES] se buscarán archivos perdidos en todas las unidades adjuntadas y esto tardará tiempo.

Búsqueda de pistas

La pista que usted quiere reproducir es posible que la encuentre rápidamente entre las muchas pistas importadas a la lista de pistas. Hay varios métodos de búsqueda.

❖ Búsqueda introduciendo caracteres

Las pistas se pueden encontrar introduciendo caracteres y buscando las pistas que tienen esos caracteres.

1 Haga clic en **Q** en el cuadro de búsqueda.

Se visualiza un menú desplegable para seleccionar el elemento que va a ser incluido en la búsqueda.

2 Haga clic en el elemento que va a ser incluido en la búsqueda.

3 Pulse el botón [CRATES].

Mueve el cursor al panel de listas de crates.

4 Gire el selector giratorio.

Seleccione el elemento que va a buscar desde el panel de listas de crates.

La búsqueda se realiza dentro del elemento seleccionado.

- Para buscar todas las pistas, seleccione [All...].

5 Haga clic en el cuadro de búsqueda e introduzca los caracteres.

Sólo se visualizan las pistas que incluyen el carácter que usted ha introducido.

- Los caracteres que han sido introducidos se borran haciendo clic en [X] a la derecha del cuadro de búsqueda o pulsando la tecla [Esc] del teclado del ordenador. Puede eliminar los caracteres uno a uno pulsando la tecla [Back Space] en el teclado del ordenador.
- Los caracteres que se introducen se borran si se selecciona un elemento diferente desde el panel de listas de crates.

❖ Uso del panel [BROWSE]

El panel [BROWSE] se puede usar para clasificar sus pistas en la librería ITCH por género, BPM, etc.

1 Pulse el botón [CRATES].

Mueve el cursor al panel de listas de crates.

2 Gire el selector giratorio.

Seleccione el elemento que va a buscar desde el panel de listas de crates.

- Para buscar todas las pistas, seleccione [All...].

3 Pulse el botón [BROWSE].

Se visualiza el panel [BROWSE].

4 Gire el selector giratorio.

Seleccione el género en el que quiera limitar la búsqueda.

5 Pulse el selector giratorio.

Las pistas correspondientes al género seleccionado se visualizan en la lista de pistas.

A continuación, limite la búsqueda mediante BPM, el artista y elementos de álbumes, en ese orden. Sólo las pistas que coinciden con el contenido seleccionado se visualizan en la lista de pistas.

- Pulse el botón [BACK] para retroceder a la capa superior.

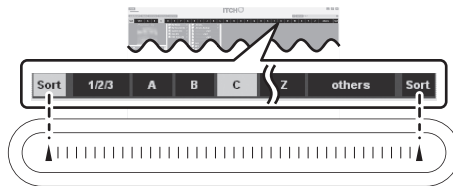
❖ Búsqueda usando el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Búsqueda alfabética")

La búsqueda alfabética le permite clasificar pistas alfanuméricamente usando el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)].

- La clasificación de búsqueda alfabética se aplica a su librería o al crate seleccionado actualmente.

Relación entre el panel de búsqueda alfabética y el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]

La sección de la pantalla con las letras de la búsqueda alfabética y el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] tienen la misma relación posicional.



1 Pulse el botón [CRATES].

Mueve el cursor al panel de listas de crates.

2 Gire el selector giratorio.

Seleccione el elemento que va a buscar desde el panel de listas de crates.

- Para buscar todas las pistas, seleccione [All...].

3 Pulse cualquier posición del pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El panel de búsqueda alfabética se visualiza en la parte superior de la pantalla. La función de búsqueda alfabética se activa mientras se pulsa el botón [SHIFT].

4 Pulse [▲] en el borde derecho o izquierdo del pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El enfoque del encabezamiento de columnas se mueve a derecha o izquierda cada vez que se pulsa [▲] derecha o izquierda. El encabezamiento de columna en gris brillante muestra que la columna está actualmente seleccionada.

5 Deslice su dedo mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].

Una vez seleccionada la columna mediante la cual quiere hacer la clasificación, pase su dedo a lo largo del pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] y verá el cursor del display de búsqueda desplazándose.

Las pistas correspondientes a la letra actualmente seleccionada se visualizan en la lista de pistas.

6 Retire su dedo del pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] y del botón [SHIFT].

- Cuando se selecciona **1/2/3** se buscan números, cuando se selecciona **others** se buscan otros caracteres que no son letras ni números.

Encendido y apagado de la visualización del arte de álbum

Si el archivo incluye una imagen del álbum, la imagen se puede visualizar.

- Use una aplicación para propósitos generales para cargar la imagen de arte de álbum en la pista.

Haga clic en [ALBUM ART].

Cuando se hace clic se visualiza el panel [ALBUM ART].





- Cuando se hace clic de nuevo, el panel se cierra.

Visualización de imágenes de álbumes en la lista de pistas

Las imágenes de álbumes se pueden visualizar en la lista de pistas. La disposición de la información de pistas e imágenes de álbumes se puede cambiar según se desee.

Mientras se pulsa el botón [SHIFT], pulse el botón [FILES] (o uno de los botones [BROWSE], [PREPARE] o [CRATES]).

La visualización de la lista de pistas cambia.

Botón	Disposición
Botón CRATES	 Una visualización que sólo consiste en texto (predeterminada). El arte de álbum no se visualiza.
Botón FILES	 Una columna de arte de álbum se visualiza a la izquierda seguida de texto.
Botón BROWSE	 Las pistas se disponen en una rejilla, con el arte de álbum visualizado en el lado izquierdo y la información de pistas en el lado derecho.
Botón PREPARE	 Las pistas se disponen en una rejilla, con el arte de álbum visualizado arriba y la información de pistas debajo.

Uso de la lista [PREPARE]

La lista [PREPARE] es una lista para seleccionar las pistas que usted quiere preparar de antemano para la reproducción.

1 Pulse el botón [PREPARE].

Se visualiza el panel [PREPARE].

2 Arrastre y coloque la pista o crate en el panel [PREPARE].

La pista o crate se añade a la lista [PREPARE].

- Las pistas o crates también se pueden añadir a la lista [PREPARE] arrastrándolas y colocándolas en la ficha [PREPARE] de la parte superior de la pantalla.
- Las pistas o crates también se pueden añadir a la lista [PREPARE] seleccionándolas y luego pulsando el botón [LOAD PREPARE (SAVE)].
- Cuando las pistas de la lista [PREPARE] se cargan en un deck, esas pistas se eliminan de la lista [PREPARE].
- Cuando se sale de ITCH, las pistas del panel [PREPARE] se borran.

Uso del panel [HISTORY]

❖ Exploración del historial

La ficha [HISTORY] abre un registro completo de todas las pistas que usted ha reproducido y permite exportar información de sesión ITCH como un archivo de datos.

1 Reproduzca pistas.

El historial de las pistas que han sido reproducidas se visualiza en el panel [HISTORY] por sesión.

2 Haga clic en la ficha [HISTORY] en la pantalla del ordenador.

Se visualiza el panel [HISTORY].

- En el historial solo se enumeran las pistas que usted ha reproducido realmente. Esto se hace usando el algoritmo A-B, lo que significa que una pista del deck (A) sólo se enumera una vez que la pista del deck (B) ha sido cambiada o rechazada. Puede elegir mostrar pistas que ha audicionado, pero que no ha reproducido realmente, marcando [Show Unplayed Tracks]. La sesión enumerará luego estas pistas en gris, junto con las pistas reproducidas realmente. De forma alternativa puede marcar o desmarcar pistas como reproducidas manualmente. Seleccione una pista (o grupo de pistas) y haga clic en [MARK PLAYED] o [MARK UNPLAYED]. Las pistas que ha reproducido se marcan con color naranja en su librería. Haga clic en [CLEAR] para restablecer la lista de pistas reproducidas recientemente y cambiar el color de su librería a blanco.

❖ Acerca de las sesiones

"Sesión" se refiere a una unidad de reproducción. Se creará una sesión nueva cada vez que se vuelva a abrir ITCH o se inicie manualmente una sesión nueva.

Cuando se hace clic en [▶] a la izquierda de un elemento de la columna [period] se visualizan las diferentes sesiones grabadas en el historial.

Cuando se hace clic en [▶] a la izquierda de las sesiones individuales se visualizan las pistas y los artistas de esa sesión.

- Las operaciones de edición de abajo se pueden realizar en sesiones.
 - START SESSION:** Inicia una sesión nueva.
 - END SESSION:** Termina la sesión.
 - INSERT TRACK:** Añade información para una pista que no ha sido reproducida en la sesión (entrada manual).
 - EXPORT:** Exporta y guarda la información de la sesión.

❖ Introducción manual de información de pistas

Puede añadir a su sesión información para pistas no reproducidas en ITCH (por ejemplo, si reproduce uno de sus discos de vinilo o CD favoritos).

1 Seleccione la posición en la que quiera insertar la información de pistas pista y luego haga clic en [INSERT TRACK].

Se añade una fila nueva debajo de la posición seleccionada.

2 Haga doble clic en los campos de pistas insertadas y edite su información en consecuencia.

El nombre de la sesión y del artista se pueden introducir.

❖ Exportación de sesiones

Los datos del panel [HISTORY] se pueden exportar.

1 Seleccione el nombre de la sesión que quiera exportar.

2 Haga clic en la ficha de la derecha de [EXPORT].

Seleccione el formato en el que se van a guardar los datos.

- text:** Formato de archivo de texto. Esto se puede abrir sin usar software especial.
- CSV:** Un formato de archivo usado para software de hojas de cálculo, etc.
- m3u:** Un formato de archivo que se puede importar a software de reproducción de archivos de música, etc. No se incluyen datos de audio; la información de la ubicación donde están guardados los archivos se graba.
(La información de pistas insertada en la sesión haciendo clic en [INSERT TRACK] no se incluye en archivos de este formato.)

3 Haga clic en [EXPORT].

La exportación de datos empieza.

- Los datos exportados se guardan en el directorio siguiente.
Windows: **Mi música > _Serato_ > History Export**
Macintosh: **Música > _Serato_ > History Export**

❖ Copia de sesiones en el panel de listas de crates

La información de sesión se puede copiar como uno de los elementos en el panel de listas de crates.

Arrastre y coloque el nombre de la sesión que quiere copiar en el panel de listas de crates.

Nota para los usuarios que han instalado otro software DJ Serato Audio Research

ITCH comparte su librería con Scratch Live. El bucle y los puntos cue de las pistas establecidas con Scratch Live se pueden usar como tales con ITCH, y la información establecida con ITCH se puede usar de igual forma con Scratch Live. Si usa ambos softwares alternativamente, note que sus librerías tendrán el mismo contenido.

Información acerca de la copia de seguridad de librerías

Cuando se instala ITCH, la carpeta [_Serato_] se crea en la ubicación del ordenador mostrada abajo, y la información de la librería y de crate se guarda en esta carpeta.

Windows: **Mis documentos > Mi música > _Serato_**

Macintosh: **Usuarios > Música > _Serato_**

- Cuando las pistas se añaden a la librería desde un disco duro externo, por ejemplo, la carpeta [_Serato_] también se crea en el disco duro.

Cuando se sale de ITCH la primera vez después de instalarlo se visualiza un mensaje de confirmación relacionado con la creación de una copia de seguridad de librería.

Cuando verifica [**Backup library**] en la pantalla del mensaje de confirmación, haga clic en [**Yes**] y luego cierre el software, la carpeta [_Serato_Backup] se crea en la carpeta [**Mi música**] (en la carpeta [**Música**] para Macintosh) y se hace una copia de seguridad de la información de la librería.

Después, siempre que verifique [**Backup library**] en la pantalla del mensaje de confirmación, haga clic en [**Yes**] y luego cierre el software, se hará una copia de seguridad de la información que se escribirá sobre la copia de seguridad anterior.

- El mensaje de confirmación relacionado con la creación de una copia de seguridad se visualiza de nuevo en los casos siguientes.
 - Cuando ha pasado más de 1 semana desde la última copia de seguridad
 - Cuando no haya copia de seguridad

Carga de pistas en decks

1 Seleccione la pista que quiera cargar.

Ponga el cursor en la pista que quiera cargar en el deck.

- Para conocer detalles, vea *Selección de elementos* en la página 20.

2 Pulse los botones [LOAD (INST. DOUBLES)] para los decks en los que quiera cargar las pistas.

Las pistas seleccionadas se cargan en los decks respectivos.

- Cuando las pistas que no se han añadido a la librería se cargan directamente en un deck, éstas se añaden automáticamente a [**All...**] en el panel de listas de crates.
- Con pistas seleccionadas, las pistas se pueden cargar en el deck (A) o (B) pulsando [**←**] o [**→**] mientras se pulsa la tecla [Shift] del teclado del ordenador.
- Las pistas también se pueden cargar en los decks arrastrándolas y colocándolas.
- Cuando se pulsa [**←**] o [**→**] mientras se pulsan los botones [Shift] y [Alt] en el ordenador, los decks se vacían.
- Cuando se carga una pista nueva en un deck, el botón [**CUE**] de los auriculares para el deck en que se carga la pista se enciende y el sonido sale por el canal [**CUE**] de los auriculares.

Duplicación instantánea

Durante la reproducción en uno de los decks, la pista cargada en ese deck se puede cargar en el otro deck y reproducirse desde la misma posición. (Duplicación instantánea)

El ejemplo siguiente describe la operación para reproducir la pista del deck (A) en el deck (B) también.

1 Cargue una pista en el deck (A) y reproduzcala.

2 Mientras pulsa el botón [SHIFT] del deck (B), pulse el botón [LOAD (INST. DOUBLES)] del deck (B).

La pista cargada en el deck (A) también se carga en el deck (B) y se reproduce desde la misma posición.

- Cuando el deck (A) está en el modo de pausa, el modo de pausa se establece en la misma posición para la pista del deck (B).

Reproducción y pausa

Reproducción

1 Cargue una pista en el deck.

- Para conocer detalles del funcionamiento, vea *Carga de pistas en decks* en la página 24.

2 Pulse el botón [PLAY/PAUSE ▶/II].

Pausa

Durante la reproducción, pulse el botón [PLAY/PAUSE ▶/II].

- La reproducción se reanuda cuando se vuelve a pulsar [PLAY/PAUSE ▶/II].

Ajuste de la velocidad de reproducción (Control de tiempo)

Cambio de la velocidad de reproducción

Mueva la barra deslizante [TEMPO] hacia delante o hacia atrás.

La velocidad de reproducción aumenta cuando la barra deslizante se mueve al lado [**+**] (hacia usted) y disminuye cuando la barra deslizante se mueve hacia el lado [**-**] (lejos de usted).

Selección del margen para ajustar la velocidad de reproducción

Pulse el botón [TEMPO RANGE].

El margen de ajuste de la velocidad de reproducción cambia cada vez que se pulsa el botón. El ajuste tras el cambio se visualiza en ITCH.

▶[±6%]→[±10%]→[±16%]→[±100%]

Ajuste de la velocidad de reproducción sin cambiar el tono (Master Tempo)

1 Pulse el botón [MASTER TEMPO].

El pitch no cambia más aunque se cambie la velocidad de reproducción con la barra deslizante [TEMPO].

- El sonido se procesa digitalmente, por lo que su calidad disminuye.
- El margen de tolerancia del tempo maestro es de ±50 %.

2 Mueva la barra deslizante [TEMPO] hacia delante o hacia atrás.

Reproducción en retroceso

Pulse el botón [REV].

La pista se reproduce en el sentido de retroceso.

- El sentido en el que la velocidad de reproducción aumenta o disminuye según el sentido en que se gira el dial jog se invierte.

Operación del dial jog

Cambio del modo del dial jog

El dial jog tiene dos modos.

- Modo [VINYL]: Cuando se pulsa la parte superior del dial de jog durante la reproducción, ésta hace una pausa, y cuando se gira ahora el dial de jog, el sonido sale según cómo se gire el dial de jog.
- Modo normal: Pulsar la parte superior del dial de jog durante la reproducción no activa la pausa de reproducción. Además, no se pueden hacer operaciones tales como scratching.

Pulse el botón [VINYL (ILLUMINATION)].

El modo de jog cambia al modo [VINYL] y el botón [VINYL (ILLUMINATION)] se enciende.

Scratch

Cuando el modo de jog se pone en el modo [VINYL] y el dial de jog se gira mientras se pulsa su parte superior, la pista se puede reproducir según el sentido y la velocidad a la que se gira el dial de jog.

1 Pulse el botón [VINYL (ILLUMINATION)].

Ponga el modo de jog en el modo [VINYL].

2 Durante la reproducción, pulse la parte superior del dial jog.

La reproducción se para.

3 Mientras pulsa la parte superior del dial de jog, gírelo en el sentido y a la velocidad deseados.

El sonido se reproduce según el sentido de giro y la velocidad del dial de jog.

4 Retire su mano de la parte superior del dial jog.

La reproducción normal se reanuda.

Pitch bend

Durante la reproducción, gire la sección exterior del dial jog.

La velocidad de reproducción aumenta cuando se gira a la derecha, y disminuye cuando se gira a la izquierda. La reproducción vuelve a la velocidad normal cuando se deja de girar.

- Cuando el modo de jog se pone en el modo normal, la misma operación se puede hacer girando la parte superior del dial de jog.
-

Cambio de iluminación del dial jog

La iluminación del dial jog se puede seleccionar de entre dos tipos.

- El mismo ajuste se aplica para los dial jog de los decks (A) y (B).

Pulse el botón [VINYL (ILLUMINATION)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El ajuste cambia cada vez que se pulsa el botón.

Especificación instantánea de la posición que se va a reproducir (NEEDLE SEARCH)

El sonido en la posición en la que se toca el pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] se puede reproducir fácilmente.

El borde izquierdo del pad [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] indica el comienzo de la pista, y el borde derecho el final de la pista.

1 Toque la barra

[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)].

La posición de reproducción de la pista cambia instantáneamente según la posición del pad que se toca.

2 Mientras toca el pad

[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)], deslice su dedo a lo largo del mismo.

La posición de reproducción de la pista se desplaza según desliza su dedo.

Ajuste de un punto cue temporal

1 Durante la reproducción, pulse el botón [PLAY/PAUSE ►/II].

La reproducción hace una pausa.

- Si lo desea, ajuste la posición girando el dial jog durante la pausa. (Para desplazar la posición de reproducción durante la pausa también se pueden usar otros métodos.)

2 Pulse el botón [CUE].

Se establece un punto cue temporal en la posición en la que se hizo la pausa en la pista.

- Cuando se establece un punto cue temporal nuevo, el punto establecido previamente se cancela.
-

Vuelta al punto cue temporal (Vuelta cue)

Durante la reproducción, pulse el botón [CUE].

La posición de reproducción vuelve inmediatamente al punto cue temporal actualmente establecido y hace una pausa.

- Cuando se pulsa el botón [PLAY/PAUSE ►/II], la reproducción empieza desde el punto cue temporal.
-

Verificación del punto cue temporal (Muestreador cue)

Mantenga pulsado el botón [CUE] después de volver al punto cue temporal.

La reproducción empieza desde el punto cue temporal. La reproducción continúa mientras se pulsa el botón [CUE].

- Cuando se pulsa el botón [PLAY/PAUSE ►/II] durante el muestreo de cue, la reproducción continúa desde ese punto.
-

Operación con el bucle

Configuración de bucle

1 Durante la reproducción, pulse el botón [LOOP IN (GRID SET)] en la posición donde quiera iniciar la reproducción de bucle (el punto de entrada de bucle).

El punto de entrada de bucle queda establecido.

2 Pulse el botón [LOOP OUT (GRID TAP)] en el punto donde quiera finalizar la reproducción de bucle (el punto de salida de bucle).

El punto de salida de bucle se establece y la reproducción de bucle empieza desde el punto de entrada de bucle.

Ajuste preciso del punto de entrada de bucle (ajuste de entrada de bucle)

1 Durante la reproducción de bucle, pulse el botón [LOOP IN (GRID SET)].

2 Gire el dial de jog.

El punto de entrada de bucle se puede ajustar de forma precisa.

- El margen de ajuste del punto de entrada de bucle se encuentra en cualquier punto anterior al punto de salida de bucle.

3 Pulse el botón [LOOP IN (GRID SET)].

La reproducción normal de bucle se reanuda.

Ajuste preciso del punto de salida de bucle (ajuste de salida de bucle)

1 Durante la reproducción de bucle, pulse el botón [LOOP OUT (GRID TAP)].

2 Gire el dial de jog.

El punto de salida de bucle se puede ajustar de forma precisa.

- El margen de ajuste del punto de salida de bucle se encuentra en cualquier punto anterior al punto de salida de bucle.

3 Pulse el botón [LOOP OUT (GRID TAP)].

La reproducción normal de bucle se reanuda.

Cancelación de la reproducción de bucle (Salida de bucle)

Durante la reproducción de bucle, pulse el botón [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

La reproducción continúa más allá del punto de salida de bucle sin volver al punto de entrada de bucle.

Vuelva a la reproducción de bucle (Rebucle)

Después de cancelar la reproducción de bucle, pulse [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] durante la reproducción.

La reproducción vuelve al punto de entrada de bucle previamente establecido, y la reproducción de bucle se reanuda.

Configuración automática de bucle (Bucle automático)

1 Durante la reproducción, gire el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Establece la longitud de bucle mediante el número especificado de tiempos de compás.

2 Pulse el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Según el BPM de la pista de reproducción actual se crea automáticamente un bucle con el número establecido de beats y la reproducción de bucle empieza.

- Incluso durante el bucle automático, la duración del bucle se puede ajustar girando el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

❖ Cancelación de bucle automático

Durante el bucle automático, pulse el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

La reproducción continúa más allá del punto de salida de bucle sin volver al punto de entrada de bucle.

División de bucles (División de bucles por la mitad)

Durante la reproducción de bucle, gire el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] hacia la izquierda.

La duración del bucle se divide por la mitad cada vez que el control se gira hacia la izquierda.

Duplicación de bucle (Loop Doubling)

Durante la reproducción de bucle, gire el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] hacia la derecha.

La duración del bucle se duplica cada vez que el control se gira hacia la derecha.

Uso del banco de bucles

❖ Para guardar puntos de bucle

Los bucles se pueden guardar de antemano y llamarlos posteriormente.

1 Pulse el botón [LOOP SELECT (GRID LOCK)] para seleccionar el número del banco de bucles donde quiere guardar el bucle.

El número del banco de bucles cambia cada vez que se pulsa el botón.

- Si no se ha establecido nunca un bucle para la pista actualmente cargada se asigna el número de banco 1.

2 Establezca el bucle.

Para conocer sobre cómo poner los bucles, *Operación con el bucle* en la página 25.

Cuando se establece un bucle, éste se guarda automáticamente en el banco de bucles actualmente seleccionado.

- Se puede establecer un máximo de 9 bancos de bucles.
- Cuando se establece un bucle estando seleccionado un número de banco en el que ya se ha guardado un bucle, se escribe sobre el bucle guardado en ese banco de bucles.

❖ Llamada a puntos de bucle

1 Pulse el botón [LOOP SELECT (GRID LOCK)].

El número del banco de bucles cambia cada vez que se pulsa el botón. Seleccione el banco de bucles donde está guardado el punto de bucle.

2 Pulse el botón [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

La reproducción de bucle empieza desde el punto de entrada de bucle guardado.

❖ Eliminación de puntos de bucle

Haga clic en [X] a la derecha de la visualización del número del banco de bucles.

El punto de bucle guardado en el banco de bucles actualmente seleccionado se elimina.

❖ Protección de puntos de bucle (Bloqueo de bucle)

Haga clic en  a la izquierda de la visualización del número del banco de bucles.

Las operaciones que sobrescriben o eliminan el punto de bucle guardado en el banco de bucles seleccionado se desactivan.

Cuando se pulsa de nuevo , la protección se cancela.

Configuración de hot cue

Cuando se establece un hot cue, ese punto se puede llamar y reproducirse instantáneamente. Se puede establecer un máximo de 5 hot cues por pista de música.

1 Pulse el botón [REC MODE].

El modo cambia al modo de grabación de hot cue. El botón [REC MODE] parpadea.

- Para los botones de hot cue en los que no se han establecido hot cues, los hot cues se pueden establecer hasta sin pulsar el botón [REC MODE] para cambiar al modo de grabación de hot cue.

2 Durante la reproducción, en el modo de pausa o cuando se hace una pausa en un punto cue, pulse uno de los botones de hot cue [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5].

Se establece un hot cue en la posición en la que se pulsó el botón.

Los botones de hot cue en los que se han establecido hot cues

([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]) se encienden.

- La posición donde se ha establecido el hot cue se visualiza en la vista general de la pista.
- El sentido de reproducción no se graba para hot cues.

Reproducción de hot cues

- Cuando el botón [REC MODE] está parpadeando, el modo de grabación de hot cue se establece. En este caso, pulse el botón [REC MODE] para cambiar al modo de reproducción de hot cue. El botón [REC MODE] se apaga en el modo de reproducción de hot cue.

Pulse uno de los botones de hot cue

([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]) en el que se ha establecido un hot cue.

La reproducción empieza instantáneamente desde el punto grabado en el botón.

- Los botones de hot cue en los que no se han establecido hot cues no se encienden. Si se pulsa uno de estos botones de hot cue, la posición en la que se pulsa el botón se establece como punto hot cue para ese botón.

❖ Muestreador de hot cue

En el modo de pausa o cuando se hace una pausa en un punto hot cue temporal, pulse y mantenga pulsado uno de los botones [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5] en los que esta establecido un hot cue.

La posición de reproducción se traslada a ese punto hot cue y el hot cue se reproduce mientras se mantiene pulsado el botón de hot cue.

- Cuando se pulsa el botón [PLAY/PAUSE ►/II] durante el muestreo de hot cue, la reproducción continúa desde ese punto.

Eliminación de hot cues

Pulse uno de los botones de hot cue [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El botón de hot cue ([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]) cuyo hot cue ha sido eliminado se apaga.

Uso del modo slip

El modo slip es una herramienta que le permite manipular temporalmente el audio de forma normal mediante scratching, bucles y reproducción en retroceso. Según hace esto, la cabeza reproductora continúa moviéndose de forma inaudible por la pista del fondo, manteniendo su lugar como si usted estuviera reproduciendo la pista normalmente. Una vez finalizada la manipulación, la reproducción se reanuda desde la posición actual de la cabeza reproductora en la pista.

- El botón [SLIP] se enciende cuando se activa el modo [SLIP] y parpadea mientras la reproducción normal continúa en el fondo.

Bucle de deslizamiento

1 Pulse el botón [SLIP].

El modo cambia al modo de deslizamiento.

2 Pulse el botón [LOOP IN (GRID SET)] y luego pulse el botón [LOOP OUT (GRID TAP)].

La reproducción de bucle empieza.

La reproducción normal continúa en el fondo incluso durante la reproducción de bucle.

3 Pulse el botón [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

El bucle se cancela, y la reproducción normal del sonido que se reproducía en el fondo se reanuda.

- Para cancelar el modo slip, pulse de nuevo el botón [SLIP].

Bucle de deslizamiento de pulsación automático

1 Pulse el botón [SLIP].

El modo cambia al modo de deslizamiento.

2 Gire el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] para establecer el beat.

3 Pulse el control [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Según el BPM de la pista de reproducción actual se crea automáticamente un bucle con el número establecido de beats y la reproducción de bucle empieza.

La reproducción normal continúa en el fondo incluso durante la reproducción de bucle.

4 Pulse el botón [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

El bucle se cancela, y la reproducción normal del sonido que se reproducía en el fondo se reanuda.

- Para cancelar el modo slip, pulse de nuevo el botón [SLIP].

Retroceso de deslizamiento

1 Pulse el botón [SLIP].

El modo cambia al modo de deslizamiento.

2 Pulse el botón [REV].

La pista se reproduce en el sentido de retroceso.

La reproducción normal continúa en el fondo incluso durante la reproducción en retroceso.

- Para cancelar el modo slip, pulse de nuevo el botón [SLIP].

Scratching de slip

1 Pulse el botón [VINYL (ILLUMINATION)].

Ponga el modo de jog en el modo [VINYL].

2 Pulse el botón [SLIP].

El modo cambia al modo de deslizamiento.

3 Durante la reproducción, pulse la parte superior del dial jog.

Realiza el scratching.

La reproducción normal continúa en el fondo incluso durante el scratching.

- Las operaciones de bucle de deslizamiento y retroceso de deslizamiento se realizan durante la reproducción scratch de deslizamiento.

4 Retire su mano de la parte superior del dial jog.

La reproducción normal del sonido que se reproducía en el fondo se reanuda.

- Para cancelar el modo slip, pulse de nuevo el botón **[SLIP]**.

Slip hot cue

1 Establezca el hot cue.

Para conocer detalles, vea *Configuración de hot cue* en la página 27.

2 Pulse el botón **[SLIP]**.

El modo cambia al modo de deslizamiento.

3 Mantenga pulsado el botón de hot cue.

La reproducción empieza desde el punto hot cue. La reproducción continúa mientras se pulsa el botón de hot cue.

4 Retire su dedo del botón de hot cue.

La reproducción normal del sonido que se reproducía en el fondo se reanuda.

- Para cancelar el modo slip, pulse de nuevo el botón **[SLIP]**.

Sincronización de la velocidad de reproducción

Sincronización de los beats de 2 pistas (Sincronización de beats)

El tempo (BPM) y el beat grid de la pista se pueden sincronizar automáticamente con la pista del deck opuesto.

- Cuando use la función de sincronización de beats, use de antemano las barras deslizantes **[TEMPO]** para ajustarlas de forma que los BPM de las pistas de los dos decks estén próximos entre sí.
- Si se activa el ajuste de **[Enable beat grid]** en el menú **[SETUP]**, el tempo (BPM) y el beat grid se sincronizarán totalmente. Si se desactiva el ajuste sólo se sincroniza el tempo (BPM).

Pulse el botón **[SYNC (SYNC OFF)]** del deck que quiera sincronizar.

Para sincronizar la pista del deck (A) con la reproducción de la pista del deck (B), pulse el botón **[SYNC (SYNC OFF)]** en el deck (B).

- Para cancelar la sincronización, pulse el botón **[SYNC (SYNC OFF)]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.
 - El beat grid también se puede alinear manualmente observando la visualización de coincidencia de beat usando el dial de jog.

Edición del beat grid

El beat grid se establece automáticamente según el valor promedio del BPM cuando se analizan pistas.

Si el beat grid no coincide con el beat real de la pista, las pistas de los deck derecho e izquierdo se sincronizan con más precisión después de editar el beat grid.

- Para editar el beat grid, active el ajuste **[Enable beat grid]** en el menú **[SETUP]**.

El beat grid también se puede editar mediante operaciones en el ordenador. Para ello, deberán hacerse las operaciones de abajo.

- Pulse simultáneamente **[Alt]** y las teclas espaciadoras del teclado del ordenador o haga clic en **[GRID EDIT]** en la pantalla del ordenador para establecer el modo de edición del beat grid.

- Una vez terminada la edición del beat grid, pulse la tecla **[Enter]** del ordenador para guardar. (El modo de edición del beat grid también se cancela.)
 - Si no quiere guardar el beat grid editado, haga clic en la tecla **[Esc]** del ordenador.

Ajuste del marcador de beat

1 Seleccione la posición donde quiera establecer el marcador de beat.

Use el pad **[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]** o el dial jog para desplazar la posición donde quiera poner el marcador de beat al centro del display de forma de onda.

- La posición también se puede desplazar arrastrando el display de forma de onda en la pantalla del ordenador.

2 Pulse el botón **[LOOP IN (GRID SET)]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

El marcador de beat se establece. (Los marcadores de beat se pueden poner en múltiples puntos.)

- En el modo de edición de beat grid, los marcadores de beat también se pueden establecer pulsando la tecla **[X]** del teclado del ordenador o haciendo doble clic mientras se pulsa la tecla **[Alt]**.

Deslizamiento de todo el beat grid a derecha o izquierda

Gire el control **[AUTO LOOP (GRID SLIDE)]** a la derecha o a la izquierda mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

Cuando se gira a la derecha, todo el beat grid se desliza a la derecha.

Cuando se gira a la izquierda, todo el beat grid se desliza a la izquierda.

- En el modo de edición del beat grid, el deslizamiento también es posible pulsando la tecla **[←]** o **[→]** del ordenador mientras se pulsa la tecla **[Ctrl]**.
- En el modo de edición del beat grid, el beat grid se desliza más rápidamente cuando se pulsa la tecla **[←]** o **[→]** del ordenador mientras se pulsan las teclas **[Ctrl]** y **[Shift]**.

Ajuste del espaciado de todo el beat grid

Gire el dial jog a la derecha o a la izquierda mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

Cuando se gira a la derecha, el espaciado del beat grid se ensancha, y cuando se gira a la izquierda, el espaciado del beat grid se estrecha.

- En el modo de edición del beat grid, el espaciado del beat grid también se puede ajustar pulsando la tecla **[←]** o **[→]** del ordenador o arrastrando mientras se pulsa la tecla **[Alt]**.
- En el modo de edición del beat grid, el espaciado se puede ajustar más rápidamente pulsando la tecla **[←]** o **[→]** del ordenador mientras se pulsa la tecla **[Shift]**.

Ajuste del espaciado de todo el beat grid pulsando el botón

Mientras reproduce la pista, la anchura del beat grid se puede ajustar pulsando el botón.

Al principio de las mediciones de una de las pistas, pulse repetidamente **[LOOP OUT (GRID TAP)]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

El intervalo con que se pulsa **[LOOP OUT (GRID TAP)]** se establece como espaciado del beat grid.

- En el modo de edición del beat grid, el espaciado del beat grid también se puede ajustar pulsando la tecla espaciadora del ordenador.

Eliminación de marcadores de beat

1 Seleccione el marcador de beat que quiera eliminar.

Use el pad **[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]** o el dial jog para desplazar el marcador de beat que quiera eliminar al centro del display de forma de onda.

- La posición también se puede desplazar arrastrando el display de forma de onda en la pantalla del ordenador.

2 Pulse el botón **[RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

- En el modo de edición del beat grid, los marcadores de beat también se pueden eliminar seleccionándolos y luego pulsando la tecla **[Delete]** del teclado del ordenador o haciendo doble clic mientras se pulsan las teclas **[Alt]** y **[Shift]**.
- En el modo de edición del beat grid, el beat grid completo se puede eliminar pulsando la tecla **[Delete]** del ordenador mientras se pulsa la tecla **[Shift]**.

Bloqueo de beat grids

Esto protege todo el grid para que no se pueda editar en unidades de pistas individuales.

Pulse el botón **[LOOP SELECT (GRID LOCK)]** mientras pulsa el botón **[SHIFT]**.

Uso de las funciones del mezclador

Salida de sonido

Ajuste a un nivel apropiado el volumen de los amplificadores de potencia conectados a los terminales **[MASTER OUT 1, MASTER OUT 2]**. Note que si se ajusta un volumen demasiado alto se producirán sonido muy altos.

1 Gire el control **[TRIM]**.

Ajusta la entrada de nivel de audio a varios decks.

2 Mueva el fader de canal alejándolo de usted.

Ajusta la salida de nivel de sonido desde varios decks.

3 Mueva el crossfader.

Cambie el deck cuyo sonido va a salir por los altavoces.

- Esta operación no es necesaria cuando el conmutador selector de curva de crossfader esté en **[THRU]**.
- Borde izquierdo: Sólo sale el sonido del canal asignado a la izquierda del crossfader.
- Posición central: El sonido de los dos decks se mezcla y sale.
- Borde derecho: Sólo sale el sonido del canal asignado a la derecha del crossfader.
- Las asignaciones de los decks se pueden cambiar de derecha a izquierda y viceversa con el botón **[C.F. REV]**.

4 Gire el control **[MASTER LEVEL]**.

Las señales de audio salen por los terminales **[MASTER1]** y **[MASTER2]**.

Ecuación

Gire los controles **[EQ (HI, MID, LOW)]** de los respectivos decks.

Éstos ajustan respectivamente **[HI]** (gama alta), **[MID]** (gama media) y **[LOW]** (gama baja).

Monitoreo de sonido con auriculares

El canal para monitorear por los auriculares se llama canal **[CUE]**. El sonido de este canal sale por los auriculares independientemente de las posiciones del crossfader y del fader de canal.

- Para monitorear el sonido del deck (A) o del deck (B) por los auriculares sin darlo salida desde el canal **[MASTER]**, use uno de los procedimientos de abajo.
 - Mueva el fader de canal para el canal que no quiera que salga desde el canal **[MASTER]** a la posición más próxima hacia usted.
 - Mueva completamente el crossfader hasta el lado opuesto al canal que no quiere que salga.
- Para monitorear el sonido del micrófono o del aparato externo (AUX) sin darlo salida desde el canal **[MASTER]**, seleccione **[Mute]** en el panel de control de monitoreo MIC/AUX.
 - ➔ *Panel de control de monitoreo MIC/AUX* (pág.18)

1 Conecte auriculares a uno de los terminales **[PHONES]**.

2 Pulse el botón **[CUE]** de auriculares para el canal que quiera monitorear.

El botón **[CUE]** de auriculares se enciende y el sonido sale al canal **[CUE]** de auriculares.

- Si quiere monitorear el sonido de ambos canales simultáneamente, pulse simultáneamente ambos botones **[CUE]** de auriculares.

3 Haga clic en la tecla **[CUE]** para el micrófono o aparato externo que quiera monitorear.

La tecla **[CUE]** resalta y el sonido sale al canal **[CUE]** de auriculares.

- Para conocer detalles de las posiciones de las teclas, vea *Cambio de iluminación del dial jog* en la página 25.

4 Gire el control **[HEADPHONES MIXING]**.

Ajuste el balance del volumen de monitoreo entre el sonido del canal **[CUE]** y el sonido del canal **[MASTER]**.

- Gire hacia la izquierda: El volumen relativo del canal **[CUE]** aumenta. Cuando se gira completamente a la izquierda, el sonido del canal **[MASTER]** no se puede oír por los auriculares.
- Posición central: El sonido del canal **[CUE]** y el sonido del canal **[MASTER]** tienen el mismo volumen.
- Giro hacia la derecha: El volumen relativo del canal **[MASTER]** aumenta. Cuando se gira completamente a la derecha, el sonido del canal **[CUE]** no se puede oír por los auriculares.

5 Gire el control **[HEADPHONES LEVEL]**.

El volumen de los auriculares se ajusta.

Cuando se pulsan múltiples botones **[CUE]** de auriculares, el sonido de los decks para los que se pulsan los botones se mezcla y sale por los auriculares.

- Cuando se pulsa de nuevo el botón **[CUE]** de auriculares, el monitoreo del sonido del deck se cancela.
- Cuando se hace de nuevo clic en la tecla **[CUE]** del panel de control de monitoreo MIC/AUX, el monitoreo del sonido del micrófono o del aparato externo se cancela.

Selección de las características de curva de crossfader

Cambie el conmutador selector de curva de crossfader.

- **[↖]**: Hace una curva que aumenta bruscamente (si el crossfader se separa del lado **[A]** salen inmediatamente señales de audio desde el lado **[B]**).
- **[↗]**: Hace una curva que aumenta gradualmente (si el crossfader se separa del lado **[A]**, el sonido del lado **[B]** aumenta gradualmente, mientras que el sonido del lado **[A]** se reduce gradualmente).
- **[THRU]**: Elija esto cuando no quiera usar el crossfader.

Uso de la función de inversión de crossfader

Cambie el conmutador [C.F. REV].

- **[ON]**: El lado izquierdo del crossfader se establece para el deck (B) y el lado derecho para el deck (A).
- **[OFF]**: El lado izquierdo del crossfader se establece para el deck (A) y el lado derecho para el deck (B).

Inicio de reproducción usando el fader (Inicio de fader)

❖ Inicio de la reproducción usando el crossfader

1 Ponga el conmutador [FADER START] en [ON].

2 Mueva el crossfader.

Póngalo en el borde opuesto al lado en el que está establecido el canal que quiera usar con la función de inicio de fader.

3 Establezca el punto cue temporal.

La reproducción hace una pausa en el punto cue temporal.

- Si ya se ha establecido un punto cue temporal, pulse el botón **[CUE]** para mover la posición de reproducción de vuelta a ese punto.

4 Mueva el crossfader.

La reproducción empieza.

- Si vuelve a ajustar el crossfader en la posición original, el reproductor vuelve inmediatamente al punto cue temporal y hace una pausa en la reproducción (vuelta a punto cue).

Inicio de reproducción de hot cue usando el fader (Inicio de fader de hot cue)

❖ Inicio de la reproducción usando el crossfader

1 Ponga el conmutador [FADER START] en [ON].

2 Mueva el crossfader.

Póngalo en el borde opuesto al lado en el que está establecido el canal que quiera usar con la función de inicio de fader.

3 Seleccione uno de los hot cues.

La reproducción hace una pausa en el punto hot cue.

- Si no hay un hot cue establecido, establézcalo primero.
Para conocer detalles, vea *Configuración de hot cue* en la página 27.

4 Mueva el crossfader.

La reproducción empieza.

- Si vuelve a ajustar el crossfader en la posición original, el reproductor vuelve instantáneamente al punto hot cue ya establecido y hace una pausa en la reproducción.

Uso de un micrófono

1 Conecte un micrófono al terminal [MIC1] o [MIC2].

- Para usar el terminal **[MIC2]**, ponga el conmutador selector **[MIC2/AUX]** en **[MIC2]**.

2 Ponga el conmutador selector [OFF, ON, TALK OVER] en [ON] o [TALK OVER].

- **[ON]**: El indicador se enciende.
- **[TALK OVER]**: El indicador parpadea.
- Cuando se pone en **[TALK OVER]**, el volumen de la pista que se reproduce disminuye automáticamente cuando se introduce sonido

al micrófono. (El volumen del sonido introducido a los terminales **[AUX IN]** no disminuye.)

3 Gire el control [LEVEL].

Ajuste la salida del nivel de sonido de **[MIC1]** y **[MIC2]**.

- Tenga en cuenta que girar hasta la posición del extremo derecho da salida a un sonido muy alto.

4 Introduzca señales de audio en el micrófono

Ecualización

Gire los controles **[EQ (HI, MID, LOW)]** para **[MIC1]** o **[MIC2]**.

Uso de un aparato externo

1 Ponga el conmutador selector [MIC2/AUX] en [AUX].

2 Gire a la derecha el control [LEVEL] de la sección del micrófono/AUX.

Ajusta el nivel del sonido de salida.

- Si el volumen no se puede ajustar lo suficiente con el control **[LEVEL]** de la sección del micrófono/AUX solamente, ajústelo girando el control **[VOL]** del panel trasero.

Ecualización

Gire los controles **[EQ (HI, MID, LOW)]** de la sección del micrófono/AUX.

Grabación

- Para conocer detalles de la pantalla relacionada en el ordenador, vea *Panel de grabación* en la página 18.
- La grabación del sonido de entrada no es posible con **ITCH** incluso cuando el conmutador selector **[MIC/AUX THRU]** está en **[ON]**.

1 Seleccione el canal que va a grabar.

Haga esta operación en la pantalla del ordenador.

- **[MIX]**: La salida de sonido de los terminales **[MASTER OUT 1]** y **[MASTER OUT 2]** se puede grabar.
- **[AUX]**: El sonido del canal **[MIC/AUX]** se puede grabar solo.

2 Ajuste el nivel de grabación.

Ajuste el nivel de grabación usando los controles apropiados para la fuente que está siendo grabada. El medidor de grabación del software muestra el nivel de señal que será grabado en el disco. Le recomendamos ajustar sus niveles de forma que la parte con el sonido más alto de la mezcla haga que el medidor entre en la zona roja sólo brevemente.

3 Pulse el botón [AREA MOVE (REC)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

La grabación empieza.

El botón **[AREA MOVE (REC)]** parpadea.

4 Pulse el botón [AREA MOVE (REC)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El botón **[AREA MOVE (REC)]** se apaga y se detiene la grabación.

5 Utilice el ordenador para introducir el nombre de archivo.

6 Pulse el botón [LOAD PREPARE (SAVE)] mientras pulsa el botón [SHIFT].

El sonido grabado se guarda.

- Si no se introduce nombre de archivo se crea un archivo con el nombre "Serato Recording <número de serie>".
- Los datos grabados se guardan en el directorio siguiente.

Salida directa del sonido del micrófono y de AUX

Cuando el conmutador selector **[MIC/AUX THRU]** se pone en **[ON]**, las señales de audio del aparato externo y del micrófono conectados salen directamente sin pasar por el ordenador. Ponga normalmente el conmutador en **[OFF]**.

1 Ponga el conmutador selector **[MIC/AUX THRU]** en **[ON]**.

2 Introduzca señales de audio en el micrófono o dé salida a señales de audio desde el aparato externo.

- Cuando el conmutador selector **[MIC/AUX THRU]** está en **[ON]** no se aplica ningún efecto al micrófono ni al equipo auxiliar conectado.

Uso de la función de efecto

Esta función le permite establecer instantáneamente varios efectos según el tempo (BPM = pulsaciones por minuto) de la pista que está reproduciéndose.

El efecto se aplica al canal seleccionado.

1 Gire el control **[FX CH SELECT]**.

Esto selecciona el canal al que se aplica el efecto.

2 Gire el control **[EFFECT SELECT]**.

Esto selecciona el tipo de efecto.

Para conocer los tipos de efectos, vea *Tipos de efectos* en la página 31.

3 Pulse el botón **[FX ON/OFF]**.

Cuando el efecto está encendido, el efecto seleccionado se aplica al sonido.

- Cuando se pulsa de nuevo un botón, el efecto se apaga.
 - Los parámetros de efectos se pueden ajustar girando los controles **[LEVEL/DEPTH]** y **[PARAMETER]**.
 - Cuando el control **[FX CH SELECT]** se pone en **[MASTER]** o **[MIC/AUX]**, la salida del micrófono o del canal AUX puede parecer que está desincronizada. En este caso, apague el efecto o ponga el control **[FX CH SELECT]** en **[A]** o **[B]**.

Ajuste manual del BPM

El BPM usado como valor básico para el efecto se puede ajustar manualmente.

- Cuando se selecciona **[A]** o **[B]** en el control **[FX CH SELECT]** se ajusta el modo de audio correspondiente al BPM de la pista cargada en el deck.
Use el botón **[TAP]** si quiere ajustar manualmente el BPM.
- Cuando se selecciona **[MASTER]** o **[MIC/AUX]** en el control **[FX CH SELECT]**, el modo se ajusta siempre en manual.

Pulse el botón **[TAP]**.

El intervalo con el que se pulsa repetidamente el botón **[TAP]** con un dedo se establece como BPM.

- Cuando se selecciona **[A]** o **[B]** en el control **[FX CH SELECT]**, el BPM se puede volver a poner en el modo automático pulsando y manteniendo pulsado el botón **[TAP]**.

Tipos de efectos

- En la descripción de la sección, "beat establecido" se refiere al beat establecido con el control **[PARAMETER]**.

❖ REVERB

La reverb es una serie de pequeños delays naturales o reverberaciones de la señal de audio que crea un efecto atmosférico espacioso como el que se puede oír en una cueva o en un espacio cerrado. Estos "reflejos" de reverb son ondas de audio que suenan como si la música rebotase de pared a pared. Como efecto digital, la reverb le permite crear una sensación de espacio y ambiente. Al convertirse la profundidad de reverb en completamente wet, el sonido original desaparece gradualmente.

Control PARAMETER	Ajusta el grado del efecto de reverb.
Control LEVEL/DEPTH	Ajusta el nivel de reverberación.

❖ DELAY

Un delay es cuando una parte de la señal de audio se repite en una etapa posterior. Al aumentar el nivel de **[FX MIX]** se mezclará el nivel de delay con el nivel original, hasta que usted tenga un delay del 100 % mezclado con el sonido original.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer un tiempo de retardo de 1/16 – 8/1 con respecto al tiempo de un tiempo de compás de las BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de efecto.

❖ ECHO

Similar al delay, el efecto echo repetirá la señal original en una etapa posterior durante un número establecido de veces antes de que el efecto de echo desaparezca. El echo emula las unidades de eco de cinta clásicas, con un sonido más cálido y más análogo, donde el usuario puede controlar la calidez/color de la señal con efectos, en vez del delay digital limpio. El nivel aumentará al aumentar el wet del efecto, hasta que sólo el delay totalmente wet esté reproduciendo sin señal original.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer un tiempo de retardo de 1/16 – 8/1 con respecto al tiempo de un tiempo de compás de las BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de efecto.

❖ LPF

El filtro pasabajos actúa como un ecualizador que corta el extremo superior del espectro de frecuencias, permitiendo sólo el paso del audio que está por debajo del punto de corte del filtro, barriendo hacia abajo hacia el extremo inferior de la señal. Se puede añadir resonancia, haciendo que el punto de corte de efecto sea más pronunciado.

Control PARAMETER	Ajusta la resonancia.
Control LEVEL/DEPTH	Cuanto más se gira el control a la derecha más se aplica el efecto.

❖ HPF

El filtro pasaalto actúa como un ecualizador que corta los graves del espectro de frecuencias, permitiendo sólo el paso del audio que está por encima del punto de corte del filtro, barriendo hacia arriba hacia el extremo superior de la señal. Se puede añadir resonancia, haciendo que el punto de corte de efecto sea más pronunciado.

Control PARAMETER	Ajusta la resonancia.
Control LEVEL/DEPTH	Cuanto más se gira el control a la derecha más se aplica el efecto.

❖ PHASER

El phaser usa filtros para desplazar el espectro de frecuencias para crear un efecto de barrido en la fuente de audio. Un oscilador de baja frecuen-

cia alterará la velocidad del barrido. **[FX MIX]** cambiará la profundidad y la retroalimentación del efecto.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer el ciclo para mover el efecto de phaser como un tiempo de 1/6 – 32/1 con respecto al tiempo de un tiempo de compás de las BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Cuanto más se gira el control a la derecha más se aplica el efecto. Cuando se gira completamente a la izquierda sólo sale el sonido original.

❖ FLANGER

El efecto de flanger se produce cuando dos fuentes de sonido idénticas se mezclan en momentos ligeramente diferentes, creando un barrido de audio que suena más natural hacia arriba y hacia abajo del espectro de frecuencias según usted cambia el parámetro de **[TIME]**. **[FX MIX]** cambiará la profundidad y la retroalimentación del efecto.

Control PARAMETER	Establece un tiempo de efecto de 1/6 – 32/1 con respecto al tiempo de un beat del BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Cuanto más se gira el control a la derecha más se aplica el efecto. Cuando se gira completamente a la izquierda sólo sale el sonido original.

❖ CRUSHER

Crusher añade distorsión y reduce la resolución de la velocidad de bits de la fuente de audio. Este efecto puede sonar como si hubiera interferencia o sobreexcitación dependiendo del punto en que se ha establecido la profundidad de bits.

Control PARAMETER	Ajusta el grado del efecto.
Control LEVEL/DEPTH	Cuanto más se gira el control a la derecha más se aplica el efecto.

❖ TREMOLO

El tremolo modula el volumen de la señal, bajándolo y subiéndolo rítmicamente para establecer divisiones de tiempo, como si usted estuviera haciendo una serie de cortes en el crossfader del mezclador. **[TIME]** determina el porcentaje de la caída del volumen, mientras que **[FX MIX]** modifica la modulación en el volumen de la señal. La profundidad del corte se determina mediante la cantidad de wet/dry, con 100 % siendo un corte a silencio.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer un tiempo de corte de 1/16 – 8/1 con respecto al tiempo de un tiempo de compás de las BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de efecto.

❖ BRAKER

El braker actúa como una función de frenado "parada" de un giradiscos clásico, donde el audio se para paulatinamente, hasta pararse completamente, antes de reanudarse la reproducción una vez más. Dependiendo de la duración de **[TIME]**, este efecto puede sonar dentro de una gama que va del sonido similar a un freno de botón de parada de disparo rápido al sonido de la técnica clásica de "apagado de un giradiscos", permitiendo que el audio se detenga paulatinamente hasta llegar a la parada total.

Control PARAMETER	Establece un tiempo de frenado de 1/16 a 8/1 con respecto a un beat del BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Establece la frecuencia con la que se aplica el sonido de frenado.

❖ REPEATER

Este efecto repite partes de audio similares a una función de enrollado de bucle. Puede controlar la "oportunidad" de que la reproducción de streaming de audio se repita, la cuenta con la que se repetirá la sección de audio y el tiempo de la división de audio que va a ser repetida.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer un tiempo de repetición de 1/16 – 8/1 con respecto al tiempo de un beat del BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Establece la frecuencia con la que se aplica el sonido repetido.

❖ REVERSER

Este efecto invierte una sección de la señal de audio, mezclándola con el audio original. Puede controlar la duración del streaming de audio que va a invertir y la "oportunidad" de repetir audio.

Control PARAMETER	Use éstos para establecer un tiempo de inversión de 1/16 – 8/1 con respecto al tiempo de un beat del BPM.
Control LEVEL/DEPTH	Establece la frecuencia con la que se aplica el sonido invertido.

Cambio de los ajustes

Los ajustes ambientales del ITCH se pueden cambiar según las condiciones de uso.

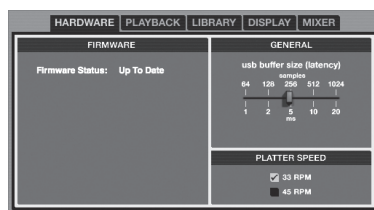
1 En la pantalla del ordenador, haga clic en **[SETUP]**.



El menú de configuración ITCH se abre.

2 Haga clic en la ficha para el elemento que quiera establecer.

Los detalles de los elementos de ajuste se visualizan.



Para conocer detalles de las diversas fichas, consulte las explicaciones individuales descritas más adelante.

- La información de versión del firmware se visualiza en la parte inferior izquierda del menú **[SETUP]**.
- Si el ordenador está conectado a Internet, haga clic en **[CHECK FOR UPDATES]** para ver si hay disponible un software más reciente.

Elementos de ajuste del menú **[SETUP]**

❖ HARDWARE

FIRMWARE

La versión del firmware de esta unidad se puede verificar aquí.

- Cuando se visualiza **[Update Available]** se encuentra disponible una versión del firmware más reciente. Haga clic en **[UPDATE FIRMWARE]** para actualizar el firmware. Si se visualiza **[Up to Date]** no es necesario actualizar el firmware.

GENERAL

El ajuste del tamaño de la memoria intermedia USB "**usb buffer size (latency)**" se puede cambiar aquí.

ITCH divide los datos de audio en pequeños paquetes para reproducirlos. Este tamaño de los paquetes se puede ajustar aquí.

- Si el tamaño de la memoria intermedia se reduce, la operación del dial de jog se transmitirá con precisión y el retraso (latencia) de la transmisión del sistema disminuirá, pero puede que se produzcan pérdidas de datos de audio (interrupciones en el sonido), etc.
- Si el tamaño de la memoria intermedia se aumenta, las pérdidas de datos de audio (interrupciones en el sonido), etc. tenderán a ser menos, pero puede que aumente el retraso (latencia) de los datos de audio.

PLATTER SPEED

La velocidad de reproducción del deck virtual se puede ajustar a 33 ó 45 rpm.

❖ PLAYBACK

GENERAL

- **Playback keys use shift**
Esto desactiva las operaciones usando el teclado del ordenador cuando no se pulsa la tecla [Shift] del teclado o cuando el bloqueo de mayúsculas está desactivado.
- **Lock playing deck**
Esto desactiva la carga de pistas nuevas en decks en los que está reproduciéndose una pista.
Esto desactiva las operaciones del pad **[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]** cuando está reproduciéndose una pista.
- **Hi-fi resampler**
Esto reduce la distorsión general generada cuando las pistas se reproducen a velocidad baja o alta. Sin embargo, cuando se activa, la carga de la CPU aumenta ligeramente.
- **Use auto gain**
Esto ajusta automáticamente el volumen (ganancia) para las pistas cuando el software crea la información general. El volumen se ajusta con respecto al volumen de referencia seleccionado desde la lista desplegable de la derecha.
- **Enable beat grid**
Esta opción activa/desactiva los beat grids.

ON SONG LOAD

- **play from start**
Cuando se carga una pista, la reproducción empieza desde el comienzo de la misma. Si hay una sección en blanco al comienzo de la pista, la reproducción empieza desde la posición en la que empieza el sonido.
 - Cuando se carga una pista con este ajuste desactivado, la reproducción empieza desde la última posición reproducida en la pista que estaba reproduciéndose la vez anterior.
- **instant doubles**
La misma pista se reproduce en ambas pistas (duplicada).
 - Por ejemplo, cuando la pista que está reproduciéndose en el deck (A) se carga también en el deck (B), la posición de reproducción de la pista del deck (B) se sincroniza automáticamente con el deck (A) y empieza la reproducción. Los ajustes del tempo maestro y de bucle se sintonización también.
- **play from first cue point**
Cuando se carga una pista, la posición de inicio de reproducción se establece en el hot cue de número más bajo de los que forman el juego de hot cues.
 - Si no se ha establecido un hot cue para la pista, la reproducción empieza desde el comienzo de la pista.
- Estos ajustes tienen prioridad en el orden siguiente.
[instant doubles], **[play from first cue point]**, **[play from start]**

RECORDING

- **Bit depth**
Seleccione la velocidad de bits de 16 bits o 24 bits cuando grabe con ITCH.
- **File format**
Seleccione el formato de archivo AIFF o WAV cuando grabe con ITCH.

❖ LIBRARY

Show iTunes library

La librería de iTunes y las listas de reproducción se visualizan en ITCH.

Protect library

Las operaciones siguientes en la librería se desactivan.

- Edición de nombres de archivos e información de caracteres
- Movimiento o eliminación de archivos y crates

Custom crate columns

El encabezamiento de la columna de la lista de pistas se puede poner individualmente para crates diferentes. Cuando se desactiva esto, el encabezamiento de la columna para todas las listas de pistas se visualiza en común.

Center on selected song

Esto le permite desplazar las listas hacia arriba y hacia abajo con el cursor fijo en el centro cuando utiliza esta unidad para examinar la librería.

Show all file types

Cuando importa archivos de música, todos los archivos del disco duro se visualizan.

- Cuando se desactiva este ajuste sólo se visualizan los archivos que se pueden reproducir con ITCH.

include subcrate tracks

Las pistas con subcrates se visualizan dentro del crate principal.

❖ DISPLAY

Maximum screen Updates

La barra deslizante le ayuda a reducir la frecuencia de regeneración de la pantalla ITCH y usa menos la CPU. Los usuarios con ordenadores más lentos o que ejecutan un programa de grabación al mismo tiempo puede que quieran hacer esto si tiene problemas de rendimiento. El ajuste predeterminado es de 60 Hz, o 60 regeneraciones por segundo. Este ajuste se aplica a toda la interfaz del usuario ITCH; los decks virtuales, las formas de onda, la librería y la pantalla de configuración.

Horizontal waveforms

La sección de visualización de forma de onda se visualiza horizontalmente en la parte inferior de la pantalla.

Left vertical waveforms

La sección de visualización de forma de onda se visualiza verticalmente a la izquierda de la pantalla.

Right vertical waveforms

La sección de visualización de forma de onda se visualiza verticalmente a la derecha de la pantalla.

❖ MIXER

GENERAL

- **EQ**
 - **6 dB**
La ganancia del ecualizador se ajusta en 6 dB.
 - **12 dB**
La ganancia del ecualizador se ajusta en 12 dB.
- **OUTPUT**
 - **Mono**
La salida externa se ajusta en mono.
 - **Stereo**
La salida externa se ajusta en estéreo.
- **HEADROOM**
Ajusta la salida de los respectivos decks. Disminuye el número si el sonido se interrumpe o distorsiona, aumenta el número si la entrada es baja y se nota ruido.

CUE

- **OVERDRIVE**
Esto ajusta la salida del nivel de sonido procedente del canal de los auriculares.

- La calidad del sonido puede disminuir si el nivel se sube demasiado.





UPFADERS

- **U/F CURVE**

Esto establece lo repentino del aumento o de la disminución del volumen cuando se mueve el fader de canales.

CROSSFADER

Para las características de la curva del crossfader, el sonido que se superpone cuando se cambia el canal se puede ajustar con precisión.

-  Las características de curvas cuando se selecciona  con el conmutador selector de curvas de crossfader se pueden ajustar.
-  Las características de curvas cuando se selecciona  con el conmutador selector de curvas de crossfader se pueden ajustar.

Información adicional

Solución de problemas

- La operación incorrecta se confunde a menudo con un problema o un fallo de funcionamiento. Si piensa que algo funciona mal con este componente, compruebe los puntos de abajo. Algunas veces, el problema puede estar en otro componente. Inspeccione los otros componentes y los aparatos eléctricos que esté utilizando. Si no se puede corregir el problema después de comprobar los elementos de abajo, pida al servicio de Pioneer autorizado más cercano o a su concesionario que realice el trabajo de reparación.
- Esta unidad puede no funcionar bien debido a la electricidad estática o a otras influencias externas. En este caso, el funcionamiento apropiado se puede restaurar desconectando la alimentación, esperando 1 minuto y volviendo a conectar la alimentación.

Problema	Verificación	Remedio
La alimentación no se conecta. Ninguno de los indicadores se enciende.	¿Está el interruptor de la alimentación [ON/OFF] en [ON] ?	Ponga el interruptor de la alimentación [ON/OFF] en [ON] .
El indicador del dial jog no se encenderá. El volumen de [MASTER OUT 1] (salida XLR) está bajo, la calidad del sonido es mala o no sale sonido. Los terminales [MIC1] , [MIC2] y [AUX IN] no se pueden usar. Los indicadores están oscuros.	¿Está utilizando la alimentación de bus USB?	Hay limitaciones al funcionamiento con alimentación de bus USB. Para usar la unidad sin estas limitaciones, conecte el adaptador de CA incluido. (página 11)
No se reconoce esta unidad.	¿Está el interruptor de la alimentación [ON/OFF] en [ON] ?	Ponga el interruptor de la alimentación [ON/OFF] en [ON] .
	¿Está bien conectado el cable USB incluido?	Conecte bien el cable USB incluido. (página 11)
Esta unidad funciona con la alimentación de bus USB incluso cuando se usa el adaptador de CA incluido.	¿Está bien conectado el adaptador de CA incluido?	Monte bien la clavija de alimentación en el adaptador de CA incluido. Conecte bien el adaptador de CA incluido a la toma de corriente. (página 5) Conecte bien a esta unidad la clavija de CC del adaptador de CA incluido. (página 11)
No se conecta la alimentación al utilizar la alimentación de bus USB.	¿Está bien conectado el cable USB incluido?	Conecte directamente el ordenador y esta unidad con el cable USB incluido. No se pueden usar concentradores USB. (página 11)
	La capacidad de suministro de alimentación USB del ordenador puede no ser suficiente.	Use el adaptador de CA incluido. (página 11)
	¿Está usando un concentrador USB?	No se pueden usar concentradores USB. Conecte directamente el ordenador y esta unidad con el cable USB incluido. (página 11)
	¿Está usando un cable USB de venta en el comercio?	Use el cable USB incluido.
Esta unidad no se puede utilizar.	¿Está bien establecido el software controlador?	Establezca bien el software controlador. (página 7)
No se puede reproducir archivos de música.	¿Están dañados los archivos de música?	Reproduzca archivos de música que no estén dañados.
Las pistas no se visualizan en la lista de pistas.	¿Se han importado bien los archivos de música?	Importe bien los archivos de música. (página 19)
	¿Está seleccionado un crate o subcrate que no tiene ninguna pista?	Seleccione un crate o subcrate que tenga alguna pista o añada pistas al crate o subcrate.
No es posible la grabación.	¿Está bien conectado el aparato externo o el micrófono?	Compruebe la conexión del aparato externo o el micrófono. (página 11)
	¿Está bien seleccionado el canal que quiere grabar?	Seleccione bien el canal que quiera grabar. (página 30)
El sonido de un aparato externo o micrófono no puede salir.	¿Está bien ajustado el conmutador selector [MIC2/AUX] ?	Ajuste bien el conmutador selector [MIC2/AUX] . (página 30)
	¿Está el panel del control de monitoreo MIC/AUX bien ajustado?	Dependiendo de los ajustes, el sonido maestro puede que no salga. Ajuste bien el método de salida. (página 18)
	¿Está utilizando la alimentación de bus USB?	Hay limitaciones al funcionamiento con alimentación de bus USB. Para usar la unidad sin estas limitaciones, conecte el adaptador de CA incluido. (página 11)
El volumen del aparato conectado a los terminales [AUX IN] está bajo.	¿Está el control [VOL] de los terminales [AUX IN] en la posición apropiada?	Ajuste un nivel de audio adecuado para el aparato conectado. (página 30)
Sonido distorsionado.	¿Están los controles [MASTER LEVEL] y [TRIM] en la posición apropiada?	Ajuste los controles [MASTER LEVEL] y [TRIM] .
	¿Está ajustado a un nivel adecuado el audio que entra a los terminales [AUX IN] y [MIC] ?	Ajuste el nivel de audio que entra por los terminales a un nivel adecuado para los aparatos conectados.
	¿Está bien ajustado [HEADROOM] en el menú [SETUP] ?	Establezca bien el nivel.

Problema	Verificación	Remedio
El sonido que está siendo reproducido se interrumpe.	¿Están bien conectados el adaptador de CA incluido y el cable USB incluido?	El sonido se interrumpirá si el cable de alimentación del adaptador de CA incluido o el cable USB incluido se desconectan de esta unidad durante la reproducción. Apriete bien el cable de alimentación del adaptador de CA incluido o el cable USB incluido al gancho para cables de esta unidad. (página 11)
	¿Es adecuado el valor de latencia del software controlador?	Ajuste la latencia del software controlador a un valor adecuado. (página 10) Ajuste la latencia del software DJ a un valor adecuado. (página 32)
No se produce sonido.	¿Están bien conectados los cables de conexión?	Conecte correctamente los cables de conexión. (página 11)
	¿Está bien conectado el cable USB incluido?	Conecte directamente el ordenador y esta unidad con el cable USB incluido. No se pueden usar concentradores USB. (página 11)
	¿Están sucios los terminales o las clavijas?	Limpie los terminales y clavijas antes de conectar.
	¿Está bien establecido el software controlador?	Establezca bien el software controlador. (página 7)
	¿Está bien establecido ITCH?	Establezca bien ITCH. Verifique el ajuste [MIXER] en [SETUP] . (página 33)
	¿Están bien preparados los componentes y amplificadores conectados?	Ajuste bien la selección de entrada externa y el volumen de los componentes y amplificadores.
	¿Está utilizando la alimentación de bus USB?	Cuando se usa la alimentación de bus USB, el volumen [MASTER OUT 1] baja, la calidad del sonido disminuye, el sonido puede que no salga, etc. Para usar la unidad sin estas limitaciones, conecte el adaptador de CA incluido. (página 11)
No se produce sonido, o éste está distorsionado o tiene ruido.	¿Está el conmutador selector [MIC/AUX THRU] en [ON] ?	Ponga el conmutador selector [MIC/AUX THRU] en [OFF] . Si el conmutador selector [MIC/AUX THRU] se pone en [ON] sólo sale el sonido del micrófono o del aparato externo. (página 31)
	¿Está esta unidad cerca de un TV?	Apague el TV o instale esta unidad y el TV alejados el uno del otro.
El beat grid no se visualiza.	¿Se ha analizado el archivo de música?	Analice el archivo. Si los archivos de música no se pueden analizar automáticamente, haga clic en [GRID EDIT] en el ITCH software e introduzca manualmente los beat grids.
La función [SYNC] no funciona.	¿Se han importado bien los archivos de música? ¿Se ha analizado el archivo de música?	Reimporte los archivos de música y cárguelos en los decks. (página 19) Analice el archivo.
La función [SYNC] no se activa incluso cuando los archivos están analizados.	¿Es irregular el beat grid? ¿Está bien establecido el beat grid?	Establezca bien el beat grid.
	¿Son demasiado diferentes los BPM de las pistas de los dos decks?	La función [SYNC] no trabajará bien si el BPM de la pista del deck para el que se ha pulsado el botón [SYNC (SYNC OFF)] está fuera del margen de tiempo ajustable de la pista del deck para el que no se ha pulsado el botón [SYNC (SYNC OFF)] .
	¿Está haciendo scratching?	La función [SYNC] se desactiva cuando se hace scratching.
El inicio de fader no es posible.	¿Está en espera con un cue establecido?	Establezca el cue. (página 25)
El sonido se interrumpe cuando se establece el controlador ASIO.	¿Se ha establecido el controlador ASIO mientras se ejecutaba ITCH?	Establezca el controlador ASIO antes de iniciar ITCH. (página 7)
La función de retroceso de cue no funciona.	¿Está establecido un punto cue temporal?	Establezca un punto cue temporal. (página 25)
La función de rebucle no funciona.	¿Se ha establecido un bucle en la reproducción actual?	Si no se ha establecido un bucle en la reproducción actual, la función de rebucle no se activará. Establezca un bucle una vez. (página 25)
El indicador parpadea y no se conecta la alimentación.	—	El funcionamiento normal se puede restaurar algunas veces desenchufando el cable de alimentación, esperando 1 minuto y volviendo a conectar el cable de alimentación. Si el síntoma persiste, desconecte el cable de alimentación y solicite reparaciones.
No se puede editar la librería.	¿Está activado [Protect library] en [SETUP] ?	Desactive [Protect library] . (página 33)

Problema	Verificación	Remedio
La operación ITCH no es estable.	¿Está usando la versión más reciente del software?	Se pueden descargar actualizaciones gratis de ITCH en Internet. Visite el sitio web de abajo y mantenga actualizado el software con la versión más reciente. (página 6)
	¿Está usando al mismo tiempo otros softwares que no son el ITCH?	Salga de otras aplicaciones para reducir la carga del ordenador. Si la operación sigue siendo inestable, intente desactivar la red inalámbrica u otras conexiones inalámbricas, software antivirus, el protector de pantalla, el modo de bajo consumo, etc. (página 6)
	La capacidad de suministro de alimentación USB del ordenador puede no ser suficiente.	Use el adaptador de CA incluido. (página 11)
	Cuando otros aparatos USB estén conectados al ordenador.	Desconecte otros aparatos USB del ordenador. Cuando esté conectado otro aparato de audio USB al ordenador al mismo tiempo, puede que éste no funcione o no sea reconocido normalmente. (página 11)
	¿Está usando un concentrador USB?	No se pueden usar concentradores USB. Conecte directamente el ordenador y esta unidad con el cable USB incluido. (página 11)
	Hay un problema con el puerto USB al que está conectada esta unidad.	Si su ordenador tiene múltiples puertos USB, pruebe conectando esta unidad a un puerto USB diferente. (página 11)
	¿Está esta unidad conectada a un ordenador portátil que funciona con su batería?	Suministre alimentación al ordenador portátil desde una fuente de alimentación de CA. (Dependiendo de los ajustes del ordenador portátil, puede que el modo de bajo consumo se establezca cuando el ordenador funcione con su batería, lo que reducirá automáticamente el rendimiento del propio ordenador.) (página 6)
	El tamaño de la memoria intermedia USB es demasiado pequeño.	Aumente el tamaño de la memoria intermedia. (página 32)

Mensajes de daños en archivos

Si esta unidad no puede funcionar bien se visualiza un código de error en la pantalla. Verifique el error en la tabla de abajo y tome las medidas apropiadas.

Código de error	Descripción del error	Causa y medidas a tomar
Corrupt file : This MP3 contains invalid frames	Este archivo contiene cuadros que no cumplen con las normas MP3.	La reproducción normal no está garantizada. Le recomendamos rehacer el archivo.
Corrupt file : This file contains corrupt frames that may result in audible glitches	Este archivo contiene cuadros dañados consecutivos.	Le recomendamos rehacer el archivo. Los cuadros dañados se reproducen sin sonido, por lo que parecerá que el sonido se interrumpe.
Corrupt file : This file has been split. You should check the beginning for audio glitches	El sonido que debería estar en el primer cuadro de audio MPEG en el archivo se ha perdido.	Esto podría deberse a una edición MP3 irregular. Como los cuadros dañados se reproducen sin sonido, y como muchas pistas empiezan sin sonido, puede que sea difícil notar esto, pero recomendamos escuchar con atención para comprobarlo.
Corrupt file : This MP3 contains frames with corrupt data	Se ha cargado una información general MP3 antigua editada con un programa de edición diferente.	Como con los archivos dañados, la sección dañada se reproduce sin sonido. Le recomendamos rehacer el archivo.
Corrupt file : This MP3 file lost synchronization between the frame index and the frame	Este archivo contiene datos no válidos y no se puede reproducir. La causa puede ser un sector en mal estado, un archivo del sistema dañado, el uso de un formato o extensión de archivo erróneo, etc.	Rehaga la información general.
Corrupt file : This file contains invalid audio data	Cuando se buscaban datos de audio se encontraron grandes cantidades de datos no válidos.	Le recomendamos rehacer el archivo.
Corrupt file : This MP3 contains no valid frames	El archivo no se puede reproducir porque no se encontraron datos de audio.	Verifique si éste es un archivo de música legítimo o no.
Unsupported file : This MP3 contains multiple layers	Al explorar el archivo se encontraron múltiples capas de cuadros MPEG.	Los archivos MP3 que contienen múltiples capas de cuadros no se pueden reproducir. Dependiendo de los cuadros, puede que los archivos se reproduzcan sin sonido.
Unsupported file : This file is more than 2GB in size	El archivo sobrepasa el tamaño límite de 2 GB.	Los archivos de más de 2 GB no son compatibles. Le recomendamos rehacer el archivo.
Unsupported file : This file had data blocks greater than 2GB size	Hay bloques de datos que sobrepasan el tamaño límite de 2 GB.	Los archivos de más de 2 GB no son compatibles. Le recomendamos rehacer el archivo.
Corrupt file : This WAV contains no valid chunks	No hay datos WAV reconocibles en el archivo. Puede que éste no sea un archivo WAV.	Use un formato de archivo de música que se pueda reproducir.
Unsupported file : This file's data is not in PCM format	Los datos WAV no están en el formato PCM y el archivo no se puede reproducir.	Sólo se pueden reproducir los archivos WAV en el formato PCM.
Unsupported file : This file has a sampling rate greater than 48kHz	El archivo no se puede reproducir porque la frecuencia de muestreo sobrepasa 48 kHz.	Remuestree el archivo a 48 kHz y guárdelo.
Unsupported file : This file uses more than 24bits per sample	El archivo no se puede reproducir porque la velocidad de bits sobrepasa 24 bits.	Le recomendamos rehacer el archivo. Es compatible un máximo de 24 bits por datos muestreados de audio.

Código de error	Descripción del error	Causa y medidas a tomar
Corrupt file : This WAV is incomplete	La cantidad de datos es inferior al tamaño de archivo anticipado. Los datos están dañados o no han sido editados bien, así que ITCH no puede determinar bien la cantidad de datos del archivo.	Le recomendamos rehacer el archivo.
Corrupt file : This file contains corrupt blocks	Este archivo contiene datos de bloque cuyo tamaño es 0 (cero).	Le recomendamos rehacer el archivo. El uso continuado puede causar que el ITCH se desestabilice o se pare.
Corrupt file : This song contains no audio data	No se pueden encontrar datos de audio en el archivo, así que éste no se puede reproducir.	Verifique si el archivo contiene datos de audio.
Corrupt file : This song contains invalid samples	Este archivo contiene muestras de audio cuyo tamaño es demasiado pequeño.	Si el tamaño es demasiado pequeño, puede que éste se identifique como 0 (cero). Esto no afecta particularmente a la reproducción, pero puede que se interrumpa el sonido.

Uso como controlador para otro software DJ

El DDJ-S1 envía también los datos de operación para los botones y diales en el formato MIDI. Si conecta un ordenador con un software DJ compatible con MIDI incorporado a través de un cable USB, usted podrá utilizar el software DJ en esta unidad. El sonido de los archivos de música que se reproducen en el ordenador también puede salir del DDJ-S1.

Para usar como un controlador para otro software DJ, haga primero los ajustes relacionados con el audio y MIDI del software DJ.

Para conocer detalles, vea el manual de instrucciones del software DJ.

Para conocer detalles de los mensajes MIDI de esta unidad, consulte el sitio web indicado más abajo.

<http://www.prodjnet.com/support/>

Descargo de responsabilidad

- Pioneer es una marca registrada de Pioneer Corporation.
- Microsoft®, Windows Vista®, Windows® e Internet Explorer® son marcas registradas o marcas de fábrica de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.
- Apple, Macintosh, Mac OS, Safari, iTunes y Finder son marcas registradas de Apple Inc. en los Estados Unidos y en otros países.
- Intel e Intel Core son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y en otros países.
- ASIO es una marca de fábrica de Steinberg Media Technologies GmbH.
- AMD es una marca comercial de Advanced Micro Devices, Inc.
- "ITCH" es una marca registrada de Serato Audio Research.

Los nombres de compañías y productos mencionados aquí son marcas de fábrica de sus respectivos propietarios.

Este producto cuenta con licencia para ser usado sin fines de lucro. Este producto no tiene licencia para ser usado con fines comerciales (con fines de lucro) como, por ejemplo, en emisiones (terrestres, por satélite, por cable u otros tipos de emisiones), streaming en Internet, Intranet (un red corporativa) u otros tipos de redes, ni para distribuir información electrónica (servicio de distribución de música digital en línea). Para tales usos necesita adquirir las licencias correspondientes. Para conocer detalles, visite <http://www.mp3licensing.com>.

Cuidados para los derechos de autor

Las grabaciones que usted ha hecho son para su uso personal y, según las leyes de los derechos de autor, no se pueden usar sin el consentimiento del propietario de tales derechos.

- La música grabada de CD, etc., está protegida por las leyes de los derechos de autor de países individuales, y también por tratados internacionales. La persona que ha grabado la música es la responsable de asegurar que ésta se use legalmente.
- Cuando maneje música descargada de Internet, etc., la persona que la haya descargado será la responsable de asegurar que ésta se use según el contrato concluido con el sitio de la descarga.

Especificaciones

Adaptador de CA

Alimentación	CA 100 V a 240 V, 50 Hz/60 Hz
Corriente nominal	300 mA
Salida nominal	CC 5 V, 2 A

General – Unidad principal

Consumo de energía (cuando se usa el adaptador de CA)	1,4 A
Peso de la unidad principal	5,0 kg
Dimensiones máximas	680 mm (An) × 95,2 mm (Al) × 318 mm (Pr)
Temperatura de funcionamiento tolerable	+5 °C a +35 °C
Humedad de funcionamiento tolerable	5 % a 85 % (sin condensación)

Sección de audio (cuando se usa adaptador de CA/ cuando se reproduce en un ordenador)

Nivel de salida nominal	
MASTER OUT 1	16 Vrms
MASTER OUT 2	3 Vrms
Distorsión armónica total	
MASTER OUT 1	0,006 %
MASTER OUT 2	0,006 %
Características de frecuencia	
MASTER OUT 1	20 Hz a 20 kHz
MASTER OUT 2	20 Hz a 20 kHz
Relación señal/ruido	
MASTER OUT 1	101 dB o más (a la salida nominal)
MASTER OUT 2	101 dB o más (a la salida nominal)
Terminales entrada / salida	
Terminal USB	
Tipo B	1 juego
Terminal de salida MASTER OUT 1	
Conector XLR	1 juego
Terminal de salida MASTER OUT 2	
Conectores de contactos RCA	1 juego
Terminal de salida PHONES	
Conector de auriculares estéreo (Ø 6,3 mm)	1 juego
Miniconector de auriculares estéreo (Ø 3,5 mm)	1 juego
Terminal de entrada AUX	
Conectores de contactos RCA	1 juego
Terminal MIC1	
Conector XLR/Conector fonográfico (Ø 6,3 mm)	1 juego
Terminal MIC2	
Conector fonográfico (Ø 6,3 mm)	1 juego

- Por motivos de mejoras, las especificaciones y diseño de esta unidad y del software incluido están sujetos a cambios sin previo aviso.
- Publicado por Pioneer Corporation. Copyright © 2011 Pioneer Corporation. Todos los derechos reservados.

Благодарим вас за покупку данного изделия Pioneer. Пожалуйста, внимательно изучите данные инструкции по эксплуатации для надлежащего использования данной модели. По завершению изучения инструкций, храните их в надежном месте для справок в будущем. В некоторых странах или регионах форма вилки питания и розетки может иногда отличаться от того, что отображено на иллюстрациях. Однако способ подключения и работы аппарата остается неизменным.



Если вы желаете утилизировать данное изделие, не выбрасывайте его вместе с обычным бытовым мусором. Существует отдельная система сбора использованных электронных изделий в соответствии с законодательством, которая предполагает соответствующее обращение, возврат и переработку.

Частные клиенты-в странах-членах ЕС, в Швейцарии и Норвегии могут бесплатно возвращать использованные электронные изделия в соответствующие пункты сбора или дилеру (при покупке сходного нового изделия).

В странах, не перечисленных выше, для получения информации о правильных способах утилизации обращайтесь в соответствующие учреждения.

Поступая таким образом, вы можете быть уверены в том, что утилизируемый продукт будет соответствующим образом обработан, передан в соответствующий пункт и переработан без возможных негативных последствий для окружающей среды и здоровья людей.

K058b_A1_Ru

Перед выполнением или изменением подключений, отключите питание и отсоедините адаптер переменного тока от розетки сети переменного тока.

Для ПОДКЛЮЧАЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ сетевую розетку нужно устанавливать возле оборудования и она должна быть легкодоступной.

D28-9-3-2_A1_Ru

D44-9-3_A1_Ru

Содержание

Как следует читать данное руководство

- В данном руководстве названия экранов и меню, отображаемые на изделии и на компьютерном экране, а также названия кнопок и терминалов, др., указываются в скобках. (Пример: кнопка [CUE], панель [FILES], режим [VINYL], терминал [AUX IN])
- Пожалуйста, помните, что экраны и технические характеристики программного обеспечения, описываемого в данном руководстве, а также внешний вид и технические характеристики оборудования в данный момент находятся в стадии развития и конечные технические характеристики могут различаться.

01 Перед началом работы

Свойства	4
Комплект поставки	4
Об адаптере переменного тока	4
Установка программного обеспечения	6
Запуск ITCH	10
О программном драйвере и утилите настройки.....	10

02 Подключения и названия частей

Подключение входных/выходных терминалов	11
Названия деталей и функции	12

03 Управление

Экран программного обеспечения ITCH.....	16
Запуск системы	19
Выход из системы	19
Управление библиотекой	19
Загрузка дорожек в деки.....	24
Воспроизведение и пауза	24
Регулировка скорости воспроизведения (Управление темпом) 24	
Реверсное воспроизведение	25
Управление поворотным переключателем	25
Мгновенная установка места воспроизведения (NEEDLE SEARCH).....	25
Установка точки временной метки	25
Операции с петлями	26
Настройка Метки быстрого доступа	27
Использование режима скольжения	27
Синхронизация скорости воспроизведения	28
Редактирование сетки ударов	28
Использование функций микшера	29
Использование микрофона	30
Использование внешнего устройства.....	31
Запись	31
Вывод звучания от микрофона и AUX напрямую	31
Использование функции эффекта	31
Изменение настроек.....	33

04 Дополнительная информация

Возможные неисправности и способы их устранения	35
Сообщения о повреждениях файлов.....	37
Использование контроллера для других программных обеспечений DJ.....	38
Ограничение ответственности	38
Предупреждения по авторским правам.....	38
Технические характеристики	38

Перед началом работы

Свойства

Данный аппарат является DJ системой “все в одном”, содержащей высокопроизводительное оборудование DJ проигрывателей и DJ микшеров Pioneer, заработавшего превосходную репутацию среди многих профессиональных DJ и в клубах, и программное обеспечение ITCH от Serato Audio Research. Он также оборудован аудиоинтерфейсом и позволяет производить полноценное DJ исполнение без использования другого DJ оборудования.

LAYOUT

В данном аппарате применена схема, аналогичная профессиональным моделям Pioneer, позволяющая выполнять интуитивное и точное исполнение просто путем использования 2-канального микширования и эффектов.

MIC/AUX INPUT, XLR OUTPUT

Данный аппарат оборудован входом микрофона/вспомогательного канала, позволяющим подключать микрофон или внешнее устройство (дискретизатор, переносное аудиоустройство, др.). Он оборудован терминалами XLR и RCA, поддерживающими профессиональное оборудование громкоговорящей системы оповещения. Таким образом, данный аппарат поддерживает все типы случаев и стилей DJ исполнения.

ITCH

Поставляемое программное обеспечение ITCH является прикладной программой DJ, оптимизированной под данный аппарат. Кроме 2-канального микшера и эффектора, также имеется ряд новых функций, включающих режим скольжения, поиска по алфавиту и запуска метки быстрого доступа с помощью фейдера, что позволяет выполнять более творческое и удобное DJ исполнение. Более того, все кнопки и ручки предустановлены на совместную работу с программным обеспечением, поэтому можно DJ исполнение можно начать немедленно, просто подключив данный аппарат к компьютеру.

LAPTOP DOCK

Компьютерную клавиатуру можно убирать под данный аппарат. Подключение компьютера к данному аппарату позволяет создать единую эффективную DJ систему.

Адрес воспроизведения/индикатор уровня

Раздел проигрывателя оборудован индикатором “адреса воспроизведения”, позволяющим моментально уловить прогресс дорожки от места расположения светодиодного дисплея и получить ощущение непосредственного соприкосновения с дорожкой при прикосновении пальцем к контактной площадке [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]. Более того, раздел микшера оборудован индикатором контрольного уровня и индикаторами уровня канала. Это повышает близость с компьютером для более удобного DJ исполнения.

HIGH SOUND QUALITY

Для достижения высококачественного звучания на DJ контроллере используется технология качества звучания, разработанная для профессиональных моделей Pioneer.

Комплект поставки

- CD-ROM
- Адаптер переменного тока
- Вилка питания
- USB кабель
- Гарантийный талон
- Инструкции по эксплуатации (данный документ)

Об адаптере переменного тока

Правила безопасности

Для обеспечения личной безопасности и для максимального использования возможностей аппарата внимательно прочтите и следуйте данным правилам безопасности.

Прочтите и сохраните инструкции

Прочтите всю информацию по управлению и информацию для пользователей, прилагаемую к данному изделию.

Очистка

При очистке внешней стороны корпуса используйте смоченную ткань. Избегайте использования любых жидких, аэрозольных или созданных на основе спирта чистящих средств.

Вода или влажность

Не используйте или располагайте данное изделие возле воды или других источников жидкости.

Аксессуары

Не располагайте данное изделие на неустойчивой тележке, стойке или столе. Изделие может упасть и повредиться.

Вентиляция

Не блокируйте или закрывайте данное изделие во время использования. Данный аппарат не должен устанавливаться в закрытых местах, где не обеспечивается надлежащая вентиляция.

Среда

Не располагайте данное изделие в слишком пыльных, жарких, влажных местах, или местах, подверженных излишней вибрации или толчкам.

Источники питания

Используйте данное изделие только от рекомендованных источников питания. Если нет уверенности в источнике питания, обратитесь к авторизованное представительство Pioneer.

Защите силового кабеля

При отсоединении аппарата вытягивайте, удерживая за вилку, а не за кабель. Не прикасайтесь к кабелю или вилке мокрыми руками, так как это может вызвать электрошок или короткое замыкание. Не заземляйте и не кладите ничего на силовой кабель, не прокладываете его на пути.

Питание

Перед установкой данного или любого другого оборудования отключите питание системы.

Перегрузка

Не подключайте слишком много устройств к одной розетке или источнику питания, так как это может привести к пожару или коротким замыканиям.

Попадание предметов и жидкостей

Никогда не заталкивайте посторонние предметы в устройство. Избегайте проливания любых жидкостей внутрь или на устройство.

Обслуживание

При открывании или отсоединении крышки возникает риск электрошока или других опасностей. Относительно ремонта данного изделия обращайтесь в авторизованное сервисное представительство Pioneer (смотрите прилагающуюся Карточку по обслуживанию и поддержке).

Повреждения, требующие обслуживания

Отсоедините аппарат от розетки и обратитесь за обслуживанием к квалифицированным специалистам в следующих случаях:

- При повреждении силового кабеля, вилки или массы.
- Если на изделие пролилась жидкость или внутрь попал какой-либо предмет.
- Если изделие подверглось воздействию дождя или воды.
- Если изделие не срабатывает как обычно, даже если следовать инструкциям по эксплуатации. Регулируйте только те органы управления, указанные в инструкциях по эксплуатации. Ненадлежащая регулировка органов управления может привести к поломке и может потребовать больше ремонта квалифицированными специалистами для возврата аппарата в рабочее состояние.
- Когда изделие срабатывает со значительной разницей – это означает, что требуется обслуживание.

Проверьте состояние адаптера переменного тока или вилки питания, затем вставьте вилку питания в соответствующее место на адаптере переменного тока, следуя указанной процедуре, пока не послышится щелчок. Подробнее, смотрите *Установка вилки питания* на стр. 5.

При наличии несоответствия на адаптере переменного тока или вилке питания, обратитесь в ближайший авторизованный сервисный центр Pioneer или к дилеру и попросите провести ремонт.

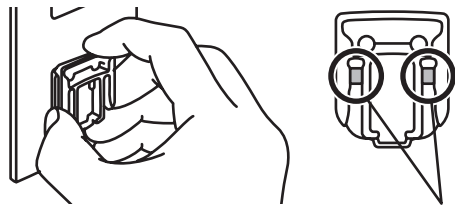
- Не используйте данный аппарат, если между адаптером переменного тока и вилкой питания имеется застрявшая монетка, скрепка или другой металлический предмет. Это может вызвать короткое замыкание, что может привести к пожару или электрошоку.



- При подключении адаптера переменного тока к настенной розетке убедитесь, что между адаптером переменного тока и настенной розеткой нет зазора. Плохое подключение или застрявшая монетка, скрепка или другой металлический предмет в промежутке может вызвать короткое замыкание, что может привести к пожару или электрошоку.



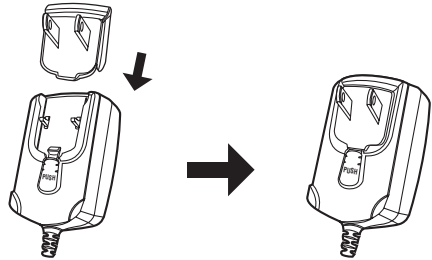
- Вилка питания может отсоединиться от адаптера переменного тока и оставаться подключенной к розетке, если кто-нибудь заденет силовой кабель адаптера переменного тока или что-нибудь заденет адаптер переменного тока. В таком случае извлеките вилку питания из розетки сухими руками, удерживая ее как показано на рисунке ниже и без прикосновения к металлическим частям. Не применяйте никаких инструментов для извлечения.



Не прикасайтесь к металлическим частям.

Установка вилки питания

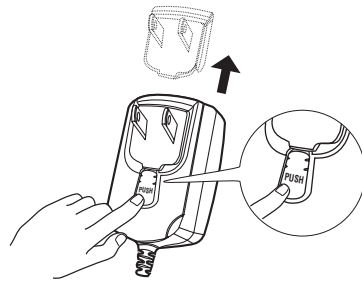
Задвиньте вилку питания следуя направляющим ползкам внутри адаптера переменного тока как отображено на рисунке ниже, затем нажмите на нее до щелчка.



❖ Извлечение вилки питания

Удерживая нажатой кнопку [PUSH] на адаптере переменного тока, выдвиньте вилку питания из адаптера как показано на рисунке ниже и извлеките ее.

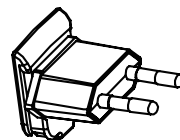
Как только установлена вилка питания, нет необходимости извлекать ее.

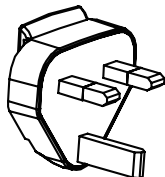


Вилка питания

К данному изделию прилагаются типы вилок питания, отображенные ниже. Используйте вилку питания, соответствующую вашей стране или региону.

Тип 1 (для Европы)





Установка программного обеспечения

Перед установкой программного обеспечения

❖ Об устанавливаемом программном обеспечении

Устанавливаемое программное обеспечение отличается в зависимости от используемого компьютера.

Для Windows

После установки программного обеспечения ITCH также устанавливается программный драйвер.

- Внимательно прочтите лицензионное соглашение с пользователем ниже.
 - **SERATO – ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ** (“Лицензионное соглашение”) (Смотрите *О программном обеспечении ITCH.*)
 - **Лицензионное Соглашение с конечным пользователем** (Смотрите *О программном драйвере (Windows).*)
- Для установки или удаления программного драйвера требуется авторизация от администратора компьютера. Перед установкой, войдите в систему как администратор компьютера.
- Подключение данного аппарата к компьютеру без предварительной установки программного драйвера может привести к сбоям на компьютере в зависимости от системной среды.
- Если установка программного драйвера была прервана после запуска, снова запустите процедуру установки с самого начала.

Для Mac OS X

Устанавливается только программное обеспечение ITCH.

- Внимательно прочтите лицензионное соглашение с пользователем ниже.
 - **SERATO – ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ** (“Лицензионное соглашение”) (Смотрите *О программном обеспечении ITCH.*)

❖ Минимальная операционная среда

Поддерживаемые операционные системы	ЦП и требуемая память
Mac OS X 10.4.11	Процессор Intel [®] , Core [™] Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 1 ГБ или более
Mac OS X 10.5.8	Процессор Intel [®] , Core [™] Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 1 ГБ или более
Mac OS X 10.6	32-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 1 ГБ или более
	64-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] Duo 2.4 ГГц или лучше ОЗУ 4 ГБ или более

Поддерживаемые операционные системы	ЦП и требуемая память
Windows [®] 7 Home Premium/ Professional/ Ultimate	32-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] 2 Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 2 ГБ или более
	64-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] 2 Duo 2.4 ГГц или лучше ОЗУ 4 ГБ или более
Windows Vista [®] Home Basic/ Home Premium/ Business/Ultimate	32-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] 2 Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 2 ГБ или более
	64-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] 2 Duo 2.2 ГГц или лучше ОЗУ 4 ГБ или более
Windows [®] XP Home Edition/ Professional Edition (пакет обновления 2 (SP2) или позже)	32-битовая версия Процессор Intel [®] , Core [™] 2 Duo 1.8 ГГц или лучше ОЗУ 1 ГБ или более

Для получения самой последней информации по среде управления и совместимости, и для получения самой последней операционной системы, пожалуйста, посетите следующий вебсайт Serato Audio Research: <http://serato.com>

Другие неисправности

Жесткий диск	Достаточное свободное пространство на жестком диске для музыкальных данных
CD дисковод	Дисковод оптического диска, на котором можно считывать CD-ROM
USB порт	Для подключения компьютера к данному аппарату требуется наличие USB 2.0 порта.
Разрешение дисплея	Разрешение 1 024 x 768 или выше

- Полная функциональность не гарантируется на всех компьютерах, даже если они соответствуют требованиям к операционным средам, описанным выше.
- Даже при наличии требуемой памяти, указанной для операционной среды выше, недостаток памяти из-за использования резидентных программ, количество услуг, др., может мешать оптимальной работе и функциональности программного обеспечения. В таких случаях освободите больше памяти. Для стабильной работы рекомендуется установить дополнительную память.
- В зависимости от настроек энергосбережения, др., компьютера, ЦП и жесткий диск могут не обеспечивать достаточной обрабатываемой способностью. В особенности для ноутбуков убедитесь, что компьютер находится в надлежащем состоянии для обеспечения постоянной высокой работоспособности (например, удерживая постоянно подключенным к питанию переменного тока) во время использования ITCH.
- Помните, что проблемы с функциональностью ITCH могут возникать в зависимости от другого программного обеспечения, запущенного на компьютере.
- Срабатывание ITCH не гарантируется для ЦП марки AMD.

О программном обеспечении ITCH

ITCH является приложением DJ от Serato Audio Research. DJ исполнения возможны при подключении компьютера с установленным данным программным обеспечением к данному аппарату.

Проверка самой свежей информации о программном обеспечении ITCH

Бесплатные обновления ITCH можно загрузить через Интернет. Посетите вебсайт ниже и старайтесь, чтобы была установлена самая последняя версия программного обеспечения. <http://serato.com>

❖ SERATO – ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ (“Лицензионное соглашение”)

Фирма Serato Inc LP (“Serato”) и ее лицензиар(ы) владеют правом собственности на Программное обеспечение (ПО) в виде каждого и всех приложений Serato, а также на интеллектуальную собственность этого ПО. Если вы устанавливаете и используете

ПО, вы выражаете согласие со всеми условиями настоящего Лицензионного соглашения.

1 Предоставление лицензии:

Serato предоставляет Вам бессрочную, неисключительную, именную лицензию ("Лицензия") на установку и использование Программного обеспечения на условиях настоящего Лицензионного соглашения.

Действие лицензии распространяется на все ПО, авторизация доступа к которому осуществляется исключительно через лицензионный код (без аппаратного компонента) ("Однопользовательское ПО") дает право только на авторизацию и использование Однопользовательского ПО на одном компьютере с применением данного лицензионного кода. Если вы хотите авторизовать и использовать Однопользовательское ПО на другом компьютере, вы сначала должны деавторизовать предыдущую установку.

В случае, когда в процессе установки данного ПО на ваш компьютер устанавливается программное обеспечение третьих сторон ("Стороннее ПО"), применяется лицензионное соглашение или лицензионные условия третьей стороны, а не настоящее Лицензионное соглашение.

2 Условия владения:

Вы согласны с тем, что Serato и его лицензиар(ы) остаются владельцами интеллектуальной собственности, содержащейся в ПО. Вам не предоставлены никакие другие права, кроме тех, которые однозначно оговорены настоящим Лицензионным соглашением.

3 Копирование и передача ПО:

Вы не должны копировать, изменять, модифицировать, воспроизводить, дисассемблировать или декомпилировать ПО или какую-то его часть или связанные с ним материалы, или позволять другим лицам это делать. Вы можете сделать только одну резервную копию.

Вы можете передать Лицензию целиком другому лицу при условии, что до передачи вы деавторизируете все предыдущие установки Однопользовательского ПО; если определенное приложение Serato действует в пакете с аппаратным обеспечением, вы передаете право собственности на соответствующее оборудование этому лицу. Каждый человек, на которого переведена Лицензия, должен согласиться с условиями настоящего Лицензионного соглашения согласно пункту 1.

4 Отказ от гарантий:

Вы согласны с тем, что Serato не дает никаких гарантий в отношении ПО, прямых или косвенных, включая, помимо других, подразумеваемые гарантии в отношении качества, соответствия определенной цели или способности достижения определенного результата. Исключения составляют письменные представления, гарантии или условия, адресованные вам и подписанные Serato. Вы согласны с тем, что:

- a вы не заключаете настоящее Лицензионное соглашение рассчитывая на какое-либо представление, гарантию или условие, за исключением представления, гарантии или условия в письменной форме, адресованных вам и подписанных Serato; а также
- b любые условия, гарантии или другие положения, предусмотренные законом или обычным правом, исключены из настоящего Лицензионного соглашения в полном объеме, предусмотренном законом.

5 Отказ от ответственности:

Ни при каких обстоятельствах Serato не несет перед вами ответственности (контрактной, гражданско-правовой (включая халатность) или иной), связанной с:

- a какими-либо требованиями о возмещении ущерба или денежных убытков в соответствии с настоящим Лицензионным соглашением или связанными с ПО, включая, помимо других, требование о возмещении за:
 - i снижение дохода и/или потерю прибыли, потерю ожидаемых сбережений, утрату репутации или возможностей, производственные потери, потерю или нарушение

целостности данных или потерю времени руководства или персонала; а также за

- ii потери, ущерб, расходы или затраты любого характера, которые являются косвенными, побочными или специфическими и которые прямо или косвенно были вызваны данной Лицензией или ПО, даже если Serato сообщило о возможности такого ущерба и даже если такая потеря, ущерб, расход или затрата обоснованно прогнозировались Serato;
- b ущерб любого характера, возникший в результате установки или использования Стороннего ПО.

6 Отказы в соответствии с законом:

Никакие положения настоящего Лицензионного соглашения не будут действовать и не направлены на действия по ограничению или исключению обязательств или ответственности Serato в тех пределах, в которых эти обязательства или ответственность не могут быть ограничены или исключены в соответствии с действующим законодательством.

7 Обновления:

Если вы используете функцию ПО, которая проверяет наличие обновлений, вы согласны с тем, что:

- a условия настоящего Лицензионного соглашения также действуют в отношении обновлений и/или ПО, которое было модифицировано в результате таких обновлений; а также
- b функция может отправить информацию, включая информацию о конфигурации ПО, на серверы Serato и Serato может собирать и использовать эту информацию в деловых целях.

Политика конфиденциальности в отношении вебсайтов Serato (приведена на сайте <http://serato.com/legal/website-privacy-policy> и периодически обновляется Serato) будет применяться, если вы используете функцию ПО по проверке наличия обновлений.

8 Регулирующее законодательство:

Настоящее лицензионное соглашение будет действовать и регулироваться законом Новой Зеландии. Конвенция ООН о Договорах международной купли-продажи товаров не применяется в отношении настоящего Лицензионного соглашения или ПО. Обращаться следует в неисключительную юрисдикцию судов Новой Зеландии.

9 Лицензия для файлов наборов цифровых мультимедиа:

Если с ПО предоставляются файлы цифровых мультимедиа ("Набор мультимедиа"), вы можете их использовать только в ПО при его обычном применении. Serato не гарантирует их содержание и не предоставляет лицензию и права любого характера в отношении Пакетных мультимедиа или элементов, защищенных авторским правом, которые в них включены. В частности, помимо прочего, вы несете ответственность за все относящиеся к ним ASCAP, BMI, SESAC и другие аналогичные лицензионные сборы, связанные с вашими публичными выступлениями, вещательными передачами, или коммуникацией, или воспроизведением или другими действиями в отношении каких-либо Пакетных мультимедиа на вашей территории.

Если у вас возникли вопросы, связанные с настоящим Лицензионным соглашением или вы хотите обратиться в Serato по какой-либо другой причине, пишите по адресу: Serato Inc LP, Private Bag 92015, AMSC, Auckland 1142, New Zealand (Новая Зеландия) или отправьте электронное сообщение на адрес Serato: eula@serato.com

О программном драйвере (Windows)

Данный программный драйвер является эксклюзивным драйвером ASIO для вывода аудиосигналов от компьютера.

- При использовании Mac OS X нет необходимости устанавливать программный драйвер.

Проверка самой последней информации о программном драйвере

Для самой последней информации о программном драйвере для исключительного использования с данным аппаратом, посетите наш указанный ниже веб-сайт.
<http://www.prodjnet.com/support/>

❖ Лицензионное Соглашение с конечным пользователем

Это лицензионное Соглашение с конечным пользователем ("Соглашение") заключается между Вами (как в случае индивидуальной установки Программы, так и в случае действий индивидуума в интересах юридического лица) ("Вы" или "Ваш") и корпорацией PIONEER CORPORATION ("Pioneer"). ВЫПОЛНЕНИЕ КАКИХ-ЛИБО ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ НАЛАДКИ ИЛИ УСТАНОВКИ ПРОГРАММЫ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ СО ВСЕМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ ЭТОГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ. РАЗРЕШЕНИЕ ЗАГРУЗИТЬ И/ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СОБЛЮДЕНИЕМ ВАМИ ЭТИХ ПОЛОЖЕНИЙ. ЧТОБЫ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ СТАЛО ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫМ И ИМЕЮЩИМ СИЛУ, РАЗРЕШЕНИЕ В ПИСЬМЕННОМ ИЛИ ЭЛЕКТРОННОМ ВИДЕ НЕ ТРЕБУЕТСЯ. ЕСЛИ ВЫ СОГЛАСНЫ НЕ СО ВСЕМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ ЭТОГО СОГЛАШЕНИЯ, ВАМ НЕ ДАЕТСЯ ПРАВО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ, И ВЫ ДОЛЖНЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ ОСТАНОВИТЬ УСТАНОВКУ ПРОГРАММЫ ИЛИ УДАЛИТЬ ЕЕ.

1 Определения

- 1 "Документация" означает документацию в письменном виде, технические характеристики и содержание данных поддержки, которые сделаны общедоступными компанией Pioneer для поддержки установки и использования Программы.
- 2 "Программа" означает все программное обеспечение компании Pioneer или его части, лицензия на использование которого дана Вам компанией Pioneer в рамках этого Соглашения.

2 Лицензия на программу

- 1 Ограниченная лицензия. Принимая во внимание ограничения этого Соглашения, компания Pioneer предоставляет Вам ограниченную, не исключительную, непередаваемую лицензию (без права на сублицензирование):
 - a На установку одной копии Программы на жесткий диск Вашего компьютера; на использование Программы только для Ваших личных целей в соответствии с этим Соглашением и Документацией ("Санкционированное использование");
 - b На использование Документации для поддержки Вашего Санкционированного использования; и
 - c На выполнение одной копии программы исключительно в целях резервного копирования при условии, что все названия и торговые марки, информация об авторском праве и ограничениях воспроизводятся на копии.
- 2 Ограничения. Вы не будете копировать или использовать Программу или Документацию иначе, чем разрешено этим Соглашением. Вы не будете передавать, сублицензировать, давать напрокат, в аренду или одалживать Программу или использовать ее для обучения третьей стороны, для коммерческого использования или сервисных работ. Вы не будете самостоятельно или с помощью третьей стороны модифицировать, производить инженерный анализ, разбирать или декомпилировать Программу, за исключением случаев, явно разрешенных соответствующим законом, и только после того, как Вы уведомите в письменной форме компанию Pioneer о Ваших намерениях. Вы не будете использовать Программу на нескольких процессорах без предварительного письменного разрешения компании Pioneer.
- 3 Право собственности. Компания Pioneer или ее лицензиары сохраняют все права, названия и доли во всех патентах, авторских правах, торговых знаках, промышленных секретах и правах на другую интеллектуальную собственность, относящихся к Программе и Документации, а также любых

производных работах. Вы не приобретаете никаких других прав, выраженных или подразумеваемых, выходящих за рамки ограниченной лицензии, сформулированной в этом Соглашении.

- 4 Отсутствие поддержки. Компания Pioneer не несет обязательств относительно обеспечения поддержки, технического обслуживания, обновления, модификации или выпуска новых версий Программы или Документации в рамках этого Соглашения.

3 Отказ от гарантийных обязательств

ПРОГРАММА И ДОКУМЕНТАЦИЯ ПОСТАВЛЯЮТСЯ "КАК ЕСТЬ" ("AS IS"), БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ЗАЯВЛЕНИЙ ИЛИ ГАРАНТИЙ, И ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ НА ВАШ СОБСТВЕННЫЙ РИСК. В МАКСИМАЛЬНОЙ СТЕПЕНИ, ДОПУСТИМОЙ ЗАКОНОМ, КОМПАНИЯ PIONEER ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ЛЮБЫХ ГАРАНТИЙ В ЛЮБОЙ ФОРМЕ, ОТНОСИТЕЛЬНО ПРОГРАММЫ И ДОКУМЕНТАЦИИ, КАК ВЫРАЖЕННЫХ, ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ПРЕДПИСАННЫХ, ТАК И ВОЗНИКАЮЩИХ В РЕЗУЛЬТАТЕ ЭКСПЛУАТАЦИИ, ПРИМЕНЕНИЯ ИЛИ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ВКЛЮЧАЯ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ТОВАРНОСТИ, СООТВЕТСТВИЯ КАЧЕСТВА, ТОЧНОСТИ, ПРАВА СОБСТВЕННОСТИ И ВОПРОСА КОНТРАФАКТНОСТИ.

4 Убытки и средства судебной защиты в случае нарушения

Вы соглашаетесь, что любые нарушения ограничений этого Соглашения нанесут компании Pioneer значительный урон, который не может быть компенсирован только деньгами. В дополнение к требованию возмещения убытков и другим средствам судебной защиты, к которым может прибегнуть компания Pioneer, Вы соглашаетесь с тем, что компания Pioneer может добиваться судебного запрета, чтобы предотвратить действительное, угрожающее или постоянное нарушение этого Соглашения.

5 Прекращение соглашения

В случае нарушения Вами любого положения этого Соглашения компания Pioneer может аннулировать его в любое время. Если это Соглашение аннулировано, Вы должны прекратить использование Программы, навсегда удалить ее из компьютера, где она была установлена, и уничтожить все копии Программы и Документации, которыми Вы владеете, и уведомить об этом компанию Pioneer в письменном виде. Разделы 2.2, 2.3, 2.4, 3, 4, 5 и 6 сохраняют свою силу после аннулирования этого Соглашения.

6 Общие положения

- 1 Ограничение гарантии. Ни при каких условиях компания Pioneer и ее дочерние компании не несут ответственности в связи с этим Соглашением или его положениями, ни при каких толкованиях ответственности, ни за какие косвенные, побочные, специальные или штрафные убытки, или за убытки, связанные с потерей прибыли, дохода, бизнеса, сбережений, данных, выгоды или стоимости замещающих товаров, даже если было заявлено о возможности таких убытков или если такие убытки были предсказуемы. Ни при каких условиях ответственность компании Pioneer за все убытки не будет превышать сумму, в действительности уплаченную Вами компании Pioneer или ее дочерним компаниям за Программу. Стороны признают, что ограничения ответственности, и распределение рисков в этом Соглашении отражены в цене Программы и являются существенным элементом сделки между сторонами, без которых компания Pioneer не стала бы предоставлять Программу или одобрять это Соглашение.
- 2 Ограничения или исключения гарантии и ответственности, содержащиеся в этом Соглашении, не влияют и не ставят под сомнение Ваши предусмотренные законом права покупателя, и они должны применяться к Вам только в пределах ограничений и исключений, разрешенных местными законами в местности, где Вы проживаете.
- 3 Делимость положений договора и отказ. Если какое-либо условие этого Соглашения выполняется незаконно, неверно или недействительно, такое условие должно выполняться до возможного предела или, если это невозможно по закону, должно быть отделено или удалено из этого Соглашения, а оставшаяся часть будет оставаться в

полной силе и эффективности. Отказ какой-либо стороны от обязательств или нарушение этого Соглашения не приведет к последующему отказу от обязательств другой стороной или нарушению Соглашения.

- Отсутствие передачи прав. Вы не можете отдать, продать, передать, делегировать или отчуждать каким-либо иным способом это Соглашение или какие-либо соответствующие права или обязательства, ни добровольно, ни по принуждению, под воздействием законов или каким-либо иным способом, без предварительного письменного разрешения компании Pioneer. Любые обозначенные виды перевода, передачи или делегирования Вами прав будут недействительными и не имеющими юридической силы. С учетом вышесказанного это Соглашение будет обязательным и будет действительным для сторон и их соответствующих последователей и правопреемников.
- Полнота Соглашения. Это Соглашение является неделимым соглашением между сторонами и заменяет все предыдущие или современные соглашения и заявления, относящиеся к Соглашению, как письменные, так и устные. Данное Соглашение не может быть модифицировано или изменено без предварительного и явно письменного согласия Pioneer, и никакие другие акты, документы, использование или обычаи не могут повлиять на изменение или модификацию данного Соглашения.
- Вы соглашаетесь с тем, что данное Соглашение должно регулироваться и толковаться законодательством Японии.

О процедуре установки (Windows)

1 Подключите данный аппарат к компьютеру через USB кабель.

Подробнее о подключениях, смотрите *Подключения и названия частей* на стр. 11.

2 Передвиньте переключатель [ON/OFF] на сторону [ON].

Включите питание данного аппарата.

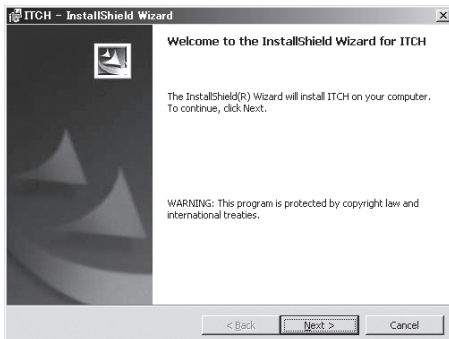
- При подключении данного аппарата к компьютеру в первый раз также устанавливается стандартный драйвер, содержащийся в Windows®. По завершении установки драйвера перейдите на следующий шаг.

3 Вставьте поставляемый CD-ROM в CD дисковод компьютера.

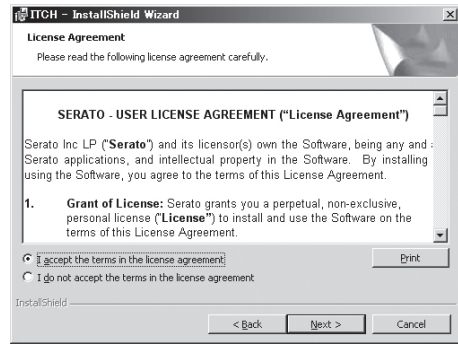
4 В меню Windows [Пуск], дважды щелкните по иконке [Компьютер (или Мой компьютер)] > [ITCH CD]. Отображается содержание CD-ROM.

5 Дважды щелкните по [ITCH_installer.exe]. Запускается инсталлятор ITCH.

6 Как только запускается инсталлятор ITCH, щелкните по [Next].



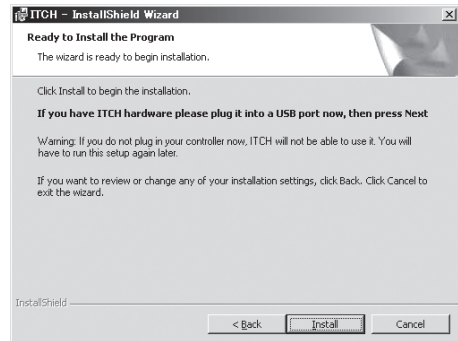
7 Подтвердите принятие условий лицензионного соглашения (выберите [I accept the terms in the license agreement]) и затем щелкните по [Next].



Если вы не согласны, выберите [I do not accept the terms in the license agreement].

8 Выберите папку, где нужно установить ITCH, затем щелкните по [Next].

9 Щелкните по [Установить].



Запускается установка.

По завершению установки программного обеспечения ITCH запускается установка программного драйвера.

10 Во всплывающем меню выберите нужный язык.

11 Подтвердите принятие условий лицензионного соглашения (выберите [Согласен]) и затем щелкните по [Установить].

Если вы не согласны, выберите [Не согласен].

Установка запускается по щелчку по [Установить].

По завершению установки отображается экран завершения установки.

12 Щелкните по [Закреть].

13 Для выхода из программы установки ITCH щелкните по [Finish].

Отображается экран, рекомендуемый перезапустить компьютер.

14 Щелкните по [Yes]. Компьютер перезапускается.

О процедуре установки (Macintosh)

1 Подключите данный аппарат к компьютеру через USB кабель.

Подробнее о подключениях, смотрите *Подключения и названия частей* на стр. 11.

2 Передвиньте переключатель [ON/OFF] на сторону [ON].

Включите питание данного аппарата.

3 Вставьте поставляемый CD-ROM в CD дисковод компьютера.

На экране отображается иконка [ITCH CD].

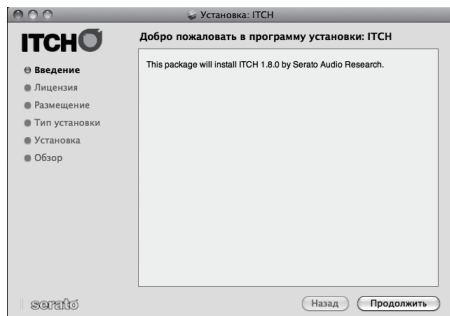
4 Дважды щелкните по иконке [ITCH CD].

Отображается содержание CD-ROM.

5 Дважды щелкните по [ITCH_installer.mpkg].

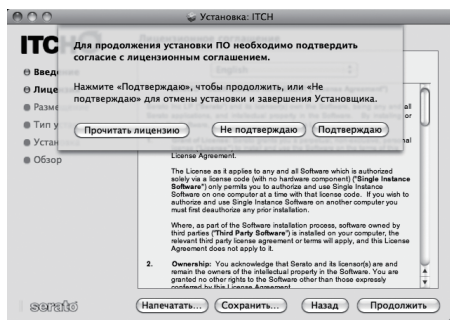
Запускается инсталлятор ITCH.

6 Как только запускается инсталлятор ITCH, щелкните по [Продолжить].



7 Внимательно прочтите лицензионное соглашение, щелкните по [Продолжить] и затем щелкните по [Подтверждаю] для принятия условий лицензионного соглашения.

Если вы не согласны с условиями лицензионного соглашения, щелкните по [Не подтверждаю] и отмените установку.



8 Выберите папку, где нужно установить ITCH, затем щелкните по [Продолжить].

9 Щелкните по [Установить].

Запускается установка.

По завершению установки отображается экран завершения установки.



10 Щелкните по [Перезагрузить].

Компьютер перезапускается.

Запуск ITCH

Для Windows

В меню Windows [Пуск] откройте [Все программы] > [Serato] > [ITCH], затем щелкните по иконке [ITCH].

Для Mac OS X

В Finder откройте папку [Приложение], затем откройте [Serato] > [ITCH] и дважды щелкните по иконке [ITCH].

О программном драйвере и утилите настройки

Регулировка размера буфера

Данный аппарат работает как аудиоустройство, соответствующее стандартам ASIO.

- Если запущено приложение, использующее данный аппарат в качестве аудиоустройства по умолчанию (приложение DJ, др.), закройте такое приложение до регулировки размера буфера.

Щелкните меню [Пуск] в Windows > [Все программы] > [Pioneer] > [DDJ] > [Утилита установок Pioneer DDJ ASIO].

- Достаточно большой размер буфера снижает риск выпадания звучания (прерывания звучания), но повышает вероятность задержки передачи аудиосигнала (время запаздывания).

Проверка версии программного драйвера

Щелкните меню [Пуск] в Windows > [Все программы] > [Pioneer] > [DDJ] > [Утилита отображения версии Pioneer DDJ].

- Версию встроенного программного обеспечения данного аппарата можно увидеть на экране.
- Версия встроенного программного обеспечения не отображается, если данный аппарат не подключен к компьютеру или если имеются перебои со связью между данным аппаратом и компьютером.

Подключения и названия частей

- Выполните все подключения между устройствами, затем подключите адаптер переменного тока. Перед выполнением или изменением подключений между устройствами, обязательно отключите питание и отсоедините адаптер переменного тока от розетки. Смотрите инструкции по эксплуатации к подключаемому компоненту.
- Используйте только адаптер переменного тока, поставляемый с данным аппаратом.
- Питание на данный аппарат подается от адаптера переменного тока или от питания шины USB. Данный аппарат можно использовать, подключив его к компьютеру через кабель USB, даже без подключения адаптера переменного тока.
- Подключите данный аппарат и компьютер напрямую через поставляемый USB кабель.
- Концентратор USB не может использоваться.

Примечания по использованию данного аппарата с питанием шины USB

- При использовании данного аппарата с питанием шины USB подавайте питание на подключенный компьютер с источника питания переменного тока. Компьютер не должен работать от батареи.
- В случае, указанных ниже, питание может быть недостаточным и данный аппарат может не срабатывать от питания шины USB.
 - Когда мощность питания шины USB от компьютера недостаточна.
 - Когда к компьютеру подключены другие устройства USB.
 Если данный аппарат не срабатывает от питания шины USB, подключите поставляемый адаптер переменного тока.
- При использовании с питанием шины USB имеются следующие ограничения:
 - Индикатор поворотного переключателя не будет высвечиваться.
 - Не выводится канал [MASTER OUT 1] (выход XLR).
 - Терминалы [MIC1], [MIC2] и [AUX IN] не могут использоваться.
 - Индикаторы более тусклые, чем при использовании адаптера переменного тока.

Для использования аппарата без данных ограничений, подключите поставляемый адаптер переменного тока.

Можно использовать стереофонические штекеры (Ø 6,3 мм) и стереофонические штекеры мини-джек (Ø 3,5 мм).
 Подробнее, смотрите *Контроль звучания с помощью наушников* на стр. 29.

- Имеются два входных гнезда, стереофоническое гнездо и гнездо мини-джек, но их не следует использовать одновременно. Если они используются одновременно, при отсоединении и/или подключении одного из них может внезапно повышаться или понижаться уровень громкости другого.

2 Селекторный переключатель MIC/AUX THRU

Установите данный переключатель на [ON], если хотите вывести каналы [MIC2] и [AUX] напрямую.

⇒ *Вывод звучания от микрофона и AUX напрямую* (стр.31)

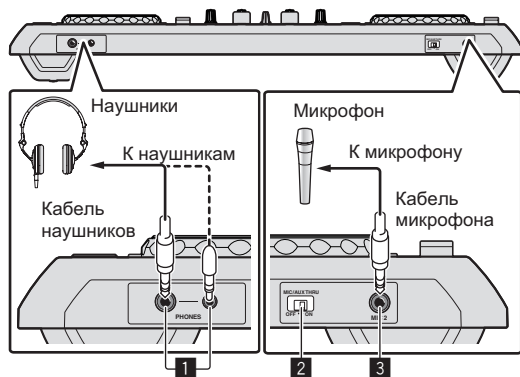
3 Терминал MIC2

Подключите к микрофону.

⇒ *Использование микрофона* (стр.30)

Подключение входных/выходных терминалов

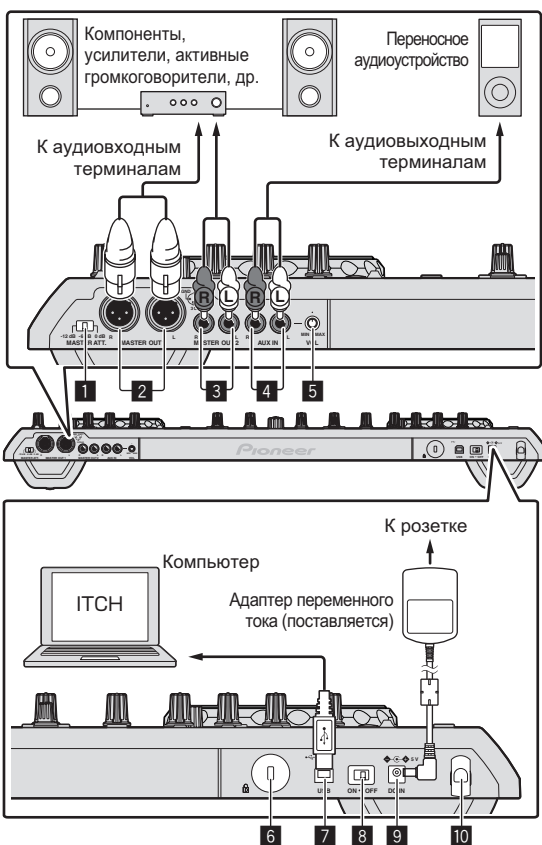
Фронтальная панель



1 Гнезда PHONES

Подключите сюда наушники.

Задняя панель



1 MASTER ATT.

Установка уровня ослабления звучания, выводимого от терминала [MASTER1].

2 Терминал MASTER OUT 1

Подключите сюда активные громкоговорители, др.

3 Терминал MASTER OUT 2

Подключите к усилителю мощности, др.

4 Терминал AUX IN

Подключите к терминалу выхода внешнего устройства (дискретизатора, переносного аудиоустройства, др.)

5 Ручка VOL

Регулировка уровня звучания, поступающего на терминалы [AUX IN].

6 Слот замка Кенсингтона

7 Терминал USB

Подключите к компьютеру.

- Подключите данный аппарат и компьютер напрямую через поставляемый USB кабель.
- Концентратор USB не может использоваться.

8 Переключатель ON/OFF

Включение и отключение питания данного аппарата.

9 Терминал DC IN

Подключите к розетке через поставляемый адаптер переменного тока (с установленной вилкой питания).

- Выполните подключения между всеми устройствами, затем подключите адаптер переменного тока.
- Используйте только поставляемый адаптер переменного тока.

10 Крюк проводки

Во время использования данного аппарата зацепите на данный крюк силовой кабель адаптера переменного тока и USB кабель.

- Звучание будет искажено при отсоединении адаптера переменного тока или USB кабеля во время воспроизведения.

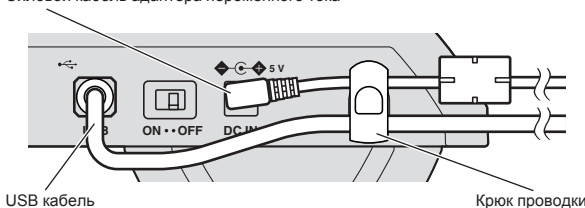
❖ Крюк проводки

Зацепите силовой кабель адаптера переменного тока на крюк проводки сверху, а USB кабель снизу.

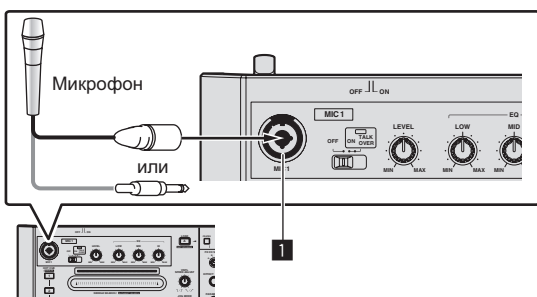
Закрепите силовой кабель адаптера переменного тока и USB кабель на месте, зацепив их за крюк проводки. Это предотвратит случайное вытягивание силового кабеля и USB кабеля и отсоединение штекеров от терминалов.

- Звучание будет искажено при отсоединении адаптера переменного тока или USB кабеля во время воспроизведения.

Силовой кабель адаптера переменного тока



Верхняя левая часть панели управления



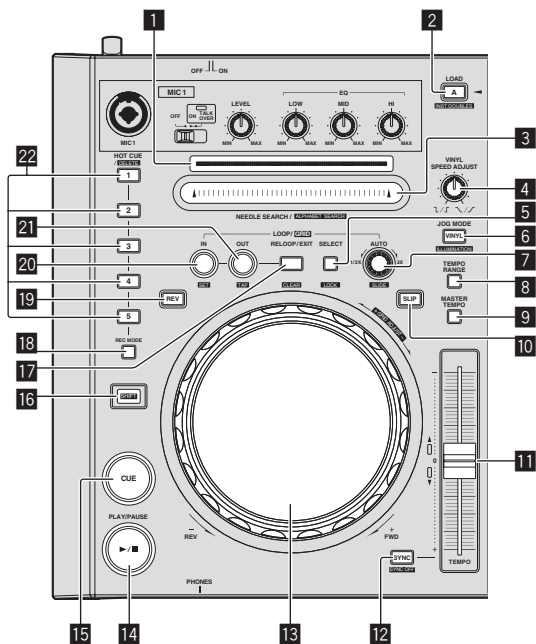
1 Терминал MIC1

Подключите к микрофону.

- ➔ *Использование микрофона* (стр.30)
- Можно использовать коннектор XLR или штекер наушников (Ø 6,3 мм).

Названия деталей и функции

Раздел деки



1 Индикатор адреса воспроизведения

Место внутри дорожки отображается в 10 шагов, где начало дорожки отображается на левой кромке и конец дорожки на правой кромке. Индикатор высвечивается синхронно с дисплеем прошедшего времени воспроизведения или оставшегося времени в программном обеспечении "ITCH".

2 Кнопка LOAD (INST. DOUBLES)

Выбранные дорожки загружаются в соответствующие деки.

➔ *Загрузка дорожек в деки* (стр.24)

Нажав кнопку [LOAD (INST. DOUBLES)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT], можно удвоить воспроизводящуюся дорожку.

➔ *Мгновенное удвоение* (стр.24)

3 Контактная площадка

NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)

- Звучание воспроизводится с места, где было прикосновение к контактной площадке.

- Можно использовать функцию поиска по алфавиту.

➔ *Поиск с помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Поиск по алфавиту")* (стр.22)

4 Ручка VINYL SPEED ADJUST

Для режимов воспроизведения и остановки дорожки данная ручка регулирует скорость замедления воспроизведения до полной остановки, а также скорость возврата на обычную скорость воспроизведения с режима остановки.

5 Кнопка LOOP SELECT (GRID LOCK)

Петля, которую хотите воспроизвести, может быть выбрана из петель, заранее зарегистрированных в банке петель. Номер банка петель переключается при каждом нажатии кнопки.

➔ *Использование банка петель* (стр.26)

Нажав кнопку [LOOP SELECT (GRID LOCK)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT], можно блокировать всю сетку ударов для предотвращения редактирования.

6 Кнопка VINYL (ILLUMINATION)

Данная кнопка включает/отключает режим [VINYL].

↪ Переключение режима поворотного переключателя (стр.25)

7 Ручка AUTO LOOP(GRID SLIDE)

Данная ручка устанавливает автоматические петли.

↪ Автоматическая настройка петель (Автоматическая петля) (стр.26)

- Сетку ударов можно отрегулировать, вращая ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

8 Кнопка TEMPO RANGE

Данная кнопка переключает диапазон регулировки ползунка [TEMPO].

↪ Выбор диапазона регулировки скорости воспроизведения (стр.24)

9 Кнопка MASTER TEMPO

Используйте для включения или отключения функции основного темпа.

↪ Регулировка скорости воспроизведения без изменения высоты (Основной темп) (стр.24)

10 Кнопка SLIP

Данная кнопка включает/отключает режим скольжения.

↪ Использование режима скольжения (стр.27)

11 Ползунок TEMPO

Используйте для регулировки скорости воспроизведения дорожки.

↪ Переключение скорости воспроизведения (стр.24)

12 Кнопка SYNC (SYNC OFF)

При нажатии данной кнопки дорожка на деке, чья кнопка была нажата, синхронизируется с BPM и сеткой ударов дорожки, загруженной на другой деке.

↪ Синхронизация скорости воспроизведения (стр.28)

13 Поворотный переключатель

Может использоваться для таких операций как скрэтчинг, изменения высоты тона, др.

↪ Управление поворотным переключателем (стр.25)

- В верхнюю часть поворотного переключателя встроены переключатель. Не располагайте предметы на поворотном переключателе или подвергайте его воздействиям силы. Также помните, что попадание воды и других жидкостей в аппарат приведет к поломке.

14 Кнопка PLAY/PAUSE ►/II

Используйте для воспроизведения/паузы дорожек.

↪ Воспроизведение и пауза (стр.24)

15 Кнопка CUE

Данная кнопка используется для установки, воспроизведения и вызова временных точек меток.

↪ Установка точки временной метки (стр.25)

16 Кнопка SHIFT

При нажатии другой кнопки, пока нажата кнопка [SHIFT], будет вызвана другая функция.

17 Кнопка RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)

Используйте для возврата на воспроизведение петли (возврат к петле) или отмены воспроизведения петли (выход из режима возврата к петле).

↪ Возврат на воспроизведение Петли (Возврат в петлю) (стр.26)

↪ Отмена воспроизведения Петли (Выход из петли) (стр.26)

Сетку ударов можно очистить, нажав кнопку

[RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

18 Кнопка REC MODE

Данная кнопка переключает функции кнопки [HOT CUE (DELETE)] (установка/вызов).

- При включении питания кнопка устанавливается в режим вызова.

↪ Настройка Метки быстрого доступа (стр.27)

19 Кнопка REV

Используйте для включения или отключения реверсного воспроизведения.

↪ Реверсное воспроизведение (стр.25)

20 Кнопка LOOP IN (GRID SET)

Когда данная кнопка нажата во время воспроизведения в месте, где нужно запустить воспроизведение петли (точка входа в петлю), устанавливается точка входа в петлю.

↪ Операции с петлями (стр.26)

Сетку ударов можно установить, нажав кнопку [LOOP IN (GRID SET)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

21 Кнопка LOOP OUT (GRID TAP)

Когда данная кнопка нажата во время воспроизведения в месте, где нужно завершить воспроизведение петли (точка выхода из петли), устанавливается точка выхода из петли, место воспроизведения возвращается к точке входа в петлю и запускается воспроизведение петли.

↪ Операции с петлями (стр.26)

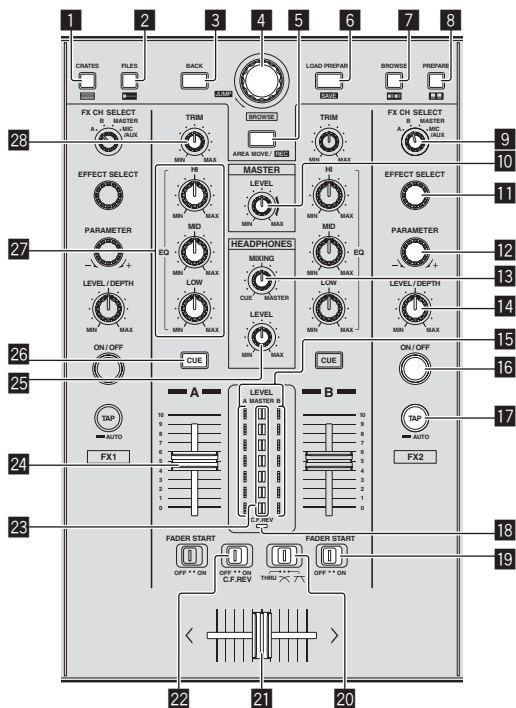
Нажав кнопку [LOOP OUT (GRID TAP)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT], можно регулировать сетку ударов во время воспроизведения путем постукивания кнопки.

22 Кнопка HOT CUE (DELETE)

Данная кнопка используется для установки и вызова меток быстрого доступа.

↪ Настройка Метки быстрого доступа (стр.27)

Раздел микшера/эффетов



1 Кнопка CRATES

Перемещает курсор на панель списка crate.

2 Кнопка FILES

Включает/отключает отображение панели [FILES].

3 Кнопка BACK

Перемещает фокус курсора на один уровень назад.

- 4 Поворотный селектор**
Перемещает курсор внутри панели. Используйте его для выбора файлов или дорожек.
⇒ *Выбор параметров* (стр.20)
- 5 Кнопка AREA MOVE (REC)**
Перемещает курсор на другую панель.
⇒ *Выбор параметров* (стр.20)
- 6 Кнопка LOAD PREPARE (SAVE)**
Загружает дорожки в панель [PREPARE].
⇒ *Использование списка [PREPARE]* (стр.23)
- 7 Кнопка BROWSE**
Включает/отключает отображение панели [BROWSE].
- 8 Кнопка PREPARE**
Включает/отключает отображение панели [PREPARE].
- 9 Ручка FX CH SELECT**
Переключает канал, к которому применяется эффект.
⇒ *Использование функции эффекта* (стр.31)
- 10 Ручка MASTER LEVEL**
Регулирует выходной уровень основного звучания.
- 11 Ручка EFFECT SELECT**
Выберите тип эффекта.
⇒ *Использование функции эффекта* (стр.31)
- 12 Ручка PARAMETER**
Регулирует параметры для различных эффектов (время, гармоника, др.).
⇒ *Использование функции эффекта* (стр.31)
- 13 Ручка HEADPHONES MIXING**
Регулирует баланс контрольного уровня громкости между звучанием канала, для которого нажата кнопка наушников [CUE], и звучанием [MASTER OUT 1] и [MASTER OUT 2].
⇒ *Контроль звучания с помощью наушников* (стр.29)
- 14 Ручка LEVEL/DEPTH**
Регулирует количественный параметр эффекта.
⇒ *Использование функции эффекта* (стр.31)
- 15 Индикатор уровня канала**
- 16 Кнопка FX ON/OFF**
Включает/отключает эффект.
⇒ *Использование функции эффекта* (стр.31)
- 17 Кнопка TAP**
BPM, используемый в качестве исходного значения для эффекта, рассчитывается на основе интервала постукивания пальцем по кнопке.
⇒ *Установка BPM вручную* (стр.31)
- 18 Индикатор C.F. REV**
Высвечивается при установке переключателя [C.F. REV] на [ON].
- 19 Переключатель FADER START**
Они включают/отключают функцию запуска с помощью фейдера.
⇒ *Запуск воспроизведения с помощью фейдера (Запуск с помощью фейдера)* (стр.30)
- 20 Переключатель селектора кривой кроссфейдера**
Это переключает характеристики кривой кроссфейдера.
⇒ *Выбор характеристик кривой кроссфейдера* (стр.30)
- 21 Кроссфейдер**
Переключает аудиовыходы левой и правой дек.
⇒ *Вывод звучания* (стр.29)
- 22 Переключатель C.F. REV**
Переключает назначение кроссфейдера на противоположную деку с правой на левую и наоборот.

⇒ *Использование функции перемены кроссфейдера местами* (стр.30)

23 Индикатор контрольного уровня

24 Фейдер канала

Регулирует уровень звучания, выводимого от различных дек.
⇒ *Вывод звучания* (стр.29)

25 Ручка HEADPHONES LEVEL

Регулирует уровень звучания, выводимый от терминала [PHONES].

26 Кнопка CUE наушников

Звучание дек, для которых нажата кнопка [CUE] наушников, может контролироваться через наушники.
⇒ *Контроль звучания с помощью наушников* (стр.29)

27 Ручки EQ (HI, MID, LOW)

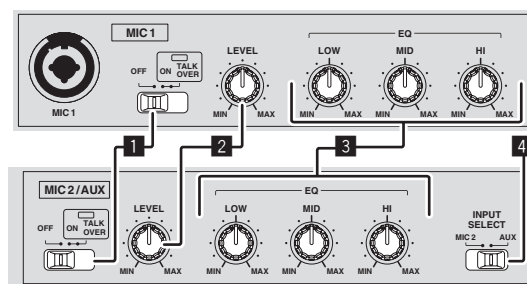
Усиливает или срезает частоты для различных каналов.
⇒ *Выравнивание* (стр.29)

28 Ручка TRIM

Регулирует выходной коэффициент усиления отдельного канала.
⇒ *Вывод звучания* (стр.29)

Не применяйте излишнюю силу при вытягивании фейдера канала и ручек кроссфейдера. Ручки не могут извлекаться полностью. Сильное вытягивание ручек может привести к поломке аппарата.

Раздел управления микрофоном/внешним входом



1 Селекторный переключатель OFF, ON, TALK OVER
Включает/отключает микрофон.

2 Ручка LEVEL
Регулирует уровень выходного звучания.

3 Ручки EQ (HI, MID, LOW)
Усиливает или срезает частоты для изменения качества звучания.

4 Селекторный переключатель MIC2/AUX
Переключает аудиовход между микрофоном и внешним устройством.

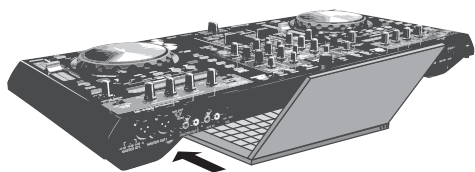
- [MIC2]: Выбирает микрофон, подключенный к терминалу [MIC2].
- [AUX]: Выбирает внешнее устройство, подключенное к терминалам [AUX IN].

⇒ *Использование микрофона* (стр.30)

⇒ *Использование внешнего устройства* (стр.31)

Использование LAPTOP DOCK

Компьютерную клавиатуру можно убирать под данный аппарат.

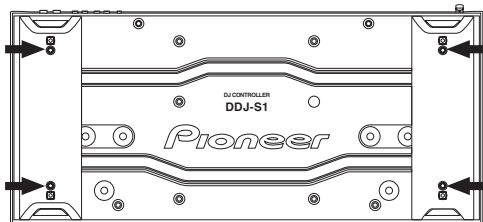


- В зависимости от размера компьютера (ноутбука), клавиатура может не помещаться в LAPTOP DOCK.
- Устанавливайте таким образом, чтобы блок компьютера не соприкасался с данным аппаратом.
- Устанавливайте таким образом, чтобы подключенные к компьютеру кабели не застревали под данным аппаратом.

Использование со снятыми ножками

Две ножки данного аппарата могут сниматься.

С помощью отвертки Phillips открутите винты на левой и правой ножках (по 2 винта на каждой).

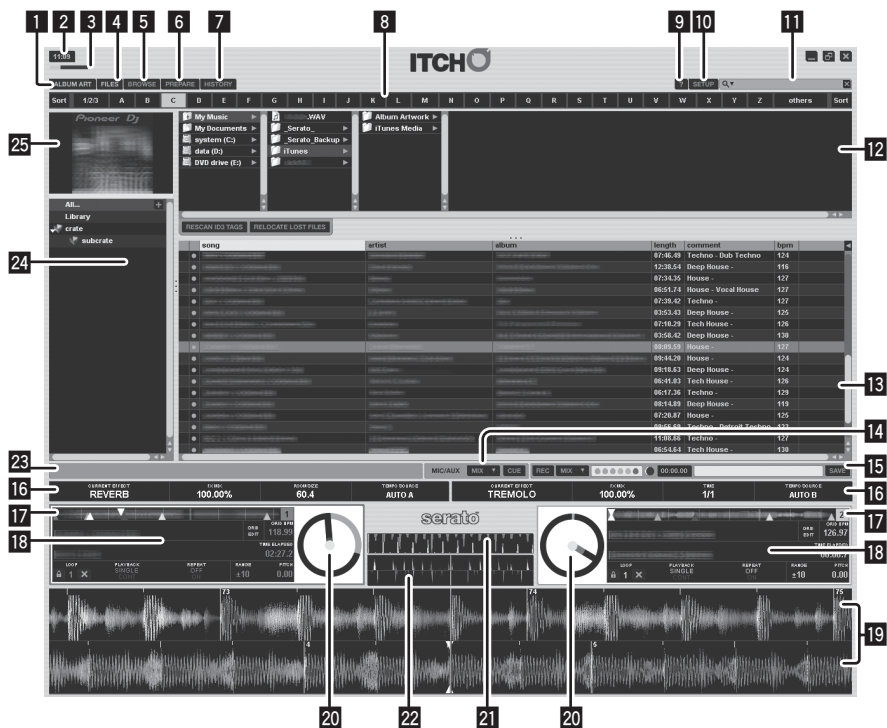


- Открученные винты понадобятся во время установки ножек. Не теряйте их. Ножки не могут быть закреплены надлежащим образом с помощью других винтов.

Управление

Экран программного обеспечения ITCH

Экран, отображаемый когда подключен данный аппарат



1 Ярлык ALBUM ART

Включает/отключает отображение обложки альбома.

2 Дисплей текущего времени

3 Простое отображение уровня использования ЦП

4 Ярлык FILES

Включает/отключает отображение панели [FILES].

5 Ярлык BROWSE

Включает/отключает отображение панели [BROWSE].

6 Ярлык PREPARE

Включает/отключает отображение панели [PREPARE].

7 Ярлык HISTORY

Включает/отключает отображение панели [HISTORY].

8 Панель поиска по алфавиту

↪ Поиск с помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Поиск по алфавиту") (стр.22)

9 ? (TOOL TIPS)

Включает/отключает подсказки

10 SETUP

Отображает экран настройки.

↪ Изменение настроек (стр.33)

11 🔍 (SEARCH)

Ищет в библиотеке введенный в данное поле текст.

12 Вторичная панель

Отображаемый здесь материал переключается и включается или отключается щелчком по ярлыкам (FILES/BROWSE/PREPARE/HISTORY) в верхней части экрана.

↪ Переключение вторичной панели (стр.20)

13 Список дорожек

Отображает дорожки с материалом, соответствующим параметрам, выбранным в панели списка crate.

- При отображении панели [BROWSE] отображаются только соответствующие дорожки, суженные в соответствии с жанром.

14 Мониторная панель управления MIC/AUX

↪ Мониторная панель управления MIC/AUX (стр.18)

15 Панель записи

↪ Панель записи (стр.18)

16 Панель эффектов

↪ Использование функции эффекта (стр.31)

17 Краткое описание дорожки

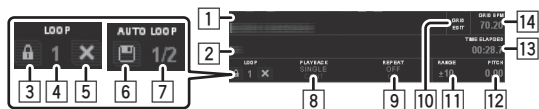
Отображает диапазоны частот звучания дорожки в форме колебаний сигнала, синим для верхних частот, зеленым для средних частот и красным для нижних частот. Точка воспроизведения отображается как [▼] (белым). Временная точка метки отображается как [▲] (белым) и точки меток быстрого доступа отображаются как [▲] другим цветом.

- Щелкните для перемещения места воспроизведения на то место.

- Тонкие вертикальные серые линии отображаются с 1 минутными интервалами, жирные линии отображаются с 5 минутными интервалами.

18 Дисплей информации дорожки

Отображает информацию дорожек, загруженных в деку.



- 1 Здесь отображается имя дорожки (только когда информация доступна).
- 2 Здесь отображается имя исполнителя (только когда информация доступна).
- 3 По щелчку выделяется иконка и невозможно будет перезаписать петлю. Щелкните снова и отключите режим защиты.
- 4 Здесь отображается номер текущего выбранного банка петель. (Когда имеются пустые слоты банков петель, то будет отображена первая петля в дорожке.)
- 5 По щелчку петля, сохраненная под текущим выбранным номером банка удаляется.
- 6 По щелчку текущая установленная петля сохраняется в банке петель.
- 7 Отображает длину петли, установленную с помощью функции автоматической петли.
- 8 Используется для выбора режима воспроизведения.

[**SINGLE**]: Дека приостанавливается по завершению воспроизведения дорожки.

[**CONT**]: Когда завершается воспроизведение дорожки, автоматически начинает воспроизводиться следующая дорожка в списке.

- 9 Когда данная функция включена, как только завершается воспроизведение дорожки, воспроизведение возвращается на исходную позицию и повторяется снова.
- 10 По щелчку включается режим редактирования сетки и мигает клавиша. Щелкните повторно для сохранения отредактированных данных сетки и выхода из режима редактирования сетки.
- 11 Отображает возможный диапазон регулировки скорости воспроизведения по отношению к скорости воспроизведения, с которой изначально дорожка была записана.
- 12 Отображает значение высоты по отношению к позиции ползунка [**TEMPO**].
- 13 Отображает место воспроизведения дорожки по времени. По щелчку переключается отображение прошедшего времени и оставшегося времени.
- 14 Отображает текущий BPM текущей воспроизводящейся дорожки.
 - BPM можно установить вручную, щелкая здесь в такт с ударом или нажимая клавишу пробела на компьютере (только если не включена сетка ударов).

19 Дисплей формы колебаний сигнала

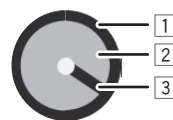
Отображает подробные данные формы колебаний сигнала для участка вокруг точки воспроизводящейся дорожки.

Отображает диапазоны частот звучания дорожки в форме колебаний сигнала, синим для верхних частот, зеленым для средних частот и красным для нижних частот. Точка воспроизведения отображается в центре дисплея. Временная точка метки отображается как [▼] и [▲] белым и точки меток быстрого доступа отображаются как [▼] и [▲] другими цветами.

- Щелкните для перемещения места воспроизведения на то место.
- При щелчке по форме колебаний сигнала с одновременным нажатием клавиши [Ctrl] компьютера, форма колебаний сигнала отображается разделенной на три диапазона: верхние, средние и нижние частоты.
- При щелчке по форме колебаний сигнала с одновременным нажатием клавиши [Shift] компьютера, высота раздела дисплея становится уже.
- Дисплей формы колебаний сигнала можно приближать или отодвигать с помощью клавиш [+] и [-] на компьютере.

20 Виртуальная дека

Отображает место воспроизведения дорожки и скорость воспроизведения.



- 1 Отображает продолжительность дорожки. Воспроизводящееся место отображается серой индикацией.
 - 2 Становится белой при загрузке дорожки. (Когда установлен яркий цвета, то переключается на установленный цвет.)
 - 3 Вращается в соответствии со скоростью диска. При приближении к точке, где установлена метка быстрого доступа, постепенно обретает цвет той метки быстрого доступа для оповещения приближения к метке быстрого доступа. При движении от метки быстрого доступа, цвет постепенно переключается обратно на исходный цвет.
- Игла начинает мигать по достижении 20 секундного промежутка до конца дорожки для оповещения приближения конца дорожки.

21 Дисплей выравнивания темпа

Данный дисплей отображает темп дорожек в деках (A) и (B) измерителем и разработан для помощи в выравнивании темпа. Красная форма колебаний сигнала отображает темп дорожки в деке A (1), оранжевая форма колебаний сигнала отображает темп дорожки в деке B (2). Когда темпы дорожек в двух деках выровнены, расположения высот красной и оранжевой форм колебаний сигнала выравниваются.

- Даже если удары не синхронизированы, расположения высот форм колебаний сигнала на дисплее совпадают, когда выровнены темпы левой и правой дорожек.

22 Дисплей выравнивания ударов

Здесь отображаются места ударов внутри дорожки. Удары двух дорожек совпадают при выравнивании пиков, отображаемых в данном окне.

Дисплей выравнивания ударов обозначает места ударов текущих воспроизводимых дорожек в деках (A) и (B) и разработан для помощи в выравнивании ударов. Когда удары дорожек в деках (A) и (B) выровнены, расположения высот форм колебаний сигнала сверху и снизу выравниваются.

23 Строка состояния

Отображает текущую информацию (в основном анализ, ошибки, др.).

24 Список crate

Для ITCH дорожки классифицируются и упорядочиваются в папках, называемых "Crate".

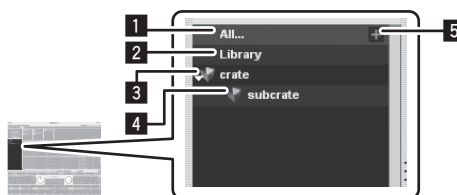
Панель списка crate также можно открыть нажатием кнопки [CRATES] на данном аппарате.

➔ *Список crate* (стр.17)

25 ALBUM ART

Отображает обложку альбома (при наличии).

❖ Список crate



1 All...

Отображаются все импортированные или загруженные в деки дорожки. При загрузке в деку дорожек, которые не были импортированы, они добавляются в [All...].

2 Library

Отображает библиотеку iTunes.

- Для отображения библиотеки iTunes измените настройки в меню [SETUP].
 - ➔ Show iTunes library (стр.34)

3 Crate

ITCH использует цифровые crate для быстрого доступа к любимым сборникам. Нет ограничения в количестве создаваемых crate, также любая дорожка может располагаться в нескольких crate. Зона crate находится на левой стороне библиотеки.

4 Subcrate

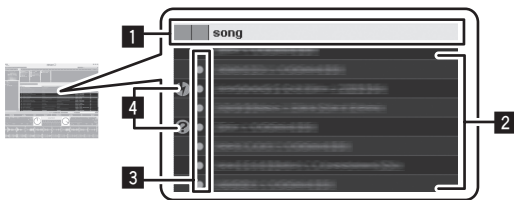
Crate могут располагаться внутри других crate. Данные crate называются "Subcrate".

5 "+"

Щелкните данную кнопку для создания нового crate.

- При перетаскивании crate в другой crate, он становится subcrate. Повторяйте данную операцию для увеличения количества уровней.
- Можно перетащить дорожку или группу дорожек в "+", что приведет к созданию crate с данными дорожками.
- Если имеется множество уровней, уровень ниже можно открыть или закрыть, щелкнув по соответствующему параметру.

❖ Список дорожек



1 Заголовок колонки

Здесь отображается название выбранного параметра. При щелчке по названию параметра можно поменять порядок отображения (сортировку).

Параметры ниже могут отображаться в зоне, где отображается информация дорожек.

Дата добавления (дата добавления в библиотеку), альбом, исполнитель, битовая скорость, BPM, комментарии, композитор, имя файла, жанр, группа, ключ, ярлык, время дорожки, место сохранения, ремиксер, частота дискретизации, размер файла, дорожка, год

- Порядок дорожке в списке дорожек обозначается номерами, отображаемыми в столбце "#".

2 Дорожка

Отображает дорожки, содержащиеся внутри параметра, выбранного в панели списка crate.

3 Ярлык цвета

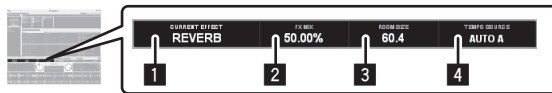
Для различения дорожек можно установить цвета.

4 Иконка состояния

Состояния дорожек обозначаются иконками.

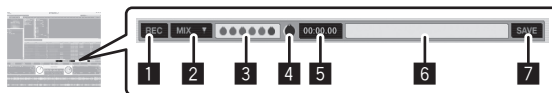
Иконка	Значение
Нет иконки	Дорожки, импортированные напрямую в библиотеку ITCH.
	Дорожки, импортированные с библиотеки iTunes.
	Дорожки, файлы которых повреждены. Такие дорожки нужно закодировать повторно.
	Отображается, когда невозможно обнаружить файл в исходном месте.
	Обозначает дорожки только для чтения, которые не могут редактироваться.

❖ Панель эффектов



- 1 Отображается имя выбранного эффекта.
- 2 Отображает значение, отрегулированное ручкой [LEVEL/DEPTH].
- 3 Отображает значение, отрегулированное ручкой [PARAMETER].
- 4 Когда выбраны [A] или [B], отображается [AUTO A] или [AUTO B] и эффект синхронизируется с BPM, установленным для деки. При выборе другого канала отображается [MANUAL] и настройку можно производить вручную с помощью кнопки [TAP].

❖ Панель записи



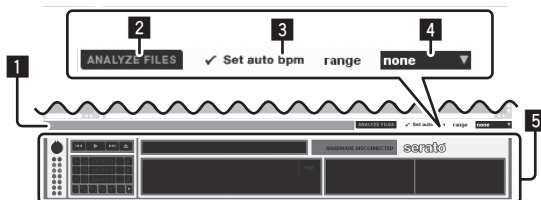
- 1 Щелкните для запуска/остановки записи.
- 2 Щелкните для выбора источника записи.
- 3 Здесь отображается уровень звучания, поступающий от записываемого источника.
- 4 Данная функция регулирует уровень записи.
- 5 Здесь отображается прошедшее время записи.
- 6 Введите здесь имя записываемого файла данных.
- 7 Щелкните для сохранения записанных данных.

❖ Мониторная панель управления MIC/AUX



- 1 Щелкните для выбора выходного канала для подключенного микрофона и внешнего устройства. Данная настройка воздействует только на канал [MASTER].
 - [MIX]: Выводит вне зависимости от позиции кроссфейдера.
 - [X-F A]: Выводит, когда кроссфейдер находится слева от правой кромки.
 - [X-F B]: Выводит, когда кроссфейдер находится справа от левой кромки.
 - [Mute]: Звучание не выводится.
- 2 Щелкните для контроля через наушники. Пока высвечена клавиша, звучание от подключенного микрофона и внешнего устройства выводится на канал наушников [CUE].

Экран, отображаемый когда данный аппарат не подключен



1 Строка состояния

Отображает текущую информацию (в основном анализы, ошибки, др.).

2 ANALYZE FILES

Используется для анализа дорожек.

Функция анализа файлов обрабатывает дорожки в библиотеке с целью обнаружения поврежденных файлов, подготовки форм

колебаний сигнала, и если включено, то также подсчитывает значения BPM.

3 Set auto bpm

При установке галочки для [Set auto bpm], BPM автоматически анализируется при анализе дорожки.

4 range

Используется для указания диапазона анализа BPM при включенном [Set auto bpm].

5 Автономный проигрыватель

Автономный проигрыватель доступен, когда не подключено оборудование ITCH, и звучание будет выводиться через текущее аудиоустройство по умолчанию. В большинстве случаев звучание будет исходить от колонок компьютера.

- Загрузите дорожку в автономный проигрыватель, перетаскив ее в автономный проигрыватель или нажав клавишу [shift] и клавишу [←] на компьютере. По достижению конца загруженной дорожки автоматически начинает воспроизводиться следующая дорожка в текущем списке воспроизведения. Автономный проигрыватель полезен при подготовке crate, прослушивании дорожек и установке точек меток и петель.

Запуск системы

1 Включите подключенный микрофон и внешнее оборудование.

2 Подключите данный аппарат и компьютер через USB кабель.

3 Загрузите подключенный компьютер.

4 Передвиньте переключатель [ON/OFF] на сторону [ON].

5 После высвечивания индикаторов данного аппарата запустите ITCH.

Если компьютер и данный аппарат подключены соответствующим образом, на экране отобразятся две виртуальные деки.

Выход из системы

1 Отключите подключенный микрофон и внешнее оборудование.

2 Выйдите из ITCH.

3 Передвиньте переключатель [ON/OFF] на сторону [OFF].

4 Отсоедините USB кабель от компьютера.

Управление библиотекой

Можно легко импортировать и управлять дорожками внутри библиотеки.

Добавление музыкальных файлов в библиотеку

- При добавлении сохраненных на внешнем устройстве музыкальных файлов в библиотеку подключите данное устройство до запуска ITCH.
- Дорожки также можно добавлять из библиотеки iTunes. Для отображения библиотеки iTunes измените настройки в меню [SETUP]. Подробнее о настройках смотрите Show iTunes library на стр. 34.

- Для добавления записанных на дисках дорожек в библиотеку, сначала импортируйте дорожки на компьютер и преобразуйте их в тип файла, который может воспроизводиться на ITCH. Качество воспроизведения может ухудшиться при непосредственном воспроизведении дорожек, записанных на дисках. При преобразовании дорожек в музыкальные файлы рекомендуется преобразовывать их в формат MP3 (320 кбит/с/MPEG-1 Audio Layer-3) для высококачественного звучания с умеренным использованием ЦП.

1 Нажмите кнопку [FILES].

Содержимое компьютера или подключенных к компьютеру периферийных устройств отображается в панели [FILES].

2 С помощью компьютерной мышки выберите нужную папку.

С компьютерной мышки щелкните по папке с дорожкой, которую нужно добавить в библиотеку на панели [FILES].

3 С помощью компьютерной мышки перетащите выбранную папку в панель списка crate.

- Когда папка с сохраненными музыкальными файлами перетаскивается в панель списка crate, такая папка преобразовывается в crate, где содержатся все дорожки, и дорожки также добавляются в библиотеку.
- Существует несколько способов добавления дорожек в библиотеку ITCH.
 - Когда дорожки, которые не добавлялись в библиотеку напрямую загружаются в деку, они автоматически добавляются в [All...] в панель списка crate.
 - Файлы и папки также можно добавлять с Проводника или Finder, перетаскивая их в список файлов или в список crate на экране ITCH.
 - Для добавления музыкального файла в нужные crate перетащите музыкальный файл на место, куда хотите добавить его на экране ITCH.
 - Можно перетащить дорожку или группу дорожек в панель списка crate, что приведет к созданию crate с данными дорожками.

❖ Воспроизводимые форматы музыкальных файлов

MP3, OGG (формат Vorbis), AAC, ALAC (Apple Lossless), AIF, WAV и WL.MP3 (Whitelabel.MP3)

О файлах MP3

Файлы MP3 имеют постоянную битовую скорость (CBR) или переменную битовую скорость (VBR). На DDJ-S1 можно воспроизводить оба типа файлов, но функции поиска и сверхбыстрого поиска работают медленнее для файлов VBR. Если вы цените быстроту, рекомендуется записывать файлы MP3 в режиме CBR.

О файлах AAC

- AAC является аббревиатурой “Advanced Audio Coding”, основного формата технологии сжатия звучания, используемого для MPEG-2 и MPEG-4.
- Формат файла и расширение данных AAC зависит от приложения, используемого для создания данных.
- Кроме файлов AAC с расширением “.m4a”, закодированным с помощью iTunes®, можно также воспроизводить файлы с расширениями “.aac” и “.mp4”. Однако, помните, что не могут воспроизводиться файлы AAC с защитой авторских прав, приобретенные, например, в iTunes Music Store. Также, в зависимости от версии iTunes, использованной для кодирования, некоторые файлы могут не воспроизводиться.

О WL.MP3

Whitelabel MP3 (расширение файла “.wl.mp3”) является особым форматом MP3, разработанным Serato Audio Research с целью рекламы выпуска, и доступен на Whitelabel.net. Файлы в формате Whitelabel MP3 предназначены для использования с программным обеспечением DJ Serato Audio Research, имеют предустановленные краткие описания, и в данных дорожек, исполнителей, BPM и обложек альбомов содержится как можно больше тэгов. Данные файлы воспроизводятся с низким качеством 32 кбит/с на обычных

MP3 проигрывателях (даже при независимом воспроизведении на программном обеспечении ITCH без использования данного аппарата), но воспроизводятся с высоким качеством 320 кбит/с при воспроизведении на программном обеспечении ITCH, подключенном к данному аппарату.

Подробнее смотрите ресурс ниже.
<http://whitelabel.net/>

Анализ файлов

Данная функция управляется не от DDJ-S1, а от компьютера.

Перед воспроизведением музыкальных файлов в ITCH очень важно сначала проанализировать файлы. Функция анализа файлов обрабатывает дорожки в библиотеке с целью обнаружения поврежденных файлов, подготовки форм колебаний сигнала, и если включено, то также подсчитывает значения BPM.

- Данная функция выполняется в ITCH в режиме автономного проигрывателя.
- Подробнее о расположении клавиш смотрите *Экран, отображаемый когда данный аппарат не подключен* на стр. 18.

❖ Автоматическая установка BPM во время анализа дорожек

1 Щелкните по [Set auto bpm] и установите галочку.

При установке галочки для [Set auto bpm], BPM автоматически анализируется при анализе дорожки.

Как только ITCH определяет точность проанализированной информации BPM, информация BPM записывается в музыкальный файл.

2 Щелкните по [range] для отображения всплывающего меню.

3 Щелкните по диапазону анализа BPM, который хотите установить.

Указание диапазона анализа BPM во всплывающем меню [range] позволяет избежать анализа дорожки с ошибочным значением BPM. После установки галочки для [Set auto bpm], установите диапазон анализа BPM, если вы более или менее знаете значение BPM дорожки, которую хотите проанализировать.

❖ Анализ всех дорожек

1 Отсоедините данный аппарат от компьютера.

2 Щелкните по [ANALYZE FILES].

Анализируются все дорожки в библиотеке.

Для повторного анализа всех дорожек щелкните по [ANALYZE FILES], одновременно нажимая клавишу [Ctrl] компьютера.

❖ Анализ отдельных дорожек или crate

1 Отсоедините данный аппарат от компьютера.

2 Перетащите дорожку или crate в [ANALYZE FILES].

- Можно даже проанализировать музыкальные файлы, не добавленные в библиотеку, перетащив их. Как только анализ завершен, музыкальные файлы автоматически добавляются в [All...] в панель списка crate.
- Уже проанализированные дорожки и crate можно проанализировать повторно, перетащив их в [ANALYZE FILES].

❖ Если файл поврежден или появилась ошибка

Слева от дорожек, отображенных в библиотеке, отображаются иконки состояния. Когда курсор зависает над такой иконкой, в строке состояния будет отображено сообщение об ошибке.

- Подробное описание отображаемых ошибок смотрите в *Сообщения о поврежденных файлах* на стр. 37.

Выбор параметров

- Для выбора параметра также можно использовать компьютерную мышь и клавиатуру.

❖ Перемещение курсора между панелями

Нажмите кнопку [AREA MOVE (REC)].

Курсор перемещается между панелями при нажатии кнопки [AREA MOVE (REC)] на данном аппарате.

- Курсор также можно перемещать между панелями, нажимая клавишу [Tab] компьютера.

❖ Перемещение курсора вверх и вниз

Поверните поворотный селектор.

Курсор перемещается вверх и вниз при вращении поворотного селектора данного аппарата.

- Когда поворотный селектор поворачивается при удерживании нажатой кнопки [SHIFT], курсор перепрыгивает через несколько параметров за раз.
- Курсор также можно перемещать вверх и вниз, нажимая клавишу [↑] или [↓] на компьютере.

❖ Перемещение между уровнями

Нажмите поворотный селектор.

Если под текущим выбранным параметром имеются другие уровни, курсор перемещается вниз на следующий уровень при нажатии поворотного селектора данного аппарата.

Нажмите кнопку [BACK] для возврата назад на уровень выше.

- Курсор также можно перемещать с помощью клавиш [←] и [→] на компьютере.

Переключение вторичной панели

Нажмите кнопку [FILES] (или одну из кнопок [BROWSE], [PREPARE] или [CRATES]).

- **Панель [FILES]**
Используется во время импорта дорожек.
- **Панель [BROWSE]**
Используется для сужения импортированных дорожек по жанрам, BPM, др.
- **Панель [PREPARE]**
Используется для предварительного выбора и подготовки дорожек для воспроизведения.
- **Панель [HISTORY]**
История воспроизведения дорожек записывается и отображается здесь.

Редактирование crate

❖ Создание crate

Щелкните по “+” в верхнем правом углу панели списка crate.

Новый crate добавляется в панель списка crate.

- Когда папка с сохраненными музыкальными файлами перетаскивается в панель списка crate, такая папка преобразовывается в crate, где содержатся все дорожки, и дорожки также добавляются в библиотеку.
- Можно перетащить дорожку или группу дорожек в панель списка crate, что приведет к созданию crate с данными дорожками.
- Можно перетащить дорожку или группу дорожек в “+”, что приведет к созданию crate с данными дорожками.

❖ Изменение уровня crate

Crate и subcrate можно перемещать на различные уровни.

Перетащите crate в другой crate.

При перетаскивании crate в другой crate, он преобразовывается в subcrate.

- Crate с одинаковым именем невозможно разместить на одинаковом уровне.

❖ Редактирование имен crate

Дважды щелкните по имени crate.

Теперь можно переименовать данный crate.

❖ Удаление crate

1 Поверните поворотный селектор.

Выберите crate для удаления.

2 На клавиатуре компьютера нажмите клавишу [Delete], удерживая нажатой клавишу [Ctrl].

Crate удаляется.

- При данной операции будет удален crate, но не содержание. Если нажать клавишу [Delete], удерживая нажатой клавишу [Shift] и клавишу [Ctrl] на клавиатуре компьютера, то также будет удалено содержание crate.

Переключение дисплея с именами параметров в списке дорожек

Можно включить или отключить отображение заголовков колонок, а также поменять их порядок.

❖ Переключение порядка имен параметров

Перетащите заголовок колонки влево или вправо.

Порядок колонки изменяется.

❖ Отображение и скрытие колонки

Щелкните по [◀] на правой кромке ряда с именами параметров, затем во всплывающем меню выберите имя параметра и щелкните по нему.

Выбор отображает параметры или скрывает их с заголовка столбца.

Редактирование списка дорожек

Можно редактировать порядок воспроизведения дорожек, отображаемый в списке дорожек, названия дорожек и другую информацию.

- При выборе дорожки и щелчке по другой дорожке с одновременным нажатием клавиши [Shift] компьютера выбираются те две дорожки и все дорожки между ними. При выборе дорожки и щелчке по другим дорожкам с одновременным нажатием клавиши [Ctrl] компьютера выбираются только дорожки, по которым был щелчок.

❖ Изменение порядка дорожек

1 В заголовке столбца щелкните по [#].

При щелчке [#] выделяется, что означает, что параметр выбран.

2 Перетащите дорожку на место, куда нужно перетащить ее.

Порядок дорожки меняется.

- Порядок дорожке в списке дорожек обозначается номерами, отображаемыми в столбце “#”.

❖ Удаление дорожек


1 Поверните поворотный селектор.

Выберите дорожку для удаления.

2 На клавиатуре компьютера нажмите клавишу [Delete], удерживая нажатой клавишу [Ctrl].

- Если нажать клавишу [Delete], удерживая нажатой клавишу [Shift] и клавишу [Ctrl] на клавиатуре компьютера, то дорожки будут также удалены с библиотеки ИТСН и жесткого диска компьютера.

❖ Редактирование информации дорожки

- Некоторые относящиеся к системе параметры как имена файлов могут не редактироваться.
-  отображается для дорожек только для чтения, которые не могут редактироваться.

1 Поверните поворотный селектор.

Выберите дорожку для редактирования.

2 Дважды щелкните по редактируемому параметру.

Теперь можно вводить текст.

3 Введите текст.

Отредактируйте содержимое параметра на компьютере.

- На клавиатуре компьютера нажмите клавишу со стрелкой, удерживая нажатой клавишу [Ctrl], и, перемещая курсор на другой параметр, последовательно отредактируйте все параметры.
- При редактировании дорожки с несколькими выбранными дорожками редактирование применяется ко всем выбранным дорожкам.

❖ Установка цветов для дорожек

1 Поверните поворотный селектор.

Выберите дорожку для редактирования.

2 Щелкните по ярлыку цвета.

Отображается цветовая палитра.

3 Выберите нужный цвет из цветовой палитры.

Дорожка окрашивается на выбранный цвет.

❖ Перезагрузка информации дорожки

При данной процедуре перезагружаются все теги для всех дорожек в библиотеки и обновляется информация дорожки. Обновите информацию дорожки после редактирования дорожки на другом программном обеспечении.

1 Нажмите кнопку [FILES].

Отображается панель [FILES].

2 Щелкните по [RESCAN ID3 TAGS].

Обновляется информация дорожки.

❖ Настройка потерянных файлов

Если файлы, содержащиеся в библиотеке, были перемещены, они будут отображаться ненайденными и выделены красным. Данная настройка файлов обновит базу данных с учетом нового месторасположения.

1 Нажмите кнопку [FILES].

Отображается панель [FILES].

2 Перетащите папку (с любыми под-папками) или потерянные файлы в [RELOCATE LOST FILES].

Для поиска папки (с любыми под-папками) перетащите их из Проводника или Finder. Для поиска потерянных файлов перетащите их из библиотеки. Запускается поиск.

- При щелчке по [RELOCATE LOST FILES] будет производиться поиск по всем дискам на наличие недостающих файлов, что может занять некоторое время.

Поиск дорожек

Можно производить быстрый поиск нужной дорожки среди множества дорожек, импортированных в список дорожек. Существует несколько методов поиска.

❖ Поиск путем ввода знаков

Дорожки можно искать путем ввода знаков и поиска дорожек, содержащих такие знаки.

1 Щелкните по **Q** в окошке поиска.

Отображается всплывающее меню для выбора параметра, включаемого в поиск.

2 Щелкните по параметру, который нужно включить в поиск.

3 Нажмите кнопку [CRATES].

Перемещает курсор на панель списка crate.

4 Поверните поворотный селектор.

Выберите параметр поиска в панели списка crate.

Поиск выполняется в пределах выбранного параметра.

- Для поиска среди всех дорожек выберите [All...].

5 Щелкните по окошку поиска и введите знаки.

Отображаются дорожки, соответствующие введенным знакам.

- Введенные знаки удаляются при щелчке по [x] справа в окошке поиска или при нажатии клавиши [Esc] на клавиатуре компьютера. Нажимая клавишу [Back Space] на клавиатуре компьютера, можно удалять по одному знаку за раз.
- Вводимые знаки удаляются при выборе другого параметра в панели списка crate.

❖ Использование панели [BROWSE]

Панель [BROWSE] может использоваться для сужения отображаемых дорожек в библиотеке ITCH по жанру, BPM, др.

1 Нажмите кнопку [CRATES].

Перемещает курсор на панель списка crate.

2 Поверните поворотный селектор.

Выберите параметр поиска в панели списка crate.

- Для поиска среди всех дорожек выберите [All...].

3 Нажмите кнопку [BROWSE].

Отображается панель [BROWSE].

4 Поверните поворотный селектор.

Выберите жанр, по которому нужно сузить поиск.

5 Нажмите поворотный селектор.

В списке дорожек отображаются дорожки, относящиеся к выбранному жанру.

Затем сужайте по BPM, параметрам исполнителя и альбома, в таком порядке. В списке дорожек отображаются только дорожки, совпадающие с выбранными параметрами.

- Нажмите кнопку [BACK] для возврата назад на уровень выше.

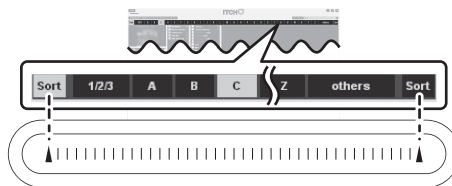
❖ Поиск с помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] ("Поиск по алфавиту")

Поиск по алфавиту позволяет быстро отсортировать дорожки в алфавитно-цифровом порядке с помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)].

- К библиотеке или к выбранному crate применяется поиск с сортировкой по алфавиту.

Связь между панелью поиска по алфавиту и контактной площадкой [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)]

Раздел на экране с буквами для алфавитного поиска и контактная площадка [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] имеют одинаковую позиционную связь.



1 Нажмите кнопку [CRATES].

Перемещает курсор на панель списка crate.

2 Поверните поворотный селектор.

Выберите параметр поиска в панели списка crate.

- Для поиска среди всех дорожек выберите [All...].

3 Постучите на любом месте на контактной площадке [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

В верхней части экрана отображается панель поиска по алфавиту. Функция поиска по алфавиту активна, пока удерживается нажатой кнопка [SHIFT].

4 Постучите по [▲] на левой или правой кромке контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Фокус на заголовке столбца перемещается влево или вправо при каждом постукивании по левому или правому [▲]. Ярко-серый заголовок столбца указывает на то, что столбец выбран в данный момент.

5 Проведите пальцем, удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Как только выбран столбец, по которому нужно отсортировать, проведите пальцем по контактной площадке [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] и на следующем дисплее поиска по алфавиту отобразится курсор.

В списке дорожек отображаются дорожки, соответствующие текущей выбранной букве.

6 Уберите палец с контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] и кнопки [SHIFT].

- Поиск по цифрам выполняется при выборе **1/2/3**, поиск по знакам, за исключением букв и цифр выполняется при выборе **others**.

Включение и отключение отображения обложки альбома

Если файл содержит изображение альбома, можно будет отобразить изображение.

- С помощью универсального приложения загрузите изображение обложки альбома в дорожку.

Щелкните по [ALBUM ART].

По щелчку отображается панель [ALBUM ART].





- С повторным щелчком панель закрывается.

Отображение изображений альбомов в списке дорожек

Изображения альбомов можно отобразить в списке дорожек. Схема отображения информации дорожки и изображений альбомов может изменяться по желанию.

Удерживая нажатой кнопку [SHIFT] нажмите кнопку [FILES] (или одну из кнопок [BROWSE], [PREPARE] или [CRATES]).

Переключается отображение списка файлов.

Кнопка	Схема
Кнопка CRATES	 Простое отображение, состоящее только из текста (по умолчанию). Обложка альбома не отображается.
Кнопка FILES	 Столбец обложки альбома отображается самым крайним слева, далее отображается текст.
Кнопка BROWSE	 Дорожки упорядочиваются в сетке, где обложка альбома отображается слева, а информация дорожки отображается справа.
Кнопка PREPARE	 Дорожки упорядочиваются в сетке, где обложка альбома отображается сверху, а информация дорожки отображается снизу.

Использование списка [PREPARE]

Список [PREPARE] является списком для выбора дорожек, необходимых для заблаговременной подготовки для воспроизведения.

1 Нажмите кнопку [PREPARE].

Отображается панель [PREPARE].

2 Перетащите дорожку или crate в панель [PREPARE].

Дорожка или crate добавляется в список [PREPARE].

- Дорожки или crate также можно добавить в список [PREPARE], перетащив их в ярлык [PREPARE] в верхней части экрана.
- Дорожки или crate также можно добавить в список [PREPARE], выбрав их и затем нажав кнопку [LOAD PREPARE (SAVE)].
- Когда дорожки в списке [PREPARE] загружаются в деку, такие дорожки удаляются со списка [PREPARE].
- При выходе из ITCH дорожки в панели [PREPARE] удаляются.

Использование панели [HISTORY]

❖ Просмотр истории

Ярлык [HISTORY] открывает полный журнал всех воспроизводимых дорожек и позволяет экспортировать информацию сеанса ITCH в виде файла данных.

1 Запустите воспроизведение дорожек.

История воспроизводимых дорожек отображается в панели [HISTORY] по сеансам.

2 Щелкните по ярлыку [HISTORY] на экране компьютера.

Отображается панель [HISTORY].

- В истории указываются только фактически воспроизводимые дорожки. Это производится с использованием алгоритма A-B, означающий, что дорожка на деке (A) заносится в список только при изменении или удалении дорожки на деке (B). Можно выбрать отображение прослушанных дорожек, но которые не воспроизводились на самом деле, поставив галочку в [Show Unplayed Tracks]. Затем в сеансе данные дорожки будут выделены серым, наряду с фактически воспроизводимыми дорожками. Альтернативно дорожки можно пометить как воспроизводившиеся или снять пометку вручную. Выберите дорожку (или группу дорожек) и щелкните по [MARK PLAYED] или [MARK UNPLAYED]. Воспроизводившиеся дорожки в библиотеке помечаются оранжевым. Щелкните по [CLEAR] для сброса

списка недавно воспроизводимых дорожек и вернуть цвет библиотеки обратно на белый.

❖ О сеансах

“Сеанс” означает одну единицу воспроизведения. Новый сеанс создается при каждом повторном открытии ITCH или запуске нового сеанса вручную.

При щелчке по [▶] слева от параметра в столбце [period] отображаются другие сеансы, записанные в истории.

При щелчке по [▶] слева от отдельных сеансов отображаются дорожки и исполнители, воспроизводившиеся во время того сеанса.

- К сеансам могут применяться операции редактирования ниже.
 - **START SESSION:** Запускает новый сеанс.
 - **END SESSION:** Завершает сеанс.
 - **INSERT TRACK:** Добавляет информацию для дорожки, которая не воспроизводилась во время сеанса (ручной ввод).
 - **EXPORT:** Экспортирует и сохраняет информацию по сеансам.

❖ Ручной ввод информации дорожки

В сеанс можно добавить информацию о невоспроизводимых в ITCH дорожках (например, если воспроизводился один из любимых виниловых или музыкальных CD).

1 Выберите место, куда нужно вставить информацию дорожки, затем щелкните по [INSERT TRACK].

Ниже выбранного места добавляется новая строка.

2 Дважды щелкните по полям вставленной дорожки и отредактируйте информацию соответствующим образом.

Можно будет ввести имя дорожки и имя исполнителя.

❖ Экспорт сеансов

Можно экспортировать данные панели [HISTORY].

1 Выберите имя сеанса, который хотите экспортировать.

2 Щелкните по ярлыку справа от [EXPORT].

Выберите формат, в котором следует сохранить данные.

- **text:** Формат текстового файла. Он может открываться без использования специального программного обеспечения.
- **CSV:** Формат файла, используемый для программ электронных таблиц, др.
- **m3u:** Формат файла, который можно импортировать в программное обеспечение для воспроизведения музыкальных файлов, др. Аудиоданные не включены; записывается информация о месте сохранения файлов. (Информация дорожки, вставляемая в сеанс щелчком по [INSERT TRACK] не включена в данный формат.)

3 Щелкните по [EXPORT].

Запускается экспорт данных.

- Экспортированные данные сохраняются в следующей директории.
Windows: **Моя музыка > _Serato_ > History Export**
Macintosh: **Музыка > _Serato_ > History Export**

❖ Копирование сеансов в панель списка crate

Информацию сеанса можно скопировать в виде одного из параметров в панель списка crate.

Перетащите имя сеанса, который хотите скопировать в панель списка crate.

Примечание для пользователей, установивших другое программное обеспечение DJ Serato Audio Research

ITCH совместно использует его библиотеку с Scratch Live. Точки петель и меток дорожек, установленные с помощью Scratch Live, могут использоваться как таковые с ITCH, и установленная с помощью ITCH информация аналогичным образом может использоваться с Scratch Live. Если попеременно используются обе программы, помните, что содержимое их библиотек будет одинаковым.

О создании резервной копии информации библиотеки

При установке ITCH в указанном ниже месте на компьютере создается папка [_Serato_], и информация библиотеки и crate сохраняется в данной папке.

Windows: Мои документы > Моя музыка > _Serato_
Macintosh: Пользователи > Музыка > _Serato_

- При добавлении дорожек в библиотеку, например, с внешнего жесткого диска на жестком диске также создается папка [_Serato_].

При выходе из ITCH впервые после установки программы отображается подтверждение по созданию резервной копии библиотеки. После установки галочки для [Backup library] на экране подтверждения, щелчка по [Yes] и последующего закрытия программного обеспечения, в папке [Моя музыка] (в папке [Музыка] для Macintosh) создается папка [_Serato_Backup] и создается резервная копия информации библиотеки.

После этого каждый раз после установки галочки для [Backup library] на экране подтверждения, щелчке по [Yes] и последующего закрытия программного обеспечения создается резервная копия информации, которая перезаписывается поверх предыдущей резервной копии.

- Экран подтверждения по созданию резервной копии отображается снова в следующих случаях.
 - Когда с момента создания последней резервной копии прошла 1 неделя
 - Когда резервная копия не создавалась

Загрузка дорожек в деки

1 Выберите дорожку для загрузки.

Установите курсор на дорожку, которую нужно загрузить в деку.

- Подробнее, смотрите *Выбор параметров* на стр. 20.

2 Нажмите кнопки [LOAD (INST. DOUBLES)] для дек, в которые нужно загрузить дорожки.

Выбранные дорожки загружаются в соответствующие деки.

- Когда дорожки, которые не добавлялись в библиотеку напрямую загружаются в деку, они автоматически добавляются в [All...] в панель списка crate.
- Выбрав дорожки, их можно загрузить в деку (A) или деку (B), нажав [←] или [→], удерживая нажатой клавишу [Shift] на клавиатуре компьютера.
- Дорожки также можно загружать в деки, перетаскивая их.
- Содержимое дек очищается при нажатии [←] или [→] с одновременным нажатием клавиш [Shift] и [Alt] на компьютере.
- При загрузке новой дорожки в деку высвечивается кнопка наушников [CUE] для деки, куда она была загружена, и звучание выводится от канала наушников [CUE].

Мгновенное удвоение

Во время воспроизведения на одной из дек дорожку, загруженную в той же деке можно загрузить на другую деку и воспроизводить с одинакового места. (Мгновенное удвоение)

На следующем примере описывается операция воспроизведения дорожки на деке (A) также на деке (B).

1 Загрузите дорожку в деку (A) и запустите воспроизведение.

2 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT] на деке (B), нажмите кнопку [LOAD (INST. DOUBLES)] на деке (B). Загруженная в деку (A) дорожка также загружается в деку (B) и воспроизводится с одинакового места.

- Когда дека (A) установлена в режим паузы, режим паузы для дорожки устанавливается в одинаковом месте на деке (B).

Воспроизведение и пауза

Воспроизведение

1 Загрузите дорожку в деку.

- Подробнее об управлении смотрите *Загрузка дорожек в деки* на стр. 24.

2 Нажмите кнопку [PLAY/PAUSE ►/II].

Пауза

Во время воспроизведения, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE ►/II].

- Воспроизведение возобновляется при повторном нажатии кнопки [PLAY/PAUSE ►/II].

Регулировка скорости воспроизведения (Управление темпом)

Переключение скорости воспроизведения

Передвигайте ползунок [TEMPO] вперед или назад.

Скорость воспроизведения повышается при перемещении ползунка в сторону [+] (в вашем направлении), снижается при перемещении ползунка в сторону [-] (от вас).

Выбор диапазона регулировки скорости воспроизведения

Нажмите кнопку [TEMPO RANGE].

Диапазон регулировки скорости воспроизведения переключается при каждом нажатии кнопки. Настройка после переключения отображается в ITCH.

► [±6%] → [±10%] → [±16%] → [±100%]

Регулировка скорости воспроизведения без изменения высоты (Основной темп)

1 Нажмите кнопку [MASTER TEMPO].

Высота больше не изменится даже при изменении скорости воспроизведения с помощью ползунка [TEMPO].

- Звучание обрабатывается цифровой схемой, что приводит к снижению качества звучания.
- Диапазон допустимого отклонения основного темпа составляет ±50 %.

2 Передвигайте ползунок [TEMPO] вперед или назад.

Реверсное воспроизведение

Нажмите кнопку [REV].

Дорожка воспроизводится в обратном направлении.

- Направление, в котором скорость воспроизведения повышается или понижается в соответствии с направлением вращения поворотного переключателя переворачивается в обратную сторону.

Управление поворотным переключателем

Переключение режима поворотного переключателя

Поворотный переключатель имеет два режима.

- [VINYL] режим: При нажатии верхней части поворотного переключателя во время воспроизведения устанавливается пауза воспроизведения, и при вращении поворотного переключателя в данный момент звучание выводится в соответствии с вращением поворотного переключателя.
- Обычный режим: Режим паузы не устанавливается при нажатии верхней части поворотного переключателя во время воспроизведения. Также недоступны такие операции как исполнение скрэтчей.

Нажмите кнопку [VINYL (ILLUMINATION)].

Поворотный переключатель переключается в режим [VINYL] и высвечивается кнопка [VINYL (ILLUMINATION)].

Воспроизведение со скрэтчем

Когда поворотный переключатель установлен в режим [VINYL], и поворотный переключатель вращается с одновременным нажатием его верхней части, дорожка может воспроизводиться в соответствии с направлением и скоростью вращения поворотного переключателя.

1 Нажмите кнопку [VINYL (ILLUMINATION)].

Установите для поворотного переключателя режим [VINYL].

2 Во время воспроизведения нажмите верхнюю часть поворотного переключателя.

Воспроизведение приостанавливается.

3 Удерживая нажатой верхнюю часть поворотного переключателя, вращайте поворотный переключатель в нужном направлении с нужной скоростью.

Звучание воспроизводится в соответствии с направлением и скоростью вращения поворотного переключателя.

4 Уберите руку с верхней части поворотного переключателя.

Возобновляется обычное воспроизведение.

Изменение высоты тона

Во время воспроизведения вращайте внешнюю часть поворотного переключателя.

Скорость воспроизведения повышается при вращении по часовой стрелке, уменьшается при вращении против часовой стрелки. При

остановке вращения возобновляется воспроизведение на обычной скорости.

- Когда установлен обычный режим поворотного переключателя, та-же операция возможна путем вращения верхней части поворотного переключателя.

Переключение подсветки поворотного переключателя

Можно выбрать один из двух типов подсветки поворотного переключателя.

- Одинаковая настройка применяется к поворотным переключателям одновременно на деках (A) и (B).

Нажмите кнопку [VINYL (ILLUMINATION)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Настройка переключается при каждом нажатии кнопки.

Мгновенная установка места воспроизведения (NEEDLE SEARCH)

Можно легко воспроизвести звучание в месте касания контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)].

Левая кромка контактной площадки

[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] указывает начало дорожки, а правая кромка указывает конец дорожки.

1 Прикоснитесь к контактной площадке [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)].

Место воспроизведения дорожки мгновенно изменяется в соответствии с местом прикосновения к контактной площадке.

2 Касаясь контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] двигайте пальцем по контактной площадке.

Место воспроизведения дорожки перемещается в соответствии с перемещением пальца.

Установка точки временной метки

1 Во время воспроизведения, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE ►/II].

Воспроизведение устанавливается на паузу.

- При желании отрегулируйте позицию, вращая поворотный переключатель в режиме паузы. (Для перемещения места воспроизведения во время паузы также можно использовать другие способы.)

2 Нажмите кнопку [CUE].

Временная точка метки устанавливается в месте установки паузы воспроизведения.

- При установке новой временной точки метки ранее установленная точка отменяется.

Возврат на временную точку метки (Возврат к метке)

Во время воспроизведения нажмите кнопку [CUE].

Место воспроизведения незамедлительно возвращается на текущую установленную временную точку метки и устанавливается на паузу.

- При нажатии кнопки [PLAY/PAUSE ►/II] воспроизведение запускается с временной точки метки.

Проверка временной точки метки (Сэмплер метки)

Удерживайте нажатой кнопку [CUE] после возврата на временную точку метки.

Воспроизведение запускается с временной точки метки.

Воспроизведение продолжается, пока удерживается нажатой кнопка [CUE].

- При нажатии кнопки [PLAY/PAUSE ►/II] во время дискретизации метки, воспроизведение продолжается с той точки.

Операции с петлями

Настройка Петли

1 Во время воспроизведения нажмите [LOOP IN (GRID SET)] в точке, где нужно запустить воспроизведение петли (точка входа в петлю).
Устанавливается Точка входа в петлю.

2 Нажмите кнопку [LOOP OUT (GRID TAP)] в точке, где нужно завершить воспроизведение петли (точка выхода из петли).

Устанавливается Точка выхода из петли, и воспроизведение Петли запускается от Точки входа в петлю.

Точная регулировка точки входа в петлю (регулировка входа в петлю)

1 Во время воспроизведения петли нажмите кнопку [LOOP IN (GRID SET)].

2 Вращайте поворотный переключатель.

Можно с точностью отрегулировать точку входа в петлю.

- Диапазоном регулировки точки входа в петлю является любая точка перед точкой выхода из петли.

3 Нажмите кнопку [LOOP IN (GRID SET)].

Возобновляется воспроизведение обычной петли.

Точная регулировка точки выхода из петли (регулировка выхода из петли)

1 Во время воспроизведения петли нажмите кнопку [LOOP OUT (GRID TAP)].

2 Вращайте поворотный переключатель.

Можно с точностью отрегулировать точку выхода из петли.

- Диапазоном регулировки точки выхода из петли является любая точка перед точкой входа в петлю.

3 Нажмите кнопку [LOOP OUT (GRID TAP)].

Возобновляется воспроизведение обычной петли.

Отмена воспроизведения Петли (Выход из петли)

Во время воспроизведения петли нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

Воспроизведение продолжается за пределами Точки выхода из петли без возврата на Точку входа в петлю.

Возврат на воспроизведение Петли (Возврат в петлю)

После отмены воспроизведения петли нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] во время воспроизведения.

Воспроизведение возвращается на ранее установленную Точку входа в петлю, и возобновляется воспроизведение Петли.

Автоматическая настройка петель (Автоматическая петля)

1 Во время воспроизведения вращайте ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Устанавливает продолжительность петли путем указания количества ударов.

2 Нажмите ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Автоматически создается петля с установленным количеством ударов в соответствии с BPM текущей воспроизводящейся дорожки и запускается воспроизведение петли.

- Даже во время использования автоматической петли длина петли может регулироваться путем вращения ручки [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

❖ Отмена автоматической петли

Во время использования автоматической петли нажмите ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Воспроизведение продолжается за пределами Точки выхода из петли без возврата на Точку входа в петлю.

Разбивка петель (Разделение петли поровну)

Во время воспроизведения вращайте ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] против часовой стрелки.

Длина петли разделяется поровну при каждом вращении ручки против часовой стрелки.

Увеличение петли вдвое (Удваивание петли)

Во время воспроизведения вращайте ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] по часовой стрелке.

Длина петли удваивается при каждом вращении ручки по часовой стрелке.

Использование банка петель

❖ Сохранение точек петель

Петли можно сохранить заранее и вызывать их позже.

1 Нажав кнопку [LOOP SELECT (GRID LOCK)], выберите номер банка петель, в котором нужно сохранить петлю.

Номер банка петель переключается при каждом нажатии кнопки.

- Если для текущей загруженной дорожки ранее никакая петля не устанавливалась, то назначается номер банка 1.

2 Установите петлю.

Подробнее об установке петель смотрите *Операции с петлями* на стр. 26.

После установки петли она автоматически сохраняется в текущем выбранном банке петель.

- Можно использовать до 9 банков петель.
- При установке петли при выбранном номере банка, под которым уже была сохранена другая петля, сохраненная в банке петель петля будет перезаписана.

❖ Вызов точек петель

1 Нажмите кнопку [LOOP SELECT (GRID LOCK)].

Номер банка петель переключается при каждом нажатии кнопки. Выберите банк петель, в котором сохранена точка петли.

2 Нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].


Воспроизведение петли запускается с сохраненной точки входа в петлю.

❖ Удаление точек петель


Щелкните по [x] справа от дисплея номера банка петель.

Удаляется точка петли, сохраненная в текущем выбранном банке петель.

❖ Защите точек петель (Блокировка петли)

Щелкните по  слева от дисплея номера банка петель.

Отключаются операции перезаписывания или удаления точки петли, сохраненной в выбранном банке петель.

Защита отключается при повторном нажатии .

Настройка Метки быстрого доступа

Когда установлена метка быстрого доступа, то можно сразу вызвать и запустить воспроизведение с той точки. Можно установить до 5 меток быстрого доступа на музыкальную дорожку.

1 Нажмите кнопку [REC MODE].

Устанавливается режим записи метки быстрого доступа. Мигает кнопка [REC MODE].

- Относительно кнопок меток быстрого доступа, для которых метки быстрого доступа еще не установлены, метки быстрого доступа можно устанавливать даже без нажатия кнопки [REC MODE] и переключения в режим записи метки быстрого доступа.

2 Во время воспроизведения, в режиме паузы или при паузе в точке метки нажмите одну из кнопок меток быстрого доступа [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5].

Метка быстрого доступа устанавливается в месте нажатия кнопки. Высвечиваются кнопки меток быстрого доступа, для которых установлены метки быстрого доступа ([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]).

- Место установки метки быстрого доступа отображается в кратком описании дорожки.
- Направление воспроизведения не записывается для меток быстрого доступа.

Воспроизведение меток быстрого доступа

- Когда мигает кнопка [REC MODE], это означает, что установлен режим записи метки быстрого доступа. В таком случае, нажав кнопку [REC MODE], переключитесь в режим воспроизведения метки быстрого доступа. В режиме воспроизведения метки быстрого доступа кнопка [REC MODE] отключается.

Нажмите одну из кнопок меток быстрого доступа ([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]), на которой установлена метка быстрого доступа.

Немедленно запускается воспроизведение от точки, записанной для кнопки.

- Кнопки меток быстрого доступа, для которых не установлены метки быстрого доступа не высвечиваются. Если нажата одна из кнопок меток быстрого доступа, место, где была нажата кнопка, устанавливается в качестве точки метки быстрого доступа для той кнопки.

❖ Сэмплер метки быстрого доступа

В режиме паузы или при паузе на временной точке метки быстрого доступа нажмите и удерживайте нажатой одну из кнопок [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5], на которой установлена метка. Место воспроизведения перемещается на ту точку метки быстрого доступа и метка быстрого доступа воспроизводится, пока удерживается нажатой кнопка метки быстрого доступа.

- При нажатии кнопки [PLAY/PAUSE ►/II] во время дискретизации метки быстрого доступа воспроизведение продолжается с той точки.

Удаление меток быстрого доступа

Нажмите одну из кнопок [HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Кнопка метки быстрого доступа ([HOT CUE (DELETE) 1] – [HOT CUE (DELETE) 5]), чья метка быстрого доступа была удалена отключается.

Использование режима скольжения

Режим скольжения является средством исполнения, позволяющим временно манипулировать звучанием как обычно путем использования скрэтчей, петель или реверсного воспроизведения. По мере выполнения этого указатель воспроизведения продолжает беззвучно перемещаться по дорожке на фоне, сохраняя место как будто-бы дорожка воспроизводится как обычно. По завершению манипулирования воспроизведение далее возобновляется с текущего места указателя воспроизведения внутри дорожки.

- Кнопка [SLIP] высвечивается при включении режима [SLIP] и мигает при продолжении обычного воспроизведения в виде фона.

Скользящая петля

1 Нажмите кнопку [SLIP].

Режим переключается на режим скольжения.

2 Нажмите кнопку [LOOP IN (GRID SET)], затем нажмите кнопку [LOOP OUT (GRID TAP)].

Запускается воспроизведение Петли.

Обычное воспроизведение продолжает воспроизводиться в виде фона даже во время воспроизведения петли.

3 Нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

Петля отменяется и возобновляется обычное воспроизведение звучания, которое воспроизводилось в виде фона.

- Для отмены режима скольжения снова нажмите кнопку [SLIP].

Автоматическая ударная скользящая петля

1 Нажмите кнопку [SLIP].

Режим переключается на режим скольжения.

2 Вращая ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)], установите удары.

3 Нажмите ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)].

Автоматически создается петля с установленным количеством ударов в соответствии с BPM текущей воспроизводящей дорожки и запускается воспроизведение петли.

Обычное воспроизведение продолжает воспроизводиться в виде фона даже во время воспроизведения петли.

4 Нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)].

Петля отменяется и возобновляется обычное воспроизведение звучания, которое воспроизводилось в виде фона.

- Для отмены режима скольжения снова нажмите кнопку [SLIP].

Скользящее реверсное воспроизведение

1 Нажмите кнопку [SLIP].

Режим переключается на режим скольжения.

2 Нажмите кнопку [REV].

Дорожка воспроизводится в обратном направлении.

Обычное воспроизведение продолжает воспроизводиться в виде фона даже во время реверсного воспроизведения.

- Для отмены режима скольжения снова нажмите кнопку [SLIP].

Скольжение со скрэтчем

1 Нажмите кнопку [VINYL (ILLUMINATION)].

Установите для поворотного переключателя режим [VINYL].

2 Нажмите кнопку [SLIP].

Режим переключается на режим скольжения.

3 Во время воспроизведения нажмите верхнюю часть поворотного переключателя.

Выполняется скрэтч.

Обычное воспроизведение продолжает воспроизводиться в виде фона даже во время воспроизведения со скрэтчем.

- Операции скользящей петли и скользящего реверсного воспроизведения не могут выполняться во время воспроизведения со скользящим скрэтчем.

4 Уберите руку с верхней части поворотного переключателя.

Возобновляется обычное воспроизведение звучания, которое воспроизводилось в виде фона.

- Для отмены режима скольжения снова нажмите кнопку [SLIP].

Скольжение с метки быстрого доступа

1 Установите метку быстрого доступа.

Подробнее, смотрите *Настройка Метки быстрого доступа* на стр. 27.

2 Нажмите кнопку [SLIP].

Режим переключается на режим скольжения.

3 Удерживайте нажатой кнопку метки быстрого доступа.

Воспроизведение запускается с точки метки быстрого доступа.

Воспроизведение продолжается, пока удерживается нажатой кнопка метки быстрого доступа.

4 Отпустите кнопку метки быстрого доступа.

Возобновляется обычное воспроизведение звучания, которое воспроизводилось в виде фона.

- Для отмены режима скольжения снова нажмите кнопку [SLIP].

Синхронизация скорости воспроизведения

Синхронизация ударов 2 дорожек (Синхронизация ударов)

Темп (BPM) и сетка ударов дорожки могут автоматически синхронизироваться с дорожкой на противоположной деке.

- При использовании функции синхронизации ударов, заранее установите ползунки [TEMPO] таким образом, чтобы BPM дорожек на двух деках были установлены рядом друг с другом.
- Если включена настройка [Enable beat grid] в меню [SETUP], темп (BPM) и сетка ударов полностью синхронизируются. Если настройка отключена, то синхронизируется только темп (BPM).

Нажмите кнопку [SYNC (SYNC OFF)] на деке, которую хотите синхронизировать.

Для синхронизации дорожки на деке (A) с дорожкой, воспроизводящейся на деке (B), нажмите кнопку [SYNC (SYNC OFF)] на деке (B).

- Для отмены синхронизации нажмите кнопку [SYNC (SYNC OFF)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].
 - Сетку ударов также можно выровнять вручную с помощью поворотного переключателя, смотря на дисплей выравнивания ударов.

Редактирование сетки ударов

Сетка ударов устанавливается автоматически на основе среднего значения BPM при анализе дорожек.

Если сетка ударов не совпадает с фактическими ударами дорожки, дорожки в левой и правой деках можно более точно синхронизировать после редактирования сетки ударов.

- Для редактирования сетки ударов включите настройку [Enable beat grid] в меню [SETUP].

Сетка ударов также может редактироваться с помощью компьютера. Для этого требуется выполнить операции ниже.

- Одновременно нажмите клавишу [Alt] и клавишу пробела на клавиатуре компьютера или щелкните по [GRID EDIT] на экране компьютера и установите режим редактирования сетки ударов.
- По завершении редактирования сетки ударов нажмите клавишу [Enter] на компьютере для сохранения настроек. (Также отменяется режим редактирования сетки ударов.)
 - Если не нужно сохранять отредактированную сетку ударов, нажмите клавишу [Esc] на компьютере.

Установка указателя удара

1 Выберите место, где нужно установить указатель удара.

С помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] или поворотного переключателя передвиньте место установки указателя удара в центр дисплея формы колебаний сигнала.

- Место также можно передвигать, перетаскивая дисплей формы колебаний сигнала на экране компьютера.

2 Нажмите кнопку [LOOP IN (GRID SET)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Устанавливается указатель удара. (Указатели ударов можно устанавливать в нескольких точках.)

- В режиме редактирования сетки ударов указатели ударов также можно устанавливать, нажимая клавишу [X] на клавиатуре

компьютера или дважды щелкнув, удерживая нажатой клавишу [Alt].

Сдвиг всей сетки ударов влево или вправо

Вращайте ручку [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] по часовой стрелке или против часовой стрелки, удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

При вращении по часовой стрелке вся сетка ударов сдвигается вправо. При вращении против часовой стрелки вся сетка ударов сдвигается влево.

- В режиме редактирования сетки ударов также можно сдвигать, нажимая клавишу [←] или [→], удерживая нажатой клавишу [Ctrl] на компьютере.
- В режиме редактирования сетки ударов, сетку ударов можно сдвигать быстрее, нажимая клавиши [←] или [→], удерживая нажатой клавиши [Ctrl] и [Shift] на компьютере.

Редактирование шага всей сетки ударов

Вращайте поворотный переключатель по часовой стрелке или против часовой стрелки, удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

При вращении по часовой стрелке шаг сетки ударов расширяется, а при вращении против часовой стрелки шаг сетки ударов сужается.

- В режиме редактирования сетки ударов шаг сетки ударов также можно отрегулировать, нажимая клавишу [←] или [→] на компьютере или перетаскивая, удерживая нажатой клавишу [Alt].
- В режиме редактирования сетки ударов шаг можно отрегулировать быстрее, нажимая клавишу [←] или [→], удерживая нажатой клавишу [Shift] на компьютере.

Регулировка шага всей сетки ударов путем постукивания по кнопке

Во время воспроизведения дорожки ширину сетки ударов можно отрегулировать, постукивая по кнопке.

В начале одного из измерений дорожки повторной нажимайте [LOOP OUT (GRID TAP)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Интервал между нажатиями [LOOP OUT (GRID TAP)] устанавливается в качестве шага сетки ударов.

- В режиме редактирования сетки ударов шаг сетки ударов также можно отрегулировать, постукивая по клавише пробела на компьютере.

Удаление указателей ударов

1 Выберите указатель удара для удаления.

С помощью контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] или поворотного переключателя передвиньте удаляемый указатель удара в центр дисплея формы колебаний сигнала.

- Место также можно передвигать, перетаскивая дисплей формы колебаний сигнала на экране компьютера.

2 Нажмите кнопку [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

- В режиме редактирования сетки ударов указатели ударов также можно удалять, выбрав их и нажимая клавишу [Delete] на компьютере или двойным щелчком, удерживая нажатыми клавиши [Alt] и [Shift].
- В режиме редактирования сетки ударов можно удалить всю сетку ударов, нажав клавишу [Delete], удерживая нажатой клавишу [Shift] на компьютере.

Блокировки сеток ударов

Данная функция защищает всю сетку от редактирования по отдельным дорожкам.

Нажмите кнопку [LOOP SELECT (GRID LOCK)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Использование функций микшера

Вывод звучания

Установите соответствующий уровень громкости на усилителях мощности, подключенных к терминалам [MASTER OUT 1, MASTER OUT 2]. Помните, что если установлен слишком высокий уровень громкости, будут выводиться очень громкие звуки.

1 Вращайте ручку [TRIM].

Регулирует уровень звучания, поступающего на различные деки.

2 Передвиньте фейдер канала от себя.

Регулирует уровень звучания, выводимого от различных дек.

3 Передвиньте кроссфейдер.

Переключите деку, чье звучание нужно выводить от громкоговорителей.

- В данной операции нет необходимости, если селектор кривой кроссфейдера установлен на [THRU].
- Левая кромка: Выводится только звучание канала, назначенного на левую сторону кроссфейдера.
- Центральная позиция: Микшируется и выводится звучание двух дек.
- Правая кромка: Выводится только звучание канала, назначенного на правую сторону кроссфейдера.
- С помощью кнопки [C.F. REV] назначения дек можно менять местами справа налево и наоборот.

4 Вращайте ручку [MASTER LEVEL].

Аудиосигналы выводятся от терминалов [MASTER1] и [MASTER2].

Выравнивание

Вращайте ручки [EQ (HI, MID, LOW)] на соответствующих деках.

Они регулируют [HI] (диапазон верхних частот), [MID] (диапазон средних частот) и [LOW] (диапазон нижних частот) соответственно.

Контроль звучания с помощью наушников

Канал контроля через наушники называется каналом [CUE]. Звучание данного канала выводится через наушники вне зависимости от положений кроссфейдера и фейдера канала.

- Для контроля звучания деки (A) или деки (B) через наушники без вывода звучания от канала [MASTER] используйте одну из процедур ниже.
 - Передвиньте фейдер канала для канала, который не нужно выводить от канала [MASTER] на ближайшую к себе позицию.
 - Передвиньте кроссфейдер до конца в сторону, противоположную каналу, который не нужно выводить.
- Для контроля звучания от микрофона или внешнего устройства (AUX) без вывода звучания от канала [MASTER] выберите [Mute] на панели управления MIC/AUX.
 - ⇒ *Мониторная панель управления MIC/AUX* (стр.18)

1 Подключите наушники к одному из терминалов [PHONES].

2 Нажмите кнопку [CUE] наушников для канала, которую хотите контролировать.

Высвечивается кнопка [CUE] наушников и звучание выводится на канал [CUE] наушников.

- Для одновременного контроля звучания обеих каналов, одновременно нажмите кнопки [CUE] для обеих наушников.

3 Нажмите клавишу [CUE] для микрофона или внешнего устройства, которым нужно контролировать.

Высвечивается клавиша [CUE] и звучание выводится на канал [CUE] наушников.

- Подробнее о расположении клавиш смотрите *Переключение подсветки поворотного переключателя* на стр. 25.

4 Вращайте ручку [HEADPHONES MIXING].

Отрегулируйте баланс контрольного уровня громкости между звучанием канала [CUE] и звучанием канала [MASTER].

- Вращайте против часовой стрелки: Повышается относительный уровень громкости канала [CUE]. При вращении до конца против часовой стрелки невозможно будет прослушать звучание канала [MASTER] через наушники.
- Центральная позиция: Устанавливается одинаковый уровень громкости для звучания канала [CUE] и звучания канала [MASTER].
- Вращайте по часовой стрелке: Повышается относительный уровень громкости канала [MASTER]. При вращении до конца по часовой стрелке невозможно будет прослушать звучание канала [CUE] через наушники.

5 Вращайте ручку [HEADPHONES LEVEL].

Регулируется уровень громкости наушников.

При нажатии нескольких кнопок [CUE] наушников звучание дек, для которых нажаты кнопки, микшируется и выводится через наушники.

- При повторно нажатии кнопки [CUE] наушников режим контроля звучания деки отменяется.
- При повторном щелчке по клавише [CUE] на панели управления MIC/AUX режим контроля звучания от микрофона или внешнего устройства отменяется.

Выбор характеристик кривой кроссфейдера

Переключите переключатель селектора кривой кроссфейдера.

- [↗]: Придает кривой резко повышающуюся форму (если кроссфейдер переключен со стороны [A], аудиосигналы немедленно выводятся со стороны [B]).
- [↘]: Придает кривой постепенно повышающуюся форму (если кроссфейдер переключен со стороны [A], звучание на стороне [B] постепенно повышается, в то время как звучание на [A] постепенно понижается).
- [THRU]: Выберите, когда нет необходимости использовать кроссфейдер.

Использование функции перемены кроссфейдера местами

Переключите переключатель [C.F. REV].

- [ON]: Левая сторона кроссфейдера устанавливается на деку (B), правая сторона устанавливается на деку (A).
- [OFF]: Левая сторона кроссфейдера устанавливается на деку (A), правая сторона устанавливается на деку (B).

Запуск воспроизведения с помощью фейдера (Запуск с помощью фейдера)

❖ Запуск воспроизведения с помощью кроссфейдера

1 Установите переключатель [FADER START] на [ON].

2 Передвиньте кроссфейдер.

Установите на кромку, противоположную стороне, на которую установлен канал, который требуется использовать с функцией запуска с помощью фейдера.

3 Установите временную точку метки.

Воспроизведение устанавливается на паузу во временной точке метки.

- Если временная точка метки уже установлена, нажимая кнопку [CUE], передвиньте место воспроизведения обратно на такую точку.

4 Передвиньте кроссфейдер.

Запускается воспроизведение.

- Если кроссфейдер установлен обратно в исходное положение, проигрыватель незамедлительно возвращается на временную точку метки и устанавливает паузу воспроизведения (возврат к метке).

Запуск воспроизведения метки быстрого доступа с помощью фейдера (Запуск метки быстрого доступа с помощью фейдера)

❖ Запуск воспроизведения с помощью кроссфейдера

1 Установите переключатель [FADER START] на [ON].

2 Передвиньте кроссфейдер.

Установите на кромку, противоположную стороне, на которую установлен канал, который требуется использовать с функцией запуска с помощью фейдера.

3 Выберите одну из меток быстрого доступа.

Воспроизведение устанавливается на паузу в точке метки быстрого доступа.

- Если метка быстрого доступа не установлена, то сначала установите метку быстрого доступа. Подробнее, смотрите *Настройка Метки быстрого доступа* на стр. 27.

4 Передвиньте кроссфейдер.

Запускается воспроизведение.

- Если кроссфейдер установлен в исходное положение, проигрыватель мгновенно возвращается на уже установленную точку метки быстрого доступа и устанавливает паузу воспроизведения.

Использование микрофона

1 Подключите микрофон к терминалу [MIC1] или [MIC2].

- Для использования терминала [MIC2] установите селекторный переключатель [MIC2/AUX] на [MIC2].

2 Установите селекторный переключатель [OFF, ON, TALK OVER] на [ON] или [TALK OVER].

- [ON]: Индикатор высвечивается.
- [TALK OVER]: Индикатор мигает.
- При установке на [TALK OVER] уровень громкости текущей воспроизводимой дорожки автоматически понижается при поступлении звучания на микрофон. (Уровень громкости звучания, поступающего на терминалы [AUX IN] не понижается.)

3 Вращайте ручку [LEVEL].

Отрегулируйте уровень звучания, выводимого от [MIC1] и [MIC2].

- Помните, что поворот до крайнего правого положения будет выводить очень громкое звучание.

4 Запустите ввод аудиосигналов на микрофон.

Выравнивание

Вращайте ручки [EQ (HI, MID, LOW)] для [MIC1] или [MIC2].

Использование внешнего устройства

1 Установите селекторный переключатель [MIC2/AUX] на [AUX].

2 Вращайте ручку [LEVEL] в разделе микрофон/AUX по часовой стрелке.

Регулирует уровень выходного звучания.

- Если уровень громкости невозможно отрегулировать достаточным образом с помощью только ручки [LEVEL] в разделе микрофон/AUX, то регулируйте вращая ручку [VOL] на задней панели.

Выравнивание

Вращайте ручки [EQ (HI, MID, LOW)] в разделе микрофон/AUX.

Запись

- Подробнее о соответствующем экране на компьютере смотрите *Панель записи* на стр. 18.
- Запись входящего звучания для ITCH невозможна при установке селекторного переключателя [MIC/AUX THRU] на [ON].

1 Выберите канал для записи.

Выполняйте данную операцию на экране компьютера.

- [MIX]: Можно записать звучание, выводимое от терминалов [MASTER OUT 1] и [MASTER OUT 2].
- [AUX]: Можно записать только звучание канала [MIC/AUX].

2 Отрегулируйте уровень записи.

Отрегулируйте уровень записи с помощью соответствующих ручек для записываемого источника. На индикаторе записи в программном обеспечении отображается уровень сигнала, который будет записан на диске. Рекомендуется установить уровни таким образом, чтобы уровень микширования на самой громкой отметке лишь краток входил в красную зону на индикаторе.

3 Нажмите кнопку [AREA MOVE (REC)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Запись запускается.

Мигает кнопка [AREA MOVE (REC)].

4 Нажмите кнопку [AREA MOVE (REC)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Кнопка [AREA MOVE (REC)] отключается и запись приостанавливается.

5 С помощью компьютера введите имя файла.

6 Нажмите кнопку [LOAD PREPARE (SAVE)], удерживая нажатой кнопку [SHIFT].

Записанное звучание сохраняется.

- Если не было введено имя файла, то создается файл с именем "Serato Recording <серийный номер>".
- Записанные данные сохраняются в следующей директории. Windows: **Моя музыка > _Serato_ > Recording**
Macintosh: **Музыка > _Serato_ > Recording**

Вывод звучания от микрофона и AUX напрямую

Когда селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] установлен на [ON], аудиосигналы подключенного внешнего устройства и микрофона выводятся напрямую без прохождения через компьютер. Обычно используйте, установив переключатель на [OFF].

1 Установите селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] на [ON].

2 Принимайте аудиосигналы на микрофон или выводите аудиосигналы от внешнего устройства.

- Эффекты к подключенному микрофону или дополнительному оборудованию не применяются, когда селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] установлен на [ON].

Использование функции эффекта

Данная функция позволяет немедленно установить различные эффекты в соответствии с темпом (BPM = Beats Per Minute) текущей воспроизводимой дорожки.

Эффект применяется к выбранному каналу.

1 Вращайте ручку [FX CH SELECT].

Выбирает канал, к которому нужно применить эффект.

2 Вращайте ручку [EFFECT SELECT].

Выбирает тип эффекта.

О типах эффектов смотрите *Типы эффектов* на стр. 32.

3 Нажмите кнопку [FX ON/OFF].

Когда эффект включен, выбранный эффект применяется к звучанию.

- Эффект отключается при повторном нажатии кнопки.
 - Параметры эффекта могут регулироваться путем вращения ручек [LEVEL/DEPTH] и [PARAMETER].
 - При установке ручки [FX CH SELECT] на [MASTER] или [MIC/AUX], выход канала микрофона или AUX может казаться несинхронизованным. В таком случае отключите эффекты или установите ручку [FX CH SELECT] на [A] или [B].

Установка BPM вручную

BPM, используемый в качестве основного значения для эффекта можно установить вручную.

- При выборе [A] или [B] от ручки [FX CH SELECT] устанавливается автоматический режим, соответствующий BPM загруженной в деку дорожки.
Для установки BPM вручную используйте кнопку [TAP].
- При выборе [MASTER] или [MIC/AUX] от ручки [FX CH SELECT], режим всегда устанавливается в ручной режим.

Нажмите кнопку [TAP].

Интервал постукивания пальцем по кнопке [TAP] устанавливается в качестве BPM.

- При выборе [A] или [B] от ручки [FX CH SELECT], BPM можно установить обратно в автоматический режим, нажав и удерживая нажатой кнопку [TAP].

Типы эффектов

- В описаниях в данном разделе “установленные удары” означают удары, установленные с помощью ручки [PARAMETER].

❖ REVERB

Реверберация состоит из серий небольших естественных задержек или ревербераций аудиосигнала, создавая пространственный атмосферный след, как например в пещере или в закрытом пространстве. Данные реверберационные “отражения” являются колебаниями звучания, делающими музыку как будто отскакивающей от стены к стене. В качестве цифрового эффекта реверберация позволяет создать ощущение пространственности и атмосферы. Когда глубина реверберации становится полностью мокрой, исходное звучание постепенно исчезает.

Ручка PARAMETER	Регулировка уровня эффекта реверберации.
Ручка LEVEL/DEPTH	Регулировка уровня реверберации.

❖ DELAY

Задержка происходит, когда часть аудиосигнала повторяется на более позднем этапе. Увеличение уровня [FX MIX] приведет к переходу уровня задержки на исходный уровень, пока не будет достигнут 100 % переход задержки на исходный сигнал.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки временной задержки 1/16 – 8/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка баланса между исходным звучанием и звучанием эффекта.

❖ ECHO

Подобно эффекту Delay, эффект Echo приведет к повторению исходного сигнала на более позднем уровне на установленное количество раз, затем след эха исчезает. Echo имитирует классический эффект Tape Echo с более теплым, более аналоговым звучанием, где пользователь может контролировать теплоту/колотир сигналов эффект, чем по сравнению с чистой цифровой задержкой. Уровень повышается при повышении уровня мокроты эффекта, пока будет достигнуто воспроизведение только полностью мокрой задержки без исходного сигнала.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки временной задержки 1/16 – 8/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка баланса между исходным звучанием и звучанием эффекта.

❖ LPF

Фильтр нижних частот действует наподобие эквалайзера, срезающего верхнюю часть частотного спектра и пропускающего только звучание ниже точки среза фильтра, устремляясь в нижнюю часть сигнала. Можно добавить резонанс, делая точку среза эффекта более отчетливой.

Ручка PARAMETER	Регулировка резонанса.
Ручка LEVEL/DEPTH	Чем больше регулятор поворачивается по часовой стрелке, тем более напряженнее эффект.

❖ HPF

Фильтр верхних частот действует наподобие эквалайзера, срезающего басовое звучание частотного спектра и пропускающего

только звучание выше точки среза фильтра, устремляясь в верхнюю часть сигнала. Можно добавить резонанс, делая точку среза эффекта более отчетливой.

Ручка PARAMETER	Регулировка резонанса.
Ручка LEVEL/DEPTH	Чем больше регулятор поворачивается по часовой стрелке, тем более напряженнее эффект.

❖ PHASER

Фейзер использует фильтры для сдвига частотного спектра для создания эффекта охвата на аудиосистемнике. Низкочастотный генератор переключает скорость охвата. [FX MIX] изменяет глубину и обратную связь эффекта.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки цикла для перемещения эффекта фейзера как времени 1/6 – 32/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Чем больше регулятор поворачивается по часовой стрелке, тем более напряженнее эффект. При полном вращении против часовой стрелки выводится только исходное звучание.

❖ FLANGER

Эффект флэнджера возникает при микшировании двух идентичных источников звучания вместе с небольшой разницей, создавая более естественное звучание подъема и снижения частотного спектра путем изменения параметра [TIME]. [FX MIX] изменяет глубину и обратную связь эффекта.

Ручка PARAMETER	Установка времени эффекта 1/6 – 32/1 по отношению ко времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Чем больше регулятор поворачивается по часовой стрелке, тем более напряженнее эффект. При полном вращении против часовой стрелки выводится только исходное звучание.

❖ CRUSHER

Крашер добавляет искажение и снижает разрешение битовой скорости аудиосистемника. Данный эффект может звучать со сбоями или с перегрузкой, в зависимости от точки установки битовой глубины.

Ручка PARAMETER	Регулировка уровня эффекта.
Ручка LEVEL/DEPTH	Чем больше регулятор поворачивается по часовой стрелке, тем более напряженнее эффект.

❖ TREMOLO

Tremolo модулирует уровень громкости сигнала, ритмично понижая или повышая его на установленные временные разделения, как будто при выполнении серии прерываний на кроссфейдере микшера. [TIME] определяет уровень снижения уровня громкости, в то время как [FX MIX] изменяет модуляцию уровня громкости сигнала. Глубина среза определяется мокрым/сухим количеством, где 100 % срезание приводит к полному подавлению звучания.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки времени прерывания 1/16 – 8/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка баланса между исходным звучанием и звучанием эффекта.

❖ BRAKER

Брейкер действует как функция торможения “стоп” на классических проигрывателях, когда звучание сбавляет скорость до полной остановки до последующего возобновления воспроизведения. В зависимости от продолжительности установки [TIME] данный

эффект может звучать как при торможении нажатием кнопки быстрой пожарной остановки и до классической технологии "отключения проигрывателя", позволяя звучанию замедляться до полной остановки.

Ручка PARAMETER	Установка времени остановки от 1/16 до 8/1 по отношению к одному удару BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка частоты, на которой применяется звучание остановки.

❖ REPEATER

Данный эффект повторяет аудиофрагменты наподобие функции вращения петли. Можно контролировать "вероятность" повторения воспроизводящегося аудиопотока, количество раз которого будет повторяться аудиораздел, и время повторения аудиораздела.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки времени повтора 1/16 – 8/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка частоты, на которой применяется повторяемое звучание.

❖ REVERSER

Данный эффект воспроизводит часть аудиосигнала в обратном направлении, микшируя его с исходным звучанием. Можно контролировать продолжительность воспроизводящегося в обратном направлении аудиопотока и "вероятность" повтора звучания.

Ручка PARAMETER	Они используются для установки реверсивного времени 1/16 – 8/1 по отношению к времени одного удара BPM.
Ручка LEVEL/DEPTH	Установка частоты, на которой применяется воспроизведение звучания в обратном направлении.

Изменение настроек

Настройки среды ITCH можно изменить в соответствии с условиями использования.

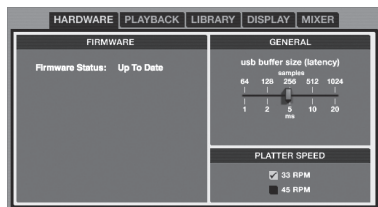
1 На экране компьютера щелкните по [SETUP].



Открывается меню настройки ITCH.

2 Щелкните по ярлыку для параметра, который хотите настроить.

Отображается информация по параметрам настройки.



Подробнее о различных ярлыках смотрите отдельные описания ниже.

- Информация о версии ITCH отображается в нижней левой части меню [SETUP].
- Если компьютер подключен к Интернет, щелкните по [CHECK FOR UPDATES] для проверки наличия более свежего программного обеспечения.

Параметры настройки меню [SETUP]

❖ HARDWARE

FIRMWARE

Здесь можно проверить версию встроенного программного обеспечения данного аппарата.

- Когда отображается [Update Available], это значит, что доступна более свежая версия встроенного программного обеспечения. Щелкните по [UPDATE FIRMWARE] для обновления встроенного программного обеспечения. Если отображается [Up to Date], это значит, что нет необходимости обновлять встроенное программное обеспечение.

GENERAL

Здесь можно изменить настройку размена буфера USB "usb buffer size (latency)".

ITCH разделяет аудиоданные в небольшие пакеты для воспроизведения. Здесь можно отрегулировать данный размер пакета.

- Если установлен небольшой размер буфера, управление от поворотного переключателя передается с точностью и снижается задержка передачи системы (время ожидания), но могут иметь место прерывания аудиоданных (прерывания звучания), др.
- Если установлен большой размер буфера, прерывания аудиоданных (прерывания звучания), др., будут происходить реже, но может увеличиться временной промежуток из-за задержки передачи (времени ожидания) аудиоданных.

PLATTER SPEED

Время воспроизведения виртуальной деки можно установить на 33 или 45 оборотов в минуту.

❖ PLAYBACK

GENERAL

• Playback keys use shift

Данная настройка отменяет операции, выполняемые от клавиатуры компьютера, когда на клавиатуре не нажата клавиша [Shift] или когда отключена Caps Lock.

• Lock playing deck

Данная настройка отменяет загрузку новых дорожек в деку, на которой воспроизводится дорожка.

Данная настройка отменяет операции от контактной площадки [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] во время воспроизведения дорожки.

• Hi-fi resampler

Данная настройка уменьшает цифровое искажение, генерирующееся при воспроизведении на низкой или высокой скорости. Однако, при включении слегка увеличивается нагрузка на ЦП.

• Use auto gain

Данная настройка автоматически устанавливает уровень громкости (коэффициент усиления) для дорожек, когда программное обеспечение создает краткие описания дорожек. Уровень громкости устанавливается в соответствии со стандартным уровнем громкости, выбранным во всплывающем списке справа.

• Enable beat grid

Данная опция включает/отключает сетки ударов.

ON SONG LOAD

• play from start

При загрузке дорожки воспроизведение запускается с начала дорожки. Если в начале дорожки имеется пустой раздел, воспроизведение запускается с места, где начинается звучание.

- Если данная настройка отключена, при загрузке дорожки воспроизведение запускается с места, воспроизводившегося в последний раз на дорожке, которая воспроизводилась в прошлый раз.

• instant doubles

Одинаковая дорожка воспроизводится на обеих дорожках (удваивается).

- Например, когда текущая воспроизводящаяся на деке (A) дорожка также загружается на деку (B), место

воспроизведения дорожки на деке (B) автоматически синхронизируется с декой (B) и запускается воспроизведение. В это время также синхронизируются настройки основного темпа и петель.

- **play from first cue point**
При загрузке дорожки место запуска воспроизведения устанавливается на метку быстрого доступа с меньшим номером среди меток быстрого доступа.
 - Если для дорожки не было установлено метки быстрого доступа, воспроизведение запускается с начала дорожки.
- Приоритет данных настроек следующий.
[instant doubles], [play from first cue point], [play from start]

RECORDING

- **Bit depth**
При записи с помощью ITCHN выберите 16 бит или 24 бита для битовой скорости.
- **File format**
При записи с помощью ITCHN выберите AIFF или WAV для формата файла.

❖ LIBRARY

Show iTunes library

Библиотека iTunes и списки воспроизведения отображаются в ITCHN.

Protect library

- Отменяются следующие операции в библиотеке.
- Редактирование имен файлов и знаковой информации
 - Перемещение или удаление файлов и crate

Custom crate columns

Заголовок столбца списка дорожек будет установлен отдельно для других crate. Когда данная настройка отключена, заголовок столбца для всех дорожек отображается в совокупности.

Center on selected song

Данная настройка позволяет прокручивать списки вверх и вниз с фиксированным в центре курсором, когда данный аппарат используется для просмотра библиотеки.

Show all file types

При импорте музыкальных файлов отображаются все файлы на жестком диске.

- Когда данная настройка отключена, то отображаются только те файлы, которые могут воспроизводиться с помощью ITCHN.

include subcrate tracks

Дорожки в subcrate отображаются в корневом crate.

❖ DISPLAY

Maximum screen Updates

Данный ползунок позволяет снизить частоту обновления экрана ITCHN и потенциально использует меньше мощности ЦП. Пользователи с более медленными компьютерами или у которых одновременно запущена программа записи могут использовать данную функцию, если имеются вопросы с производительностью. Настройка по умолчанию установлена на 60 ГЦ, или обновление происходит 60 раз в секунду. Данная настройка применяется ко всему пользовательскому интерфейсу ITCHN; виртуальным декам, формам колебаний сигнала, библиотеке и экрану настройки.

Horizontal waveforms

Раздел дисплея формы колебаний сигнала отображается горизонтально в нижней части экрана.

Left vertical waveforms

Раздел дисплея формы колебаний сигнала отображается вертикально в левой части экрана.

Right vertical waveforms

Раздел дисплея формы колебаний сигнала отображается вертикально в правой части экрана.

❖ MIXER

GENERAL

- **EQ**
 - **6 dB**
Коэффициент усиления эквалайзера устанавливается на 6 дБ.
 - **12 dB**
Коэффициент усиления эквалайзера устанавливается на 12 дБ.
- **OUTPUT**
 - **Mono**
Устанавливается монофонический режим для внешнего выхода.
 - **Stereo**
Устанавливается стереофонический режим для внешнего выхода.
- **HEADROOM**
Регулирует выход от соответствующих дек. Уменьшите количество при прерывании или искажении звучания или увеличьте его при низком уровне входа и заметном шуме.

CUE





- **OVERDRIVE**
Данная настройка регулирует уровень звучания, выводимого от канала наушников.
 - Качество звучания может снижаться, если установлен слишком высокий уровень.

UPFADERS

- **U/F CURVE**
Данная настройка устанавливает резкость увеличения или уменьшения уровня громкости при перемещении фейдера канала.

CROSSFADER

Для характеристик кривой кроссфейдера можно подробно отрегулировать наложение звучания при переключении канала.

- 
Можно регулировать характеристики кривой при выборе  с помощью селекторного переключателя кривой кроссфейдера.
- 
Можно регулировать характеристики кривой при выборе  с помощью селекторного переключателя кривой кроссфейдера.

Дополнительная информация

Возможные неисправности и способы их устранения

- Зачастую неправильное срабатывание ошибочно воспринимается за неполадки или неисправности. Если вы считаете, что имеется какая-либо неисправность на данном компоненте, изучите информацию ниже. В некоторых случаях неполадка может содержаться на другом компоненте. Проверьте другие компоненты, а также используемые электроприборы. Если невозможно было устранить неисправность после изучения пунктов ниже, обратитесь в ближайший авторизованный сервисный центр Pioneer или к дилеру для проведения ремонта.
- Данный аппарат может не срабатывать соответствующим образом по причине статического электричества или по другим внешним причинам. В таком случае, обычную работу можно возобновить, отключив питание, обждав 1 минуту и затем снова включив питание.

Неисправность	Проверьте	Способ устранения
Не включается питание. Ни один из индикаторов не высвечен.	Установлен-ли переключатель [ON/OFF] для электропитания на [ON]?	Установите переключатель [ON/OFF] для электропитания на [ON].
Индикатор поворотного переключателя не высвечивается. Низкий уровень громкости [MASTER OUT 1] (выход XLR), плохое качество звучания или звучание не выводится. Терминалы [MIC1], [MIC2] и [AUX IN] не могут использоваться. Тусклые индикаторы.	Устройство используется с питанием шины USB?	При использовании с питанием шины USB имеются ограничения. Для использования аппарата без данных ограничений, подключите поставляемый адаптер переменного тока. (стр. 11)
Данный аппарат не распознается.	Установлен-ли переключатель [ON/OFF] для электропитания на [ON]?	Установите переключатель [ON/OFF] для электропитания на [ON].
	Подключен-ли поставляемый USB кабель соответствующим образом?	Подключите поставляемый USB кабель соответствующим образом. (стр. 11)
Данный аппарат работает с питанием шины USB даже при использовании поставляемого адаптера переменного тока.	Подключен-ли поставляемый адаптер переменного тока соответствующим образом?	Установите вилку питания соответствующим образом на поставляемом адаптере переменного тока. Подключите соответствующим образом поставляемый адаптер переменного тока к розетке. (стр. 5)
		Подключите соответствующим образом разъем постоянного тока поставляемого адаптера переменного тока к данному аппарату. (стр. 11)
Питание не включается при использовании аппарата с питанием шины USB.	Подключен-ли поставляемый USB кабель соответствующим образом?	Подключите компьютер и данный аппарат напрямую через поставляемый USB кабель. Концентраторы USB не могут использоваться. (стр. 11)
	Мощность питания шины USB от компьютера может быть недостаточной.	Используйте поставляемый адаптер переменного тока. (стр. 11)
	Не используется-ли концентратор USB?	Концентраторы USB не могут использоваться. Подключите компьютер и данный аппарат напрямую через поставляемый USB кабель. (стр. 11)
	Не используется-ли отдельно продающийся USB кабель?	Используйте поставляемый USB кабель.
Невозможно управлять данным аппаратом.	Настроен-ли программный драйвер надлежащим образом?	Настройте программный драйвер надлежащим образом. (стр. 7)
Музыкальные файлы не могут воспроизводиться.	Не повреждены-ли музыкальные файлы?	Воспроизводите неповрежденные музыкальные файлы.
Дорожки не отображаются в списке дорожек.	Были-ли музыкальные файлы импортированы соответствующим образом?	Импортируйте музыкальные файлы соответствующим образом. (стр. 19)
	Не выбран-ли crate или subcrate, не содержащий дорожек?	Выберите crate или subcrate с дорожками или добавьте дорожки в crate или subcrate.
Запись недоступна.	Подключено-ли внешнее устройство или микрофон надлежащим образом?	Проверьте подключение внешнего устройства или микрофона. (стр. 11)
	Выбран-ли канал для записи надлежащим образом?	Надлежащим образом выберите канал для записи. (стр. 31)
Не выводится звучание внешнего устройства или микрофона.	Настроен-ли селекторный переключатель [MIC2/AUX] надлежащим образом?	Надлежащим образом установите селекторный переключатель [MIC2/AUX]. (стр. 31)
	Правильно-ли установлена панель управления MIC/AUX?	В зависимости от настроек основное звучание может не выводиться. Настройте выход соответствующим образом. (стр. 18)
	Устройство используется с питанием шины USB?	При использовании с питанием шины USB имеются ограничения. Для использования аппарата без данных ограничений, подключите поставляемый адаптер переменного тока. (стр. 11)
Низкий уровень громкости устройства, подключенного к терминалам [AUX IN].	Установлена-ли ручка [VOL] терминала [AUX IN] на соответствующую позицию?	Установите подходящий уровень звучания для подключенного устройства. (стр. 31)

Неисправность	Проверьте	Способ устранения
Искажение звучания.	Установлены ли ручки [MASTER LEVEL] и [TRIM] на соответствующие позиции?	Отрегулируйте ручки [MASTER LEVEL] и [TRIM] .
	Установлен ли подходящий уровень звучания, поступающего на терминалы [AUX IN] и [MIC] ?	Установите подходящий уровень поступающего на терминалы звучания для подключенных устройств.
	Настроен ли [HEADROOM] в меню [SETUP] соответствующим образом?	Настройте уровень соответствующим образом.
Прерывано воспроизводящееся звучание.	Подключены ли надлежащим образом поставляемые адаптер переменного тока и USB кабель?	Звучание будет прервано при отсоединении силового кабеля поставляемого адаптера переменного тока или поставляемого USB кабеля от данного аппарата во время воспроизведения. Надлежащим образом закрепите силовой провод поставляемого адаптера переменного тока и поставляемый USB кабель на крюке проводки данного аппарата. (стр. 11)
	Установлено ли подходящее значение времени ожидания для программного драйвера?	Установите подходящее значение времени ожидания для программного драйвера. (стр. 10) Установите подходящее значение времени ожидания для программного обеспечения DJ. (стр. 33)
Звучание не воспроизводится.	Подключены ли соединительные кабели соответствующим образом?	Подключите соединительные кабели соответствующим образом. (стр. 11)
	Подключен ли поставляемый USB кабель соответствующим образом?	Подключите компьютер и данный аппарат напрямую через поставляемый USB кабель. Концентраторы USB не могут использоваться. (стр. 11)
	Не загрязнены ли терминалы или штекеры?	Протрите любые загрязнения на терминалах и штекерах перед подключением.
	Настроен ли программный драйвер надлежащим образом?	Настройте программный драйвер надлежащим образом. (стр. 7)
	Настроен ли ITCH соответствующим образом?	Настройте ITCH соответствующим образом. Проверьте настройку [MIXER] в [SETUP] . (стр. 34)
	Настроены ли соответствующим образом подключенные компоненты и усилители?	Установите функцию выбора внешнего источника и уровень громкости на компонентах и усилителях соответствующим образом.
	Устройство используется с питанием шины USB?	При использовании с питанием шины USB уровень громкости [MASTER OUT 1] уменьшается, качество звучания снижается, звучание может не выводиться, др. Для использования аппарата без данных ограничений, подключите поставляемый адаптер переменного тока. (стр. 11)
Звучание не выводится, или звучание искажено или содержит шум.	Установлен ли селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] на [ON] ?	Установите селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] на [OFF] . Если селекторный переключатель [MIC/AUX THRU] установлен на [ON] , будет выводиться только звучание от микрофона или внешнего устройства. (стр. 31)
	Не расположен ли данный аппарат возле телевизора?	Отключите питание телевизора или установите данный аппарат и телевизор подальше друг от друга.
Не отображается сетка ударов.	Был ли проанализирован музыкальный файл?	Проанализируйте файл. Если невозможно проанализировать музыкальные файлы автоматически, щелкните по [GRID EDIT] в программном обеспечении ITCH и введите карты ударов вручную.
[SYNC] не срабатывает.	Были ли музыкальные файлы импортированы соответствующим образом?	Заново импортируйте музыкальные файлы и загрузите их в деки. (стр. 19)
	Был ли проанализирован музыкальный файл?	Проанализируйте файл.
[SYNC] не срабатывает даже когда файлы проанализированы.	Нестандартная сетка ударов?	Настройте сетку ударов надлежащим образом.
	Была ли сетка ударов установлена надлежащим образом путем постукивания?	
	Не слишком ли отличаются BPM дорожек в двух деках?	Функция [SYNC] не будет срабатывать надлежащим образом, если BPM дорожки на деке, для которой нажата кнопка [SYNC (SYNC OFF)] превышает регулируемый диапазон темпа дорожки на деке, для которой не была нажата кнопка [SYNC (SYNC OFF)] .
Невозможно выполнить запуск с фейдера.	Выполняется скрэтч?	Функция [SYNC] отключается во время выполнения скрэтча.
	Установлен ли режим ожидания с установленной меткой?	Установите метку. (стр. 25)
Звучание прерывается при установке драйвера ASIO.	Не был ли установлен драйвер ASIO при запущенном ITCH?	Установите драйвер ASIO до запуска ITCH. (стр. 7)
Функция возврата к метке не срабатывает.	Установлена ли временная точка метки?	Установите временную точку метки. (стр. 25)
Функция возврата к петле не срабатывает.	Была ли установлена петля для текущего воспроизведения?	Если для текущего воспроизведения петля не была установлена, функция возврата к петле не будет срабатывать. Установите петлю один раз. (стр. 25)
Мигает индикатор и питание не включается.	—	Обычную работу иногда можно возобновить, отсоединив силовой кабель, обждав как минимум 1 минуту и затем заново подключив силовой кабель к розетке. Если это не приводит к исправлению, отсоедините силовой кабель и попросите сервис-центр выполнить ремонт.
Невозможно отредактировать библиотеку.	Включен ли [Protect library] в [SETUP] ?	Отключите [Protect library] . (стр. 34)

Неисправность	Проверьте	Способ устранения
Неустойчивая работа ITCH.	Используется-ли самая последняя версия программного обеспечения?	Бесплатные обновления ITCH можно загрузить через Интернет. Посетите вебсайт ниже и старайтесь, чтобы была установлена самая последняя версия программного обеспечения. (стр. 6)
	Не используются-ли одновременно с ITCH другие программы?	Закройте другие приложения для снижения нагрузки на компьютер. Если все-еще наблюдается неустойчивая работа, попробуйте отключить беспроводную сеть или другие беспроводные подключения, антивирусное программное обеспечение, хранитель экрана, режим энергосбережения, др. (стр. 6)
	Мощность питания шины USB от компьютера может быть недостаточной.	Используйте поставляемый адаптер переменного тока. (стр. 11)
	Когда к компьютеру подключены другие устройства USB.	Отсоедините другие устройства USB от компьютера. При одновременном подключении к компьютеру другого аудиоустройства USB, оно может не срабатывать или распознаваться как обычно. (стр. 11)
	Не используется-ли концентратор USB?	Концентраторы USB не могут использоваться. Подключите компьютер и данный аппарат напрямую через поставляемый USB кабель. (стр. 11)
	Имеется проблема с портом USB, куда подключен данный аппарат.	Если на компьютере имеется несколько портов USB, попытайтесь подключить данный аппарат к другому порту USB. (стр. 11)
Не подключен-ли данный аппарат к переносному компьютеру, работающему от батареи?	Подавайте питание на переносной компьютер с источника питания переменного тока. (В зависимости от настроек переносного компьютера, когда он работает от батареи, может быть установлен режим энергосбережения, что автоматически снижает работоспособность компьютера.) (стр. 6)	
Слишком малый размер буфера USB.	Увеличьте размер буфера USB. (стр. 33)	

Сообщения о повреждениях файлов

Если данный аппарат не может срабатывать надлежащим образом, то на экране отображается код ошибки. Проверьте ошибку в таблице ниже и выполните надлежащее действие.

Код ошибки	Описание ошибки	Причина и действие
Corrupt file : This MP3 contains invalid frames	Данный файл содержит блоки данных, не соответствующих официальным стандартам MP3.	Обычное воспроизведение не гарантируется. Рекомендуется переделать файл.
Corrupt file : This file contains corrupt frames that may result in audible glitches	Данный файл содержит последовательный ряд поврежденных блоков данных.	Рекомендуется переделать файл. Поврежденные блоки данных воспроизводятся без вывода звучания, поэтому звучание может казаться прерванным.
Corrupt file : This file has been split. You should check the beginning for audio glitches	Звучание, которое должно было находиться в первом блоке аудиоданных MPEG в файле было потеряно.	Это могло произойти по причине нестандартного редактирования MP3. Так как поврежденные блоки данных воспроизводятся без вывода звучания и так как многие дорожки запускаются без звучания, может быть трудно заметить это, но для проверки рекомендуется внимательно прослушать.
Corrupt file : This MP3 contains frames with corrupt data	Загружено краткое описание старого MP3, отредактированное в другой программе редактирования.	Как и для других поврежденных файлов, поврежденный раздел воспроизводится без звучания. Рекомендуется переделать файл.
Corrupt file : This MP3 is completely invalid and is not playable	Данный файл содержит недействительные данные и не может воспроизводиться. Причина может скрываться в плохом секторе, поврежденном системном файле, использовании ошибочного формата файла или расширения, др.	Переделайте информацию краткого описания.
Corrupt file : This file contains invalid audio data	При поиске аудиоданных было обнаружено большое количество недействительных данных.	Рекомендуется переделать файл.
Corrupt file : This MP3 contains no valid frames	Файл не может воспроизводиться, так как аудиоданные не были обнаружены.	Проверьте, является-ли данный музыкальный файл законным.
Unsupported file : This MP3 contains multiple layers	При сканировании файла были обнаружены несколько слоев блоков данных MPEG.	Файлы MP3, содержащие несколько слоев блоков данных не могут воспроизводиться. В зависимости от блоков данных они могут воспроизводиться без звучания.
Unsupported file : This file is more than 2GB in size	Файл превышает ограничение размера 2 Гб.	Файлы, превышающие в размере 2 Гб не поддерживаются. Рекомендуется переделать файл.
Unsupported file : This file had data blocks greater than 2GB size	В файле содержатся блоки данных, превышающих ограничение размера 2 Гб.	Файлы, превышающие в размере 2 Гб не поддерживаются. Рекомендуется переделать файл.
Corrupt file : This WAV contains no valid chunks	В данном файле не содержится распознаваемых данных WAV. Данный файл может не относиться к WAV.	Используйте формат музыкального файла, который может воспроизводиться.
Unsupport file : This file's data is not in PCM format	Данные WAV не принадлежат формату PCM, поэтому файл не может воспроизводиться.	Могут воспроизводиться только файлы WAV в формате PCM.

Код ошибки	Описание ошибки	Причина и действие
Unsupported file : This file has a sampling rate greater than 48kHz	Файл не может воспроизводиться, так как частота дискретизации превышает 48 кГц.	Заново произведите дискретизацию файла на уровне 48 кГц и сохраните его.
Unsupported file : This file uses more than 24bits per sample	Файл не может воспроизводиться, так как битовая скорость превышает 24 бита.	Рекомендуется переделать файл. Поддерживается максимальная скорость в 24 бита на единицу дискретизированных аудиоданных.
Corrupt file : This WAV is incomplete	Объем данных находится ниже предполагаемого размера файла. Повреждены данные либо они не были отредактированы надлежащим образом, поэтому ITCH не может правильно определить объем данных в файле.	Рекомендуется переделать файл.
Corrupt file : This file contains corrupt blocks	В данном файле содержится блок данных с размером 0 (ноль).	Рекомендуется переделать файл. Продолжительное использование могло вызвать нестабильную работу ITCH или зависание.
Corrupt file : This song contains no audio data	Невозможно обнаружить аудиоданные в файле, поэтому он не может воспроизводиться.	Проверьте, содержит ли файл аудиоданные.
Corrupt file : This song contains invalid samples	В данном файле содержатся образцы звучания со слишком малым размером.	При слишком малом размере он может указываться как 0 (ноль). Это особо не воздействует на воспроизведение, но звучание может прерываться.

Использование контроллера для других программных обеспечений DJ

DDJ-S1 также выводит данные управления для кнопок и ручек в формате MIDI. При подключении компьютера с установленным программным обеспечением DJ, совместимым с MIDI интерфейсом, через USB кабель, можно управлять программным обеспечением DJ на данном аппарате. Звучание музыкальных файлов, воспроизводимых на компьютере, также можно выводить от DDJ-S1. Для использования в качестве контроллера для других программных обеспечений DJ, сначала выполните настройки звучания и MIDI в программном обеспечении DJ.

Подробнее, смотрите инструкции по эксплуатации к программному обеспечению DJ.

Подробнее о сообщениях MIDI на данном аппарате смотрите веб-сайт ниже.

<http://www.prodjnet.com/support/>

Ограничение ответственности

- Pioneer является зарегистрированной торговой маркой Pioneer Corporation.
- Microsoft®, Windows Vista®, Windows® и Internet Explorer® являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или других странах.
- Apple, Macintosh, Mac OS, Safari, iTunes и Finder являются торговыми марками Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.
- Intel и Intel Core являются торговыми марками Intel Corporation в США и других странах.
- ASIO является торговой маркой Steinberg Media Technologies GmbH.
- AMD является торговой маркой Advanced Micro Devices, Inc.
- "ITCH" является зарегистрированной торговой маркой Serato Audio Research.

Указанные здесь названия компаний и изделий являются торговыми марками их соответствующих владельцев.

Данное изделие было лицензировано для бесприбыльного использования. Данное изделие не было лицензировано для коммерческих целей (с целью извлечения прибыли) как трансляции (трансляции наземного, спутникового, кабельного или другого типа), потоковой трансляции через Интернет, Интранет (корпоративная сеть) или другие типы сетей или средства распространения электронной информации (услуга по распространению цифровой музыки в сети). Для таких видов использования требуется получить соответствующие лицензии. Подробнее, посетите <http://www.mp3licensing.com>.

Предупреждения по авторским правам

Выполненные вами записи предназначены для вашего личного удовольствия и по законам о защите авторских прав не могут использоваться без согласия владельца авторских прав.

- Музыка, записанная на CD дисках, др., защищается законами о защите авторских прав отдельных стран и международными соглашениями. Ответственность за легальное использование записанной музыки полностью лежит на человеке, выполнившим запись.
- При обращении с музыкой, загруженной с Интернета, др., загрузивший музыку человек несет полную ответственность за использование музыки в соответствии с контрактом, заключенным с сайтом загрузки.

Технические характеристики

Адаптер переменного тока

Питаниеот 100 В до 240 В переменного тока, 50 Гц/60 Гц
 Номинальный ток300 мА
 Номинальный выходпостоянного тока 5 В, 2 А

Общий раздел – Основной блок

Энергопотребление (при использовании адаптера переменного тока) 1.4 А
 Вес основного аппарата5.0 кг
 Макс. габариты.....680 мм (Ш) × 95.2 мм (В) × 318 мм (Г)
 Допускаемая рабочая температура.....от +5 °С до +35 °С
 Допускаемая рабочая влажность..... от 5 % до 85 % (без конденсации)

Аудиораздел (при использовании адаптера переменного тока/при воспроизведении на компьютере)

Номинальный выходной уровень
MASTER OUT 1 16 В среднеквадр
MASTER OUT 2 3 В среднеквадр
 Суммарный коэффициент гармоник
MASTER OUT 1 0.006 %
MASTER OUT 2 0.006 %
 Частотная характеристика
MASTER OUT 1 От 20 Гц до 20 кГц
MASTER OUT 2 От 20 Гц до 20 кГц
 Соотношение сигнал/шум
MASTER OUT 1 101 дБ или выше (номинальный выход)
MASTER OUT 2 101 дБ или выше (номинальный выход)
 Терминалы входа / выхода
 Терминал **USB**
 Тип В 1 набор

Выходной терминал MASTER OUT 1	
Коннектор XLR	1 набор
Выходной терминал MASTER OUT 2	
Штырьковые гнезда RCA	1 набор
Выходной терминал PHONES	
Стерефоническое гнездо наушников (Ø 6,3 мм).....	1 набор
Стерефоническое гнездо мини-джек наушников (Ø 3,5 мм)	1 набор
Входной терминал AUX	
Штырьковые гнезда RCA.....	1 набор
Терминал MIC1	
Коннектор XLR/гнездо для наушников (Ø 6,3 мм).....	1 набор
Терминал MIC2	
Гнездо наушников (Ø 6,3 мм)	1 набор

- Технические характеристики и дизайн данного аппарата и поставляемого программного обеспечения могут изменяться без предупреждения с целью улучшения изделия.
- Издано Pioneer Corporation. © Pioneer Corporation, 2011. Все права сохранены.

Примечание:

В соответствии со статьей 5 Закона Российской Федерации "О защите прав потребителя" и Указанием Правительства Российской Федерации № 720 от 16 июня 1997 года корпорация Pioneer Europe NV устанавливает условие на следующую продолжительность срока службы официально поставляемых на Российский рынок товаров.

Аудио и видеооборудование: 7 лет

Переносное аудиооборудование: 6 лет

Другое оборудование (наушники, микрофон и т.д.): 5 лет

Автомобильная электроника: 6 лет

D3-7-10-6_A1_Ru

Published by Pioneer Corporation.
Copyright © 2011 Pioneer Corporation.
All rights reserved.

PIONEER CORPORATION

1-1, Shin-ogura, Saiwai-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa 212-0031, Japan

Корпорация Пайонир

1-1, Син-Огура, Сайвай-ку, г. Кавасаки, префектура Канагава, 212-0031, Япония

Импортер: ООО "ПИОНЕР РУС"

125040, Россия, г. Москва, ул. Правды, д.26 Тел.: +7(495) 956-89-01

PIONEER EUROPE NV

Haven 1087, Keetberglaan 1, B-9120 Melsele, Belgium TEL: 03/570.05.11

k002_psv_sy

Printed in

<DRB1566-A>

