

Pioneer

MIXER PER DJ

DJM-750

<http://pioneerdj.com/support/>

Il sito di supporto DJ Pioneer indicato qui sopra offre una sezione FAQ, informazioni sul software ed informazioni e servizi di vario tipo, per permettere un uso più confortevole dei nostri prodotti.

Istruzioni per l'uso

Indice

Come leggere questo manuale

In questo manuale, i nomi dei canali e dei pulsanti indicati sul prodotto, i nomi dei menu nel software, ecc. sono indicati fra parentesi quadre ([]), ad esempio canale [MASTER], [ON/OFF], menu [File].

01 Prima di cominciare

Caratteristiche.....	3
----------------------	---

02 Collegamenti

Pannello posteriore	4
Collegamento dei terminali di ingresso.....	5
Collegamento dei terminali di uscita.....	5
Collegamento ad un pannello di controllo	6
Il driver software e il software utility di impostazione	6

03 Impiego

Uso di base.....	12
Uso avanzato	14

04 Tipi di effetto

Tipi di effetto BOOST COLOR FX/SOUND COLOR FX	16
Tipi di BEAT EFFECT	16

05 Lista dei messaggi MIDI

06 Modifica delle impostazioni

La funzione auto standby	21
La funzione talk-over.....	21
Impostazione delle preferenze.....	21

07 Informazioni aggiuntive

Diagnostica	22
Diagramma a blocchi.....	24
A proposito dei marchi di fabbrica o marchi di fabbrica depositati	25

Prima di cominciare

Caratteristiche

Questa unità è un mixer DJ a 4 canali che eredita tutta la tecnologia della serie DJM Pioneer, lo standard mondiale dell'audio per club. Non solo possiede svariate caratteristiche per performance DJ, compresa una scheda audio USB, BOOST COLOR FX, SOUND COLOR FX e BEAT EFFECT, ma produce segnale di alta qualità, ha un design di grande affidabilità ed un pannello di grande accessibilità, caratteristiche di estremo valore per le performance DJ.

SCHEDA AUDIO STEREO da 24 bit/96 kHz 4-IN, 4-OUT

Questa unità possiede una scheda audio USB compatibile da 24 bit/96 kHz stereo 4-in 4-out.

Questa unità supporta gli standard ASIO/Core Audio e può venire usata non solo per performance DJ con software DJ, ma anche con altri applicativi, compresi quelli per la creazione di musica.

- È possibile ricevere quattro set di segnali stereo da un singolo computer dai rispettivi canali e missarli.
- È possibile mandare ad un computer fino quattro serie di segnali stereo di canali diversi (canali da 1 a 4, REC OUT, lati A e B del crossfader e microfono).
- La velocità di campionamento è scegliibile fra i valori 96 kHz, 48 kHz e 44,1 kHz.

BOOST COLOR FX/SOUND COLOR FX

La funzione SOUND COLOR FX, così bene accolta nella serie DJM, è stata adottata e potenziata. Facendo uso del pulsante **[BOOST]** insieme ai quattro tipi di effetto SOUND COLOR FX, è possibile creare facilmente nuovi suoni. Inoltre, con la funzione BOOST COLOR FX è possibile modificare gli effetti rilevando la velocità con cui viene ruotata la manopola, rendendo possibili performance ancora più dinamiche.

BEAT EFFECT

Questa unità inoltre eredita la popolare caratteristica BEAT EFFECT della serie DJM, che possiede ben 13 tipi di effetto. Gli effetti BOOST COLOR FX e SOUND COLOR FX possono venire combinati a produrre differenti effetti 100, permettendo al DJ di creare una grande varietà di suoni.

ALTA QUALITÀ AUDIO

Si è cercato di migliorare ed espandere la qualità audio negli ingressi/uscite digitali/analogici. Grazie alla elaborazione dell'audio con campionamento a 96 kHz, un convertitore A/D e uno D/A per un'alta qualità audio a 24 bit, il suono originale viene ricreato fedelmente, producendo un audio da club potente e di alto livello.

QUALITÀ DELLA COSTRUZIONE

Questa unità usa manopole fader "P-LOCK Fader Cap" dotate di meccanismi di blocco.

CONFIGURAZIONE STANDARD

Questa unità possiede la configurazione del pannello controlli della serie Pioneer DJM, lo standard mondiale nei mixer DJ.

La disposizione semplice e chiara del pannello comandi non solo facilita le prestazioni DJ, ma permette ai DJ principianti di controllarlo senza alcun problema.

Collegamenti

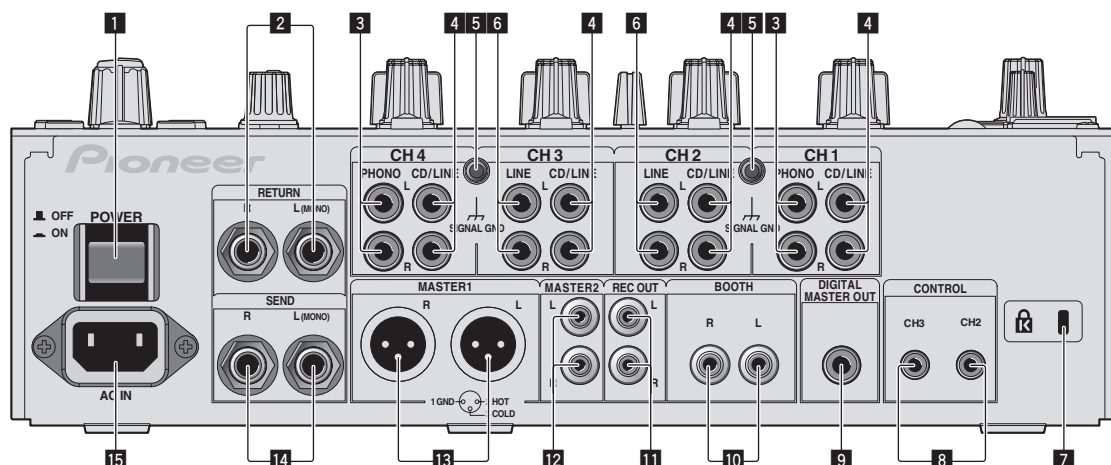
Prima di fare o modificare collegamenti, non mancare di spegnere l'apparecchio e di scollegare il cavo di alimentazione.

Consultare le istruzioni per l'uso del componente da collegare.

Collegare il cavo di alimentazione dopo che tutti i collegamenti fra dispositivi sono stati fatti.

Usare solo il cavo di alimentazione accluso.

Pannello posteriore



1 Pulsante POWER (pagina 12)

Accende e spegne questa unità.

2 Terminali RETURN (pagina 5)

Collegare al terminale di uscita di un'unità effetti esterna. Se si è collegato solo il canale [L (MONO)], l'ingresso del canale viene mandato simultaneamente al canale [L (MONO)] [R].

3 Terminali PHONO (pagina 5)

Collegare un dispositivo di riproduzione fono (con puntina MM). Non ricevere segnali a livello di linea.

Per collegare un dispositivo ai terminali [PHONO], togliere lo spinotto a spillo di corto circuito inserito nei terminali.

Inserire lo spinotto a spillo di corto circuito nei terminali [PHONO] quando non sono in uso per eliminare il rumore dall'esterno.

4 Terminali CD/LINE (pagina 5)

Collegare un lettore DJ o un componente di uscita a livello di linea.

5 Terminale SIGNAL GND (pagina 5)

Collega qui il filo di terra di lettori analogici. Questo aiuta a ridurre il rumore quando si usano lettori analogici.

6 Terminali LINE (pagina 5)

Collegare un registratore a cassette o un componente di uscita a livello di linea.

7 Slot di sicurezza Kensington

8 Terminale CONTROL (pagina 5)

Questa è un terminale di controllo DJ con mini presa fono da Ø 3,5 mm di diametro.

Collegando un lettore DJ Pioneer attraverso un cavo di controllo (allegato al lettore DJ) è possibile iniziare la riproduzione o altre operazioni del lettore DJ usando il fader di questa unità.

9 Terminale DIGITAL MASTER OUT (pagina 5)

Emette i segnali audio del canale principale.

10 Terminali BOOTH (pagina 5)

Questi sono terminali di uscita per un monitor da cabina.

11 Terminali REC OUT (pagina 5)

Questi sono i terminali di uscita per la registrazione.

12 Terminali MASTER2 (pagina 5)

Da collegare ad un amplificatore di potenza, ecc.

13 Terminali MASTER1 (pagina 5)

Da collegare ad un amplificatore di potenza, ecc.

Usare queste uscite come uscite bilanciate. **Fare attenzione a non collegare accidentalmente il cavo di alimentazione di un'altra unità.**

14 Terminali SEND (pagina 5)

Collegare al terminale di ingresso di un'unità effetti esterna. Collegando il solo canale [L (MONO)] si emette un segnale monofonico.

15 AC IN

Si collega ad una presa di corrente col cavo di alimentazione accluso. Collegare il cavo di alimentazione solo a collegamenti fra unità completati.

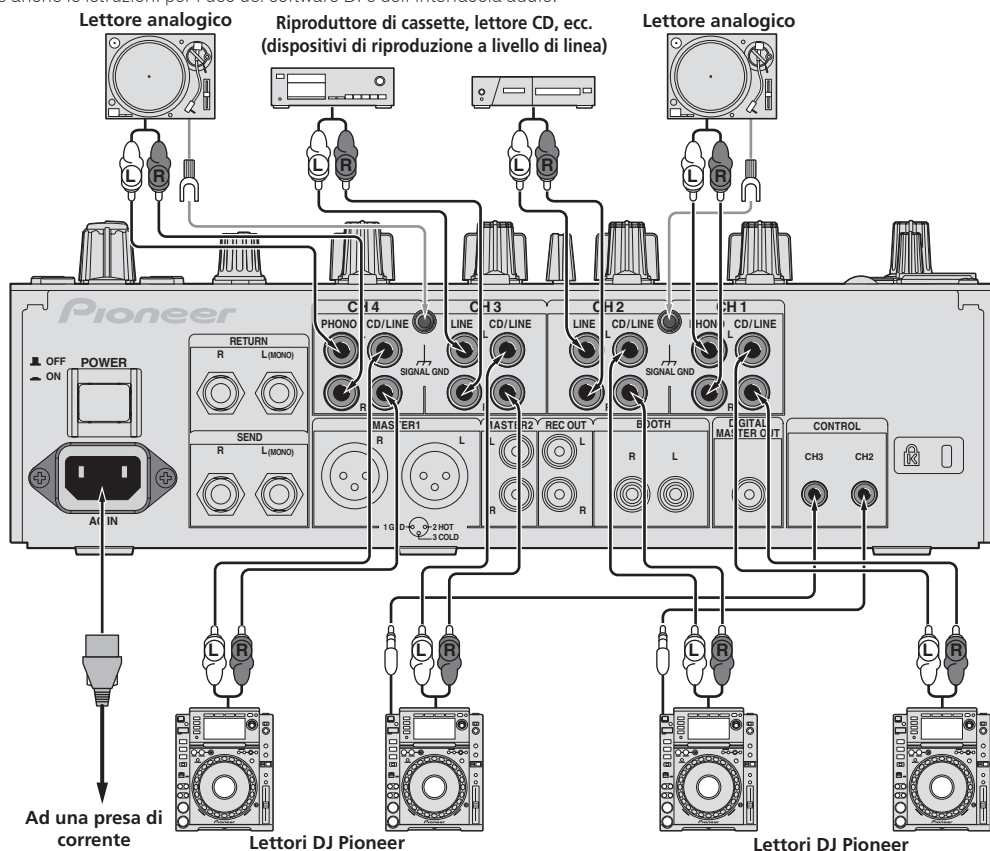
Usare solo il cavo di alimentazione accluso.

AVVERTENZA

Tenere gli spinotti a spillo di corto circuito fuori dalla portata di bambini e lattanti. Se vengono inghiottiti accidentalmente, chiamare subito un medico.

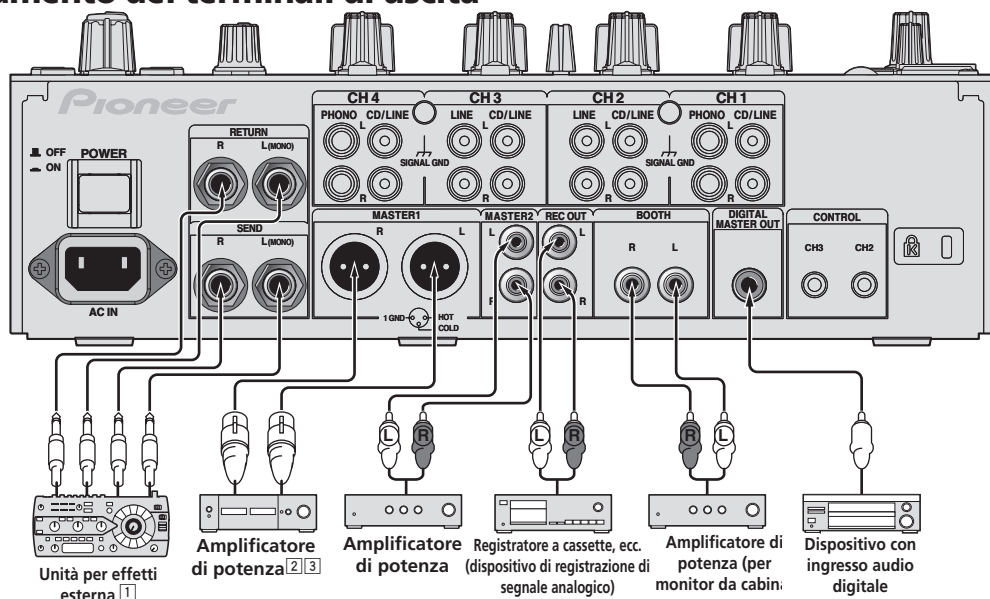
Collegamento dei terminali di ingresso

- Nel creare un DVS (Digital Vinyl System, sistema vinile digitale) combinando un computer, un'interfaccia audio, ecc., fare attenzione nel collegare l'interfaccia audio ai terminali di ingresso di questa unità e fare attenzione alle impostazioni dei selettori di ingresso. Consultare anche le istruzioni per l'uso del software DJ e dell'interfaccia audio.



- Per usare la funzione fader start di questa unità, collegare un cavo di controllo (pagina 12).

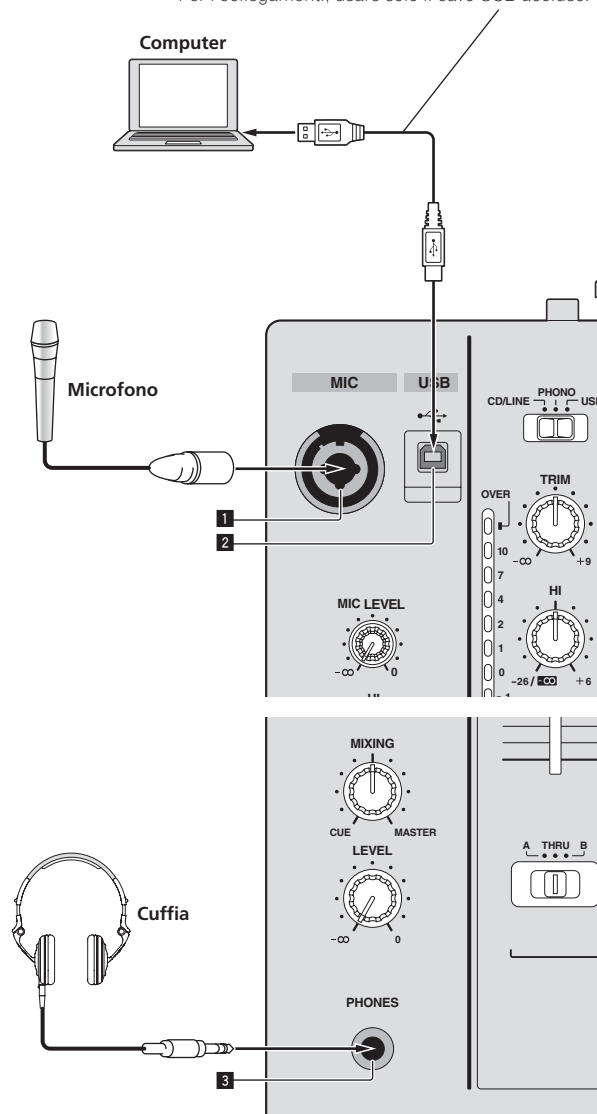
Collegamento dei terminali di uscita



- 1 Collegare anche un'unità effetti esterna al terminale **[RETURN]** (terminale di ingresso).
- 2 Non mancare di usare i terminali **[MASTER1]** solo per una uscita bilanciata. Il collegamento ad un ingresso non bilanciato (ad esempio RCA) facendo uso di un cavo convertitore da XLR a RCA (o di un adattatore di conversione), ecc., può far abbassare la qualità dell'audio e/o causare rumore. Per il collegamento con un ingresso non bilanciato (ad esempio RCA), usare i terminali **[MASTER2]**.
- 3 Fare attenzione a non collegare accidentalmente il cavo di alimentazione di un'altra unità al terminale **[MASTER1]**.

Collegamento ad un pannello di controllo

Per i collegamenti, usare solo il cavo USB accluso.



1 Terminale MIC (pagina 13)

Collega un microfono qui.

2 Terminale USB (pagina 8)

Collegare il computer.

3 Terminale PHONES (pagina 12)

Collegare qui una cuffia.

Il driver software e il software utility di impostazione

Il driver è necessario ricevere ed emettere l'audio di un computer usando la scheda audio USB incorporata da questa unità. Predisporre un computer di sistema operativo Windows o Mac OS col driver apposito fornito da Pioneer già installato. La utility di impostazione viene installata insieme al driver. Cambiare le impostazioni della utility di impostazione e del computer a seconda dell'ambiente di lavoro.

Contratto di licenza d'uso del software

Il presente Contratto di licenza d'uso del software (d'ora in avanti semplicemente chiamato "Contratto") è stipulato tra l'utente finale (sia esso la persona fisica che installa il software o qualsiasi singola persona giuridica in nome della quale la persona fisica agisce) (d'ora in avanti chiamata semplicemente "Voi" o "il vostro") e PIONEER CORPORATION (d'ora in avanti semplicemente chiamata "Pioneer").
QUALSIASI AZIONE INTRAPRESA PER INSTALLARE O AVVIARE IL PROGRAMMA COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEI TERMINI DEL CONTRATTO. L'AUTORIZZAZIONE DI SCARICARE E/O USARE IL PROGRAMMA È ESPRESSAMENTE CONDIZIONATA DALL'ACCETTAZIONE DA PARTE DELL'UTENTE DEI TERMINI DI SEGUITO RIPORTATI. PER RENDERE VALIDO E APPLICABILE IL CONTRATTO NON È NECESSARIA ALCUNA APPROVAZIONE FORNITA PER ISCRITTO O IN FORMA ELETTRONICA. QUALORA L'UTENTE NON ACCETTI TUTTI E CIASCUNO DEI TERMINI DEL CONTRATTO NON POTRÀ USARE IL PROGRAMMA, NON LO DOVRÀ INSTALLARE O SARÀ TENUTO A DISINSTALLARLO SECONDO QUANTO PERTINENTE.

1 DEFINIZIONI

- 1 Per "Documentazione" s'intendono i documenti scritti, le caratteristiche tecniche e il contenuto della guida resi pubblicamente disponibili da Pioneer per fornire assistenza durante l'installazione e l'uso del Programma.
- 2 Per "Programma" s'intende tutto o parte del software concesso in licenza da Pioneer all'utente in virtù del Contratto.

2 LICENZA DEL PROGRAMMA

- 1 Limitazione di licenza. In dipendenza dalle restrizioni del Contratto, Pioneer concede all'utente la licenza limitata, non esclusiva e non trasferibile (priva di qualsiasi diritto di concessione in sublicenza a terzi) di:
 - a Installare una singola copia del Programma sul vostro computer o dispositivo mobile, usare il Programma per uso solo personale nei termini di questo Contratto e della Documentazione ("Uso autorizzato");
 - b Usare la Documentazione fornita a supporto dell'uso autorizzato da parte dell'utente; e
 - c Eseguire una copia del Programma esclusivamente a titolo di riserva e a condizione che essa rechi tutti i titoli, i marchi e gli avvisi relativi ai diritti d'autore e alla restrizione dei diritti.
- 2 Restrizioni. All'utente non è concesso copiare od usare il Programma o la Documentazione salvo nei casi esplicitamente previsti dal Contratto. All'utente non è concesso trasferire, cedere in sublicenza, cedere a pagamento o in prestito il Programma, né usarlo per l'addestramento di terze parti, partecipazione commerciale o fornitura di servizi. All'utente stesso o ad altri per proprio conto non è concesso modificare, decodificare, disassemblare o decompilare il Programma, salvo quanto esplicitamente consentito dalla legge applicabile e in ogni caso solo dopo che egli abbia notificato Pioneer per iscritto le attività cui intende dar luogo.
- 3 Proprietà. Pioneer o i propri concessionari di licenza mantengono tutti i diritti, titoli e interessi in tutti e verso tutti i diritti brevettuali, di copyright, di marchio, di segreto industriale ed altri diritti ancora relativi alla proprietà intellettuale nel Programma e nella Documentazione, nonché in ogni derivato di questi. L'utente non acquisisce alcun altro diritto, sia esso esplicito o implicito, oltre quelli previsti dal Contratto.
- 4 Negazione di assistenza. Pioneer non è soggetta ad alcun obbligo di fornire supporto, manutenzione, aggiornamenti, modifiche o nuove versioni del Programma o della Documentazione in virtù del Contratto.

3 NEGAZIONE DI GARANZIA

IL PROGRAMMA E LA DOCUMENTAZIONE SONO FORNITI "NELLO STATO IN CUI SI TROVANO" SENZA ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA, E L'UTENTE ACCETTA DI USARLI A SOLO PROPRIO RISCHIO. PER QUANTO E NELLA TOTALE MISURA CONSENTITA DALLA LEGGE, PIONEER ESPLICITAMENTE NEGA QUALSIVOGLIA TIPO DI GARANZIA SUL PROGRAMMA E LA DOCUMENTAZIONE, SIA ESSA ESPlicita, IMPLICITa, STATUTARIA O DERIVANTE DALL'ESECUZIONE, LA TRANSAZIONE O L'USO COMMERCIALE, COMPRESA OGNI GARANZIA SULLA COMMERCIALITÀ, IDONEITÀ AD IMPIEGHI PARTICOLARI, REQUISITI QUALITATIVI, PRECISIONE, TITOLO O NON VIOLAZIONE.

4 DANNI E PROVVEDIMENTI CONTRO LE VIOLAZIONI

L'utente concorda che qualsiasi violazione delle restrizioni specificate nel Contratto arreherebbe a Pioneer un danno irreparabile per il quale il solo rimborso in denaro risulterebbe inadeguato. Oltre ai danni e a qualsiasi altro provvedimento cui Pioneer potrebbe avere diritto, l'utente concorda che Pioneer stessa ricerchi allevio ingiuntivo allo scopo di prevenire la violazione effettiva, minacciata o continua del Contratto.

5 CESSAZIONE DEL CONTRATTO

Pioneer ha la facoltà di porre termine al Contratto in qualsiasi momento qualora l'utente ne violi una delle clausole. Alla cessazione del Contratto, l'utente è tenuto a cessare l'uso del Programma, a rimuoverlo permanentemente dal vostro computer o dispositivo mobile su cui è installato e a distruggerne tutte le copie, nonché della Documentazione in proprio possesso, dando quindi conferma scritta a Pioneer di avere provveduto a ciò. Le sezioni 2.2, 2.3, 2.4, 3, 4, 5 e 6 rimarranno valide anche dopo la cessazione del Contratto.

6 TERMINI GENERALI

- 1 Limite di responsabilità. In nessun caso Pioneer o le proprie sussidiarie assumeranno responsabilità, in relazione al Contratto o all'oggetto da esso trattato e per qualsivoglia ipotesi di responsabilità, per i danni indiretti, accessori, speciali, consequenziali o punitivi, oppure per perdita di profitto, reddito, lavoro, risparmio, dati, uso o per costi di acquisti sostitutivi, anche qualora esse sono state informate della possibilità del verificarsi di tali danni o qualora questi siano prevedibili. In nessun caso la responsabilità di Pioneer per qualsivoglia tipo di danno eccederà il valore già pagato dall'utente a Pioneer stessa o alle proprie sussidiarie per il Programma. Le parti riconoscono che i limiti di responsabilità e l'allocatione dei rischi nel Contratto sono riflessi nel prezzo del Programma e sono elementi essenziali della transazione tra le parti, senza i quali Pioneer non avrebbe fornito il Programma stesso né avrebbe stipulato il Contratto.
- 2 I limiti o le esclusioni di garanzia e di responsabilità stabiliti nel Contratto non hanno effetto né pregiudicano i diritti conferiti per legge all'utente e si applicano solo nella misura in cui tali limiti o esclusioni sono consentiti dalle leggi di giurisdizione del luogo in cui l'utente stesso risiede.
- 3 Separazione e rinuncia. Qualora una qualsiasi delle clausole del Contratto venga dichiarata illecita, non valida o altrimenti non applicabile, essa sarà applicata per quanto possibile o, qualora tale capacità non sia praticabile, sarà esclusa e rimossa dal Contratto stesso ferma restando la totale validità ed effetto delle rimanenti clausole. La rinuncia di una delle parti alla rivendicazione su qualsivoglia inadempimento o violazione del Contratto non comporta la rinuncia alla rivendicazione su eventuali inadempimenti o violazioni successive.
- 4 Divieto di cessione. All'utente non è concesso cedere, vendere, trasferire, delegare o altrimenti disporre del Contratto o di qualsiasi diritto od obbligo da esso derivante, sia volontariamente sia involontariamente, per effetto di legge o in altro modo, senza avere prima ottenuto l'autorizzazione scritta di Pioneer. Qualsiasi cessione, trasferimento o delega dichiarata sarà resa nulla e inefficace. Per quanto precede, il Contratto vincolerà e deriverà vantaggio alle parti nonché ai rispettivi successori e aventi diritto.
- 5 Indivisibilità del Contratto. Il presente Contratto costituisce l'intero accordo tra le parti e supera gli altri eventuali accordi o dichiarazioni, precedenti o contemporanei, siano essi forniti in forma scritta o verbale, relativi all'oggetto dello stesso. Il Contratto non potrà essere modificato o corretto senza la preventiva ed esplicita autorizzazione scritta di Pioneer e nessun altro atto, documento, uso o consuetudine potrà essere posto in essere per modificarlo o correggerlo.
- 6 Vi dichiarate d'accordo che il presente Contratto deve venire governato ed interpretato dalle leggi in vigore in Giappone.

Precauzioni per l'installazione

- Prima di installare il driver, spegnere questa unità e scollegare il cavo USB che la collega al computer.
- Collegando questa unità ad un computer senza installare prima il driver in certi casi si può avere un errore nel computer.
- Se si è interrotto il processo di installazione in corso, ripeterlo dall'inizio nel modo descritto di seguito.
- Prima di installare il driver con licenza esclusiva di questa unità, leggere attentamente *Contratto di licenza d'uso del software*.
- Prima di installare il driver, chiudere tutti i programmi al momento attivi nel computer.
- IL driver è compatibile con i seguenti sistemi operativi.

Sistemi operativi supportati

Mac OS X 10.6 / 10.7 / 10.8		✓
Windows® 8/Windows® 8 Pro	Versione a 32 bit	✓
	Versione a 64 bit	✓
Windows® 7 Home Premium/Professional/Ultimate	Versione a 32 bit	✓
	Versione a 64 bit	✓
Windows Vista® Home Basic/Home Premium/Business/Ultimate	Versione a 32 bit	✓
	Versione a 64 bit	✓
Windows® XP Home Edition/Professional (SP3 o successivo)	Versione a 32 bit	✓

Windows® XP Professional di versione a 64 bit non è supportato.

- Il CD-ROM accluso contiene programmi di installazione nelle seguenti 12 lingue.
Inglese, francese, tedesco, italiano, olandese, spagnolo, portoghese, russo, cinese semplificato, cinese tradizionale, coreano e giapponese
Se si usano sistemi operativi in altre lingue, seguire le istruzioni sullo schermo e scegliere **[English (inglese)]**.

Installazione del driver

❖ Procedura di installazione (Windows)

Prima di installare il driver, leggere attentamente *Precauzioni per l'installazione*.

- Per installare o disinstallare il driver si devono possedere diritti di amministrazione. Entrare nel sistema (log on) come amministratore del computer prima di procedere con l'installazione.

1 Inserire il CD-ROM accluso nell'unità disco del computer.

La cartella del CD-ROM appare.

- Se il CD-ROM non appare anche se è stato caricato, aprire l'unità disco da **[Computer]** (o **Risorse del computer**) nel menu **[Start]**.

2 Fare doppio clic su [DJM-750_X.XXX.exe].

La schermata di installazione del driver appare.

3 Quando la schermata di scelta della lingua appare, scegliere [Italiano] e fare clic su [OK].

Potete scegliere una delle lingue in accordo con quella del vostro ambiente operativo.

4 Leggere attentamente l'*Contratto di licenza d'uso del software* e, se si è d'accordo col suo contenuto, spuntare **[Accetto.]** e fare clic su **[OK]**.

Se non si è d'accordo con il contenuto dell'*Contratto di licenza d'uso del software*, fare clic su **[Annulla]** e fermare l'installazione.

5 Procedere con l'installazione seguendo le istruzioni sullo schermo.

Se [Protezione di Windows] appare sullo schermo durante l'installazione, far clic su [Installa il software del driver] e continuare l'installazione.

- Installazione in Windows XP
Se [Installazione hardware] appare sullo schermo durante l'installazione, far clic su [Continua] e continuare l'installazione.
- Ad installazione completa, appare un messaggio di conferma.
- Installato il driver, il computer deve venire riavviato.

❖ Procedura di installazione (Mac OS X)

Prima di installare il driver, leggere attentamente *Precauzioni per l'installazione*.

- Per installare o disinstallare il driver si devono possedere diritti di amministrazione. Avere pronti il nome ed il password dell'amministratore del computer.

1 Inserire il CD-ROM accluso nell'unità disco del computer.

2 Fare doppio clic sull'icona del CD sul desktop.

3 Fare doppio clic su [DJM-750_M_X.X.X.dmg].

Appare la schermata del menu [DJM-750AudioDriver].

4 Fare doppio clic su [DJM-750AudioDriver.pkg].

La schermata di installazione del driver appare.

5 Controllare il contenuto della schermata e fare clic su [Continua].

6 Se l'Accordo di licenza del software appare, scegliere [Italiano], leggere attentamente l'Contratto di licenza d'uso del software e fare clic su [Continua].

Potete scegliere una delle lingue in accordo con quella del vostro ambiente operativo.

7 Se si è d'accordo col contenuto dell'Contratto di licenza d'uso del software, fare clic su [Accetta].

Se non si è d'accordo con il contenuto dell'Contratto di licenza d'uso del software, fare clic su [Rifiuta] e fermare l'installazione.

8 Procedere con l'installazione seguendo le istruzioni sullo schermo.

- Fare clic su [Annulla] per cancellare l'installazione quando è in corso.
- Installato il driver, il computer deve venire riavviato.

Collegamento di questa unità al computer

1 Collegare questa unità al computer via cavi USB.

Questa unità funziona come un dispositivo audio conforme agli standard ASIO.

- Questa operazione non è possibile con computer non dotati di USB 2.0.
- Se si usano applicativi che supportano ASIO, [USB 1/2], [USB 3/4], [USB 5/6] e [USB 7/8] possono venire usati come ingressi.
- Se si usano applicativi che supportano DirectX, è possibile usare come ingresso solo [USB 1/2].
- Il sistema operativo raccomandato per i, computer differisce a seconda del software DJ. Controllare sempre l'ambiente operativo raccomandato per l'applicativo DJ che state usando.
- Se un altro dispositivo audio USB è collegato al computer nello stesso momento, potrebbe non funzionare e venire riconosciuto correttamente.
Si raccomanda di collegare solo il computer e questa unità.
- Se si collega un computer a questa unità, collegarlo direttamente alla porta USB di questa unità.

2 Premere il pulsante [POWER].

Accendere questa unità.

- Quando questa unità viene collegata la prima volta al computer oppure quando viene collegata ad una porta USB diversa del computer potrebbe apparire il messaggio [Installazione driver di dispositivo in corso]. Attendere che il messaggio [È ora possibile utilizzare i dispositivi] appaia.
- Installazione in Windows XP
 - [Consentire la connessione a Windows Update per la ricerca di software?] potrebbe apparire nel corso dell'installazione. Scegliere [No, non ora] and fare clic su [Avanti] per continuare l'installazione.
 - [Scegliere una delle seguenti opzioni:] potrebbe apparire nel corso dell'installazione. Scegliere [Installa il software automaticamente (scelta consigliata)] and fare clic su [Avanti] per continuare l'installazione.
 - Se [Protezione di Windows] appare sullo schermo durante l'installazione, far clic su [Installa il software del driver] e continuare l'installazione.

Il software utility di impostazione

L'utility di impostazione è utilizzabile per fare i controlli e le impostazioni descritti di seguito.

- Controllo dello stato dei selettori di ingresso di questa unità
- Impostazione dell'uscita dati audio da questa unità al computer
- Regolazione delle dimensioni del buffer (se si usa l'ASIO Windows)
- Controllo delle dimensioni del driver

❖ Visualizzazione della utility di impostazione

In Windows 8

Fare clic sul menu [Start] > [DJM-750 Utility di impostazione del].

Per versioni di Windows diverse da Windows 8

Fare clic sul menu [Start] > [Tutti i programmi] > [Pioneer] > [DJM-750] > [Utility di impostazione del DJM-750].

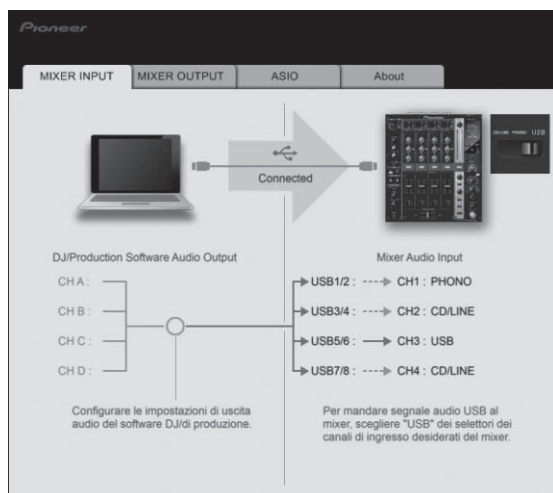
In Mac OS X

Fare clic sull'icona [Macintosh HD] > [Application] > [Pioneer] > [DJM-750] > [Utility di impostazione del DJM-750].

❖ Controllo dello stato dei selettori di ingresso di questa unità

Visualizzazione dell'utility di impostazione.

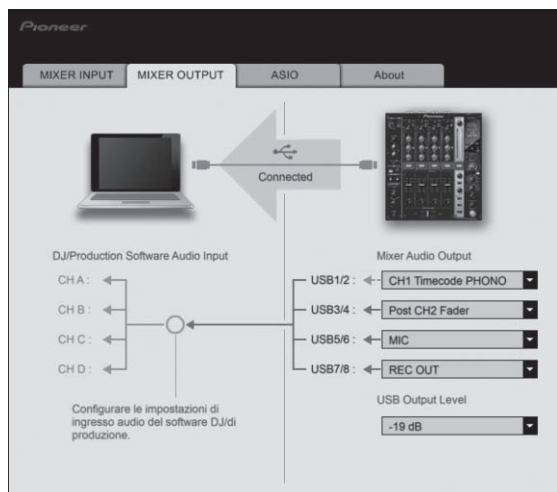
Fare clic sulla scheda [MIXER INPUT].



❖ Impostazione dell'uscita dati audio da questa unità al computer

Visualizzazione dell'utility di impostazione.

1 Fare clic sulla scheda [MIXER OUTPUT].



2 Fare clic sul menu a comparsa [Mixer Audio Output].

Scegliere e confermare i dati audio da mandare al computer dal flusso di segnali audio all'interno di questa unità.

CH1	CH2	CH3	CH4
CH1 Timecode PHONO ^[1]	CH2 Timecode CD/LINE ^[1]	CH3 Timecode CD/LINE ^[1]	CH4 Timecode PHONO ^[1]
CH1 Timecode CD/LINE ^[1]	CH2 Timecode LINE ^[1]	CH3 Timecode LINE ^[1]	CH4 Timecode CD/LINE ^[1]
Post CH1 Fader ^[2]	Post CH2 Fader ^[2]	Post CH3 Fader ^[2]	Post CH4 Fader ^[2]
Cross Fader A ^[2]	Cross Fader A ^[2]	Cross Fader A ^[2]	Cross Fader A ^[2]
Cross Fader B ^[2]	Cross Fader B ^[2]	Cross Fader B ^[2]	Cross Fader B ^[2]
MIC	MIC	MIC	MIC
REC OUT ^[2]	REC OUT ^[2]	REC OUT ^[2]	REC OUT ^[2]
None	None	None	None

^[1] I dati audio vengono emessi col volume con cui vengono emessi da questa unità a prescindere dall'impostazione [USB Output Level].

^[2] Per qualsiasi fine che non sia la registrazione audio, fare attenzione a regolare il software per DJ in modo che non generi loop. Se si generano loop audio, potrebbe venire emesso qualche suono di volume eccessivo.

3 Fare clic sul menu a comparsa [USB Output Level].

Regolare il volume dei dati audio in uscita da questa unità.

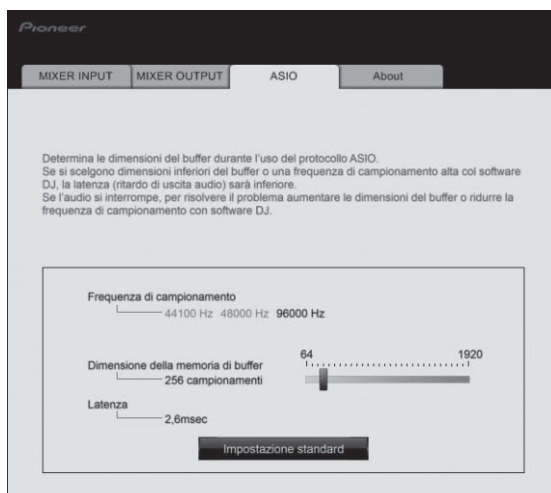
- L'impostazione [USB Output Level] viene applicata in misura uguale a tutti i dati audio. Tuttavia, quando ^[1] della tabella 2 viene scelto, i dati audio vengono emessi col volume che avevano al momento di ingresso in questa unità.
- Se la regolazione del software DJ da sola non ha volume sufficiente, cambiare l'impostazione [USB Output Level] per regolare il volume dei dati audio emessi da questa unità. Notare che, a volume troppo alto, l'audio viene distorto.

❖ Regolazione delle dimensioni del buffer (se si usa l'ASIO Windows)

Se gli applicativi che fanno uso di questa unità come dispositivo audio predefinito (applicativi per DJ, ecc.) sono in uso, chiuderli prima di cambiare le dimensioni del buffer.

Visualizzazione dell'utility di impostazione.

Fare clic sulla scheda [ASIO].



- Una dimensione grande del buffer diminuisce la probabilità che il suono si interrompa, ma aumenta il ritardo di trasmissione del segnale audio (latenza).

❖ Controllo delle dimensioni del driver

Visualizzazione dell'utility di impostazione.

Fare clic sulla scheda [About].



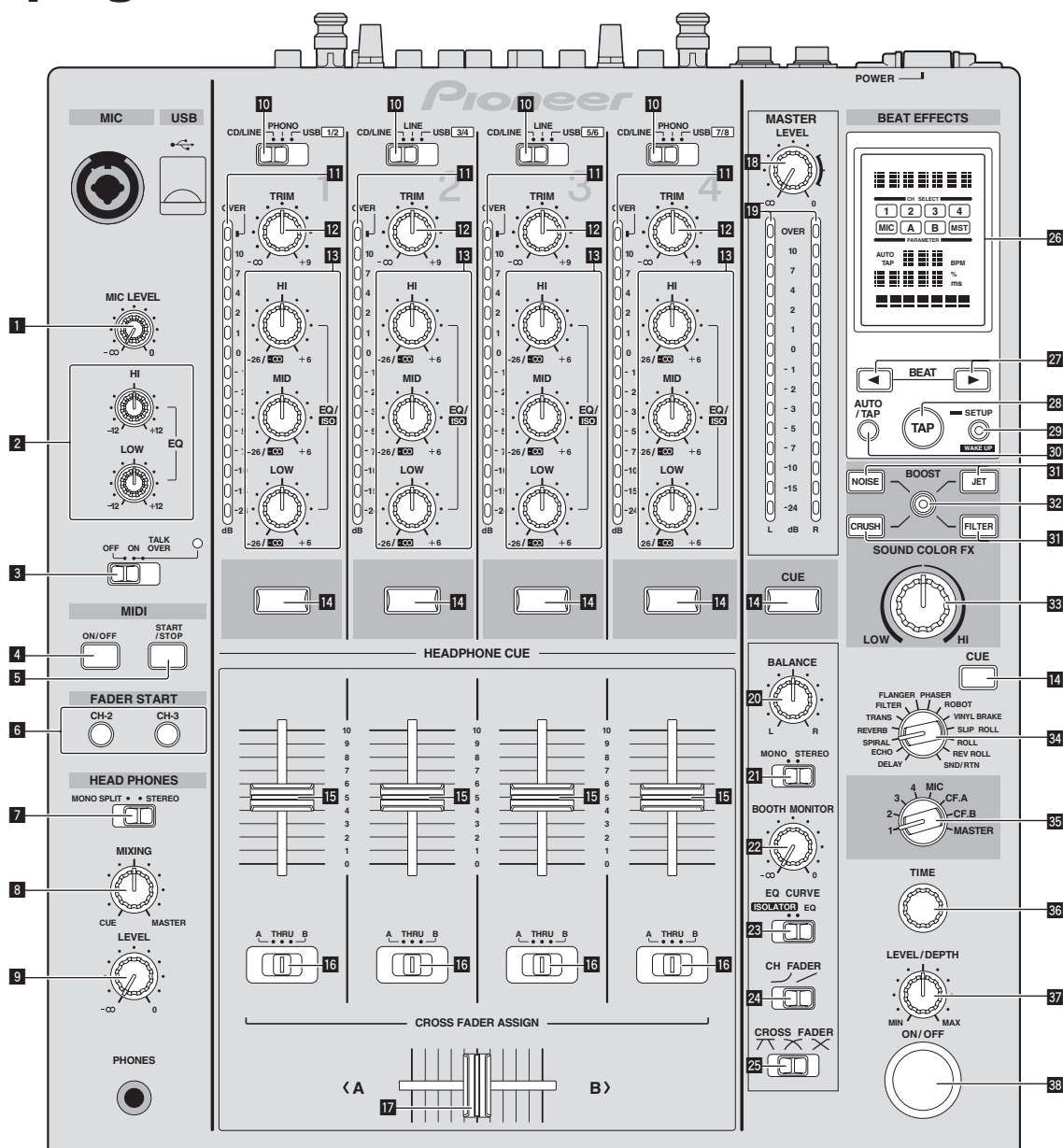
Controllo dell'ultima versione del driver

Per ottenere le informazioni più recenti sui driver esclusivi di questa unità e sulla loro compatibilità con i vari sistemi operativi, vedere il sito Web seguente.

<http://pioneerdj.com/support/>

- Il corretto funzionamento non viene garantito se varie unità mixer come questa vengono collegate ad uno stesso computer.

Impiego



- 1 Controllo MIC LEVEL (pagina 13)**
Regola il volume del suono emesso dal canale [MIC].
- 2 Controlli EQ (HI, LOW) (pagina 13)**
Regola la qualità del suono emesso dal canale [MIC].
- 3 Selettore OFF, ON, TALK OVER (pagina 13)**
Accende/spenge il microfono.
- 4 Pulsante ON/OFF (pagina 15)**
Attiva e disattiva la funzione MIDI.
- 5 Pulsante START/STOP (pagina 15)**
Invia segnali di avvio MIDI/arresto MIDI.
- 6 Pulsanti FADER START (CH-2, CH-3) (pagina 12)**
Attivano/disattivano la funzione fader start.
- 7 Selettore MONO SPLIT, STEREO (pagina 12)**
Determina il modo in cui l'audio di monitoraggio delle cuffie viene distribuito.
- 8 Controllo MIXING (pagina 12)**
Regola il bilanciamento del volume di monitoraggio dell'audio dei canali il cui pulsante [CUE] viene premuto e l'audio del canale [MASTER].
- 9 Controllo LEVEL (pagina 12)**
Regola il volume del suono emesso dalla cuffia.
- 10 Selettori d'ingresso (pagina 12)**
Sceglie la sorgente di segnale di ciascun fra i componenti collegati a questa unità.
- 11 Indicatore del livello dei canali (pagina 12)**
Visualizza il livello audio dei differenti canali prima che passino attraverso i fader dei canali.
- 12 Controllo TRIM (pagina 12)**
Regola il livello dei segnali audio ricevuti da ciascun canale.
- 13 Controlli EQ/ISO (HI, MID, LOW) (pagina 12)**
Regolano la qualità dei toni dei vari canali.
- 14 Pulsante CUE (pagina 12)**
Premere il pulsante o pulsanti [CUE] del canale o canali da monitorare.
- 15 Fader canali (pagina 12)**
Regola il livello dei segnali audio emessi da ciascun canale.
- 16 Selettore CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B) (pagina 12)**
Imposta la destinazione di uscita di ciascun canale su [A] o [B].
- 17 Crossfader (pagina 12)**
Emette i segnali audio assegnati dall'interruttore di assegnazione del crossfader corrispondente alle caratteristiche di curva scelte con [CROSS FADER] (selettore della curva del crossfader).
- 18 Controllo MASTER LEVEL (pagina 12)**
Regola il livello di uscita audio dei terminali [MASTER1] e [MASTER2].
- 19 Indicatore del livello principale (pagina 12)**
Visualizzano il livello di uscita audio dei terminali [MASTER1] e [MASTER2].
- 20 Controllo BALANCE (pagina 13)**
Regolano il bilanciamento di sinistra/destra del suono emesso dai terminali [MASTER1], ecc.
- 21 Selettore MONO, STEREO (pagina 13)**
Consente di scegliere la modalità mono o stereo del segnale audio emesso dai terminali [MASTER1], ecc.
- 22 Controllo BOOTH MONITOR (pagina 13)**
Regola il livello dei segnali audio emessi dal terminale [BOOTH].
- 23 Selettore EQ CURVE (ISOLATOR, EQ) (pagina 12)**
Commuta la funzione dei controlli [EQ/ISO (HI, MID, LOW)].
- 24 Selettore CH FADER (↘, ↗) (pagina 12)**
Sceglie le caratteristiche della curva del fader.
- 25 Selettore CROSS FADER (↖, ↗, ✕) (pagina 12)**
Cambia la caratteristiche della curva del crossfader.
- 26 Display unità principale**
- 27 Pulsanti BEAT ◀, ▶ (pagina 15)**
Scegliere la frazione di battuta per sincronizzare il suono di un effetto.
- 28 Pulsante TAP (ENTER)**
 - **TAP:** Se la modalità di misurazione BPM è impostata su [TAP], il valore BPM viene impostato manualmente picchiando il pulsante con un dito (pagina 15).
 - **ENTER:** Usato per cambiare le impostazioni di questa unità (pagina 21).
- 29 Pulsante SETUP (WAKE UP) (pagina 21)**
 - **SETUP:** Visualizza la schermata [USER SETUP] o [CLUB SETUP].
 - **WAKE UP:** Cancella la modalità di auto standby.
- 30 Pulsante AUTO/TAP (pagina 14)**
Sceglie la modalità di misurazione BPM.
- 31 Selettori COLOR FX (pagina 14)**
Attivano/disattivano gli effetti SOUND COLOR FX e BOOST COLOR FX.
- 32 Pulsante BOOST (pagina 14)**
Attiva la funzione SOUND COLOR FX o BOOST COLOR FX.
- 33 Controllo COLOR (pagina 14)**
Regola il parametro quantitativo degli effetti SOUND COLOR FX e BOOST COLOR FX.
- 34 Selettori degli effetti di battuta (pagina 15)**
Cambia il tipo di effetto BEAT EFFECT.
- 35 Selettore degli effetti di canale (pagina 14)**
Cambia il canale cui si applicano gli effetti BEAT EFFECT e SOUND COLOR FX/BOOST COLOR FX.
- 36 Controllo TIME (pagina 15)**
Regola il parametro del tempo di BEAT EFFECT.
- 37 Controllo LEVEL/DEPTH (pagina 15)**
Regola il parametro quantitativo di BEAT EFFECT.
- 38 Pulsante ON/OFF (pagina 15)**
Attiva/disattiva la funzione BEAT EFFECT.

Non tirare le manopole del fader dei canali e del crossfader con forza eccessiva. Le manopole sono costruite in modo da non poter venir tolte facilmente. Tirandole con forza le si possono quindi danneggiare.

Uso di base

Emissione di suono

1 Premere il pulsante [POWER].

Accendere questa unità.

2 Impostare i selettori d'ingresso.

Sceglie le sorgenti di segnale per i vari canali fra i vari dispositivi collegati a questa unità.

- [PHONO]: Sceglie il lettore analogico collegato ai terminali [PHONO].
- [CD/LINE], [LINE]: Sceglie il lettore DJ o a cassette collegato ai terminali [CD/LINE] o [LINE].
- [USB */*]: Sceglie l'audio del computer collegato alla porta [USB].

3 Girare il controllo [TRIM].

Regola il livello dei segnali audio ricevuti da ciascun canale. L'indicatore del livello dei canali corrispondente si accende quando i segnali audio vengono regolarmente ricevuti da quel canale.

4 Allontanare da sé il fader del canale.

Regola il livello dei segnali audio emessi da ciascun canale.

5 Cambiare di posizione il selettore [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)].

Cambia la destinazione di uscita di ciascun canale.

- [A]: Assegnazione a [A] (sinistra) del crossfader.
- [B]: Assegnazione a [B] (destra) del crossfader.
- [THRU]: Scegliere questa opzione per non fare uso del crossfader. (Il segnale non passa per il crossfader.)

6 Regolazione del crossfader.

Questa operazione non è necessaria se [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)] (selettore della curva del crossfader) si trova su [THRU].

7 Girare il controllo [MASTER LEVEL].

I terminali [MASTER1] e [MASTER2] emettono segnale audio. L'indicatore del livello principale si illumina.

Regolazione della qualità dell'audio

Girare i controlli [EQ/ISO (HI, MID, LOW)] dei vari canali.

Le gamme di regolabilità dei vari controlli sono le seguenti.

- **HI:** Da -26 dB a +6 dB (13 kHz)
- **MID:** Da -26 dB a +6 dB (1 kHz)
- **LOW:** Da -26 dB a +6 dB (70 Hz)

❖ Commutazione della funzione dei controlli [EQ/ISO (HI, MID, LOW)]

Cambiare di posizione il selettore [EQ CURVE (ISOLATOR, EQ)].

- [ISOLATOR]: Funziona da isolatore.
- [EQ]: La funzione equalizzatore è impostata.

Monitoraggio audio in cuffia

1 Collegare una cuffia al terminale [PHONES].

2 Premere il pulsante o pulsanti [CUE] del canale o canali da monitorare.

3 Cambiare di posizione il selettore [MONO SPLIT, STEREO].

- [MONO SPLIT]: L'audio dei canali per cui pulsante [CUE] è premuto viene emesso dal canale sinistro in cuffia, mentre l'audio del canale [MASTER] viene emesso dal destro.
- [STEREO]: L'audio dei canali per cui il pulsante [CUE] è premuto viene emesso in stereo in cuffia.

4 Girare il controllo [MIXING].

Regola il bilanciamento del volume di monitoraggio dell'audio dei canali il cui pulsante [CUE] viene premuto e l'audio del canale [MASTER].

5 Girare il controllo [LEVEL] per [HEADPHONES].

L'audio dei canali il cui pulsante della cuffia [CUE] è stato premuto viene riprodotto in cuffia.

- Se il pulsante della cuffia [CUE] viene premuto di nuovo, il monitoraggio viene cancellato.

Commutazione della curva del fader

❖ Scegliere le caratteristiche della curva del fader

Cambiare di posizione il selettore [CH FADER (↘, ↗)].

- [↘]: La curva sale improvvisamente sul retro.
- [↗]: La curva sale gradualmente (l'audio sale gradualmente mentre il fader dei canali viene allontanato all'indietro).

❖ Scegliere le caratteristiche della curva del crossfader

Cambiare di posizione il selettore [CROSS FADER (∩, ∪, ∞)].

- [∩]: Produce una curva che sale rapidamente (se il crossfader viene allontanato da [A], i segnali vengono immediatamente emessi dal lato [B]).
- [∪]: Produce una curva intermedia fra quella precedente e quella seguente.
- [∞]: Produce una curva che sale gradualmente (se crossfader viene allontanato dal lato [A], l'audio del lato [B] aumenta gradualmente e quello del lato [A] diminuisce gradualmente).

Inizio della riproduzione con un lettore DJ usando il fader (apertura con fader)

Collegando un lettore DJ Pioneer attraverso un cavo di controllo (allegato al lettore DJ) è possibile iniziare la riproduzione o altre operazioni del lettore DJ usando il fader di questa unità.

Collegare anticipatamente questa unità ed il lettore DJ Pioneer. Per istruzioni sui collegamenti, vedere *Collegamento dei terminali di ingresso* a pagina 5.

❖ Inizio della riproduzione con il fader di canale

1 Portare il selettore [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)] su [THRU].

2 Premere uno dei pulsanti [FADER START (CH-2, CH-3)].

Scegliere il canale da avviare con la funzione fader start.

3 Portare il fader di canale sulla posizione più vicina a sé.

4 Impostare il punto cue del lettore DJ.

Il lettore DJ si porta in pausa di riproduzione presso il punto cue.

5 Allontanare da sé il fader del canale.

La riproduzione del lettore DJ inizia.

- Portando il fader di canale sulla sua posizione originaria, il lettore torna istantaneamente al punto cue già impostato e si porta in pausa di riproduzione (back cue).

❖ Inizio della riproduzione col crossfader

1 Portare il selettore [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)] su [A] o [B].

2 Premere uno dei pulsanti [FADER START (CH-2, CH-3)].
Scegliere il canale da avviare con la funzione fader start.

3 Regolazione del crossfader.

Regolarlo sul lato opposto a quello sul quale è regolato il canale da usare con la funzione volete usare l'avvio con i cursori.

4 Impostare il punto cue del lettore DJ.

Il lettore DJ si porta in pausa di riproduzione presso il punto cue.

5 Regolazione del crossfader.

La riproduzione del lettore DJ inizia.

- Portando il crossfader sulla sua posizione originaria, il lettore torna istantaneamente al punto cue già impostato e si porta in pausa di riproduzione (back cue).

- Per regolare l'audio emesso dai terminali [USB], scegliere [REC OUT] in [Mixer Audio Output] della utility di impostazione.

1 Portare il selettore [MONO, STEREO] su [STEREO].

2 Girare il controllo [BALANCE].

Il bilanciamento sinistra/destra cambia a seconda della direzione in cui viene girato il controllo [BALANCE] e della sua posizione.

- Raggiungendo l'estremità destra si emette solo il canale stereo destro. Raggiungendo l'estremità sinistra si emette solo il canale stereo sinistro.

L'audio viene emesso dal terminale [BOOTH]

Girare il controllo [BOOTH MONITOR].

Regola il livello dei segnali audio emessi dal terminale [BOOTH].

Uso di un microfono

1 Collegare il microfono alla presa [MIC].

2 Portare il selettore [OFF, ON, TALK OVER] su [ON] o [TALK OVER].

- [ON]: L'indicatore si illumina.
- [TALK OVER]: L'indicatore lampeggia.
- Se regolato su [TALK OVER], l'audio diverso da quello del canale [MIC] viene attenuato di 18 dB (default) quando al microfono arriva segnale da -10 dB o più.
- Il livello di attenuazione audio [TALK OVER] è modificabile con la schermata [USER SETUP]. Per sapere come modificarlo, vedere *Modifica delle impostazioni* a pagina 21.
- La modalità talk over può venire sostituita con quella normale o quella avanzata. Per sapere come modificarlo, vedere *Modifica delle impostazioni* a pagina 21.

3 Girare il controllo [MIC LEVEL].

Regola il volume del suono emesso dal canale [MIC].

- Tenere presente che scegliendo la posizione più a destra si produce un volume estremamente alto.

4 Vengono ricevuti segnali audio dal microfono.

❖ Regolazione della qualità dell'audio

Girare i controlli [EQ (HI, LOW)] dei canali [MIC].

Le gamme di regolabilità dei vari controlli sono le seguenti.

- **HI:** Da -12 dB a +12 dB (10 kHz)
- **LOW:** Da -12 dB a +12 dB (100 Hz)

Passaggio dall'audio mono a quello stereo

Fa passare l'audio emesso dai terminali [MASTER1], [MASTER2], [BOOTH], [REC OUT], [PHONES], [DIGITAL MASTER OUT] e [USB] dalla modalità mono a quella stereo.

- Per regolare l'audio emesso dai terminali [USB], scegliere [REC OUT] in [Mixer Audio Output] della utility di impostazione.

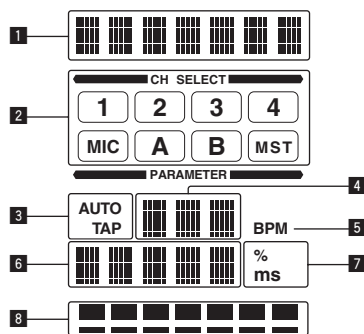
Cambiare di posizione il selettore [MONO, STEREO].

- [MONO]: L'audio emesso è mono.
- [STEREO]: L'audio emesso è stereo.

❖ Regolazione del bilanciamento dei canali audio L/R

Il bilanciamento sinistro/destro dell'uscita audio dei terminali [MASTER1], [MASTER2], [BOOTH], [REC OUT], [PHONES], [DIGITAL MASTER OUT] e [USB] è regolabile.

Uso avanzato



Numero	Nome	Descrizioni	SOUND COLOR FX	BOOST COLOR FX	BEAT EFFECT
1	Sezione di display degli effetti	Viene visualizzato il nome dell'effetto scelto.	—	—	✓
2	Sezione di display del canale scelto	Viene visualizzato il nome del canale cui è applicato un effetto.	✓	✓	✓
3	AUTO (TAP)	[AUTO] si accende quando la modalità di misurazione BPM è impostata su automatico. [TAP] si illumina nella modalità di digitazione manuale.	—	✓	✓
4	Display del valore BPM (3 cifre)	Nella modalità automatica, questo visualizza il valore BPM rilevato automaticamente. Se il valore BPM non è misurabile, quello rilevato precedentemente viene visualizzato e lampeggia. In modalità di digitazione manuale, visualizza il valore BPM introdotto manualmente.	—	✓	✓
5	BPM	È sempre acceso.	—	✓	✓
6	Sezione di display dei parametri	Visualizza i parametri scelti per un particolare effetto. Se viene premuto il pulsante [BEAT ◀ ▶], la frazione di battuta corrispondente viene visualizzata per 1 secondo. Specificando un valore di parametro fuori gamma con il pulsante [BEAT ◀ ▶], il valore non cambia ed il display lampeggia.	—	—	✓
7	% (ms)	Si accendono a seconda delle unità per effetti diversi.	—	—	✓
8	Sezione display delle battute	Si illumina a seconda della posizione del numero di battuta scelta.	—	—	✓

SOUND COLOR FX

Questi effetti vengono cambiati dall'uso del comando [COLOR].

❖ Uso della funzione SOUND COLOR FX

1 Premere uno dei selettori [COLOR FX].

Questo sceglie il tipo di effetto.

Il pulsante premuto lampeggia.

- Anche se uno dei selettori [COLOR FX] fosse già attivato, premendone uno differente viene scelto quest'ultimo.
- Per quanto riguarda i tipi di effetto, vedere *Tipi di effetto BOOST COLOR FX/SOUND COLOR FX* a pagina 16.

2 Girare il selettore degli effetti di canale.

Sceglie il canale cui si applica l'effetto.

- [1] – [4]: L'effetto viene applicato al suono dei vari canali.
- [MIC]: L'effetto viene applicato al suono del canale [MIC].
- [CF.A], [CF.B]: L'effetto viene applicato al suono del lato [A] (sinistro) o [B] (destro) del crossfader.
- [MASTER]: L'effetto viene applicato al suono del canale [MASTER].
- Se si gira il selettore degli effetti di canale mentre il comando [COLOR] si trova in una posizione diversa da quella centrale e all'audio viene applicato un effetto, questo viene cancellato.

3 Girare il controllo [COLOR].

Girando il comando si applica l'effetto all'audio.

❖ Cancellazione dell'effetto SOUND COLOR FX

Premere il selettore [COLOR FX] che lampeggia.

L'effetto viene cancellato.

BOOST COLOR FX

Questi effetti cambiano a seconda dell'uso fatto del pulsante [BOOST], del comando [COLOR] e del tempo (BPM = Battute Per Minuto) del brano riprodotto.

❖ Uso della funzione BOOST COLOR FX

1 Premere il pulsante [AUTO/TAP].

Scegliere la modalità di misurazione BPM.

- [AUTO]: Misura automaticamente le BPM dei segnali audio riprodotti. La modalità [AUTO] viene impostata all'accensione di questa unità.
- [TAP]: Il valore BPM viene impostato automaticamente picchiettando il pulsante [TAP] con un dito.
- La gamma di misurazione BPM di [AUTO] è BPM = da 70 a 180. Il valore BPM di alcuni brani può non poter essere misurato correttamente. Se il valore BPM non è misurabile, esso lampeggia sul display. In questi casi, usare il pulsante [TAP] per digitare manualmente il valore BPM.

2 Premere il pulsante [BOOST].

Il pulsante [BOOST] si accende.

3 Premere uno dei selettori [COLOR FX].

Questo sceglie il tipo di effetto.

Il pulsante premuto lampeggia.

- Anche se uno dei selettori [COLOR FX] fosse già attivato, premendone uno differente viene scelto quest'ultimo.
- Per quanto riguarda i tipi di effetto, vedere *Tipi di effetto BOOST COLOR FX/SOUND COLOR FX* a pagina 16.

4 Girare il selettore degli effetti di canale.

Sceglie il canale cui si applica l'effetto.

- **[1] – [4]:** L'effetto viene applicato al suono dei vari canali.
- **[MIC]:** L'effetto viene applicato al suono del canale **[MIC]**.
- **[CF.A], [CF.B]:** L'effetto viene applicato al suono del lato **[A]** (sinistro) o **[B]** (destro) del crossfader.
- **[MASTER]:** L'effetto viene applicato al suono del canale **[MASTER]**.
- Se si gira il selettore degli effetti di canale mentre il comando **[COLOR]** si trova in una posizione diversa da quella centrale e all'audio viene applicato un effetto, questo viene cancellato.

5 Girare il controllo **[COLOR]**.

Girando il comando si applica l'effetto all'audio.

Le modifiche possono venire applicate all'effetto girando il comando rapidamente.

❖ Cancellazione dell'effetto **BOOST COLOR FX**

Premere il selettore **[COLOR FX]** che lampeggia.

L'effetto viene cancellato.

- Premendo il pulsante **[BOOST]** disattivandolo, si attiva la funzione **SOUND COLOR FX**.

BEAT EFFECT

Questa funzione permette di impostare istantaneamente vari effetti a seconda del tempo (BPM = Battute Per Minuto) del brano riprodotto.

❖ Uso della funzione **BEAT EFFECT**

1 Premere il pulsante **[AUTO/TAP]**.

Scegliere la modalità di misurazione BPM.

- **[AUTO]:** Misura automaticamente le BPM dei segnali audio riprodotti. La modalità **[AUTO]** viene impostata all'accensione di questa unità.
- **[TAP]:** Il valore BPM viene impostato automaticamente picchiettando il pulsante **[TAP]** con un dito.
- La gamma di misurazione BPM di **[AUTO]** è BPM = da 70 a 180. Il valore BPM di alcuni brani può non poter essere misurato correttamente. Se il valore BPM non è misurabile, esso lampeggia sul display. In questi casi, usare il pulsante **[TAP]** per digitare manualmente il valore BPM.

2 Girare il selettore degli effetti di canale.

Sceglie il tipo di effetto.

- Per quanto riguarda i tipi di effetto, vedere *Tipi di BEAT EFFECT* a pagina 16.
- Per usare **[SND/RTN]**, vedere *Uso di unità effetti esterne* di seguito.

3 Girare il selettore degli effetti di canale.

Sceglie il canale cui si applica l'effetto.

- **[1] – [4]:** L'effetto viene applicato al suono dei vari canali.
- **[MIC]:** L'effetto viene applicato al suono del canale **[MIC]**.
- **[CF.A], [CF.B]:** L'effetto viene applicato al suono del lato **[A]** (sinistro) o **[B]** (destro) del crossfader.
- **[MASTER]:** L'effetto viene applicato al suono del canale **[MASTER]**.

4 Premere il pulsante **[BEAT ◀, ▶]**.

Scegliere la frazione di battuta per sincronizzare il suono di un effetto. Il tempo di effetto corrispondente alla frazione della battuta viene impostato automaticamente.

5 Premere il pulsante **[ON/OFF]** di **[BEAT EFFECTS]**.

L'effetto viene applicato al suono.

Il parametro di tempo dell'effetto è regolabile girando il controllo **[TIME]**.

Il parametro di quantità dell'effetto è regolabile girando il controllo **[LEVEL/DEPTH]**.

Il pulsante **[ON/OFF]** lampeggia quando l'effetto è attivato.

- Premendo il pulsante **[ON/OFF]** di nuovo si disattiva l'effetto.

❖ Introduzione manuale delle BPM

Picchiettare il pulsante **[TAP]** almeno due volte a ritmo (in note da un quarto) col suono da riprodurre.

Il valore medio degli intervalli presso cui il pulsante **[TAP]** è stato premuto con un dito viene fissato come BPM.

- Se il valore BPM viene impostato col pulsante **[TAP]**, la frazione della battuta viene impostata su **[1/1]**, e la durata di una battuta (un quarto di nota) viene impostato come durata dell'effetto.
- Il BPM può venire regolato manualmente girando il controllo **[TIME]** mentre si preme il pulsante **[TAP]**.
- Il valore BPM è impostabile in unità da 0,1 tenendo premuti il pulsante **[AUTO/TAP]** e il pulsante **[TAP]**, e poi girando il controllo **[TIME]**.

❖ Uso di unità effetti esterne

1 Collegare questa unità ad un'unità effetti esterna.

Per istruzioni sui collegamenti, vedere *Collegamento dei terminali di uscita* a pagina 5.

2 Girare il selettore degli effetti di canale.

Scegliere **[SND/RTN]**.

3 Girare il selettore degli effetti di canale.

Sceglie il canale cui si applica l'effetto.

4 Premere il pulsante **[ON/OFF]** di **[BEAT EFFECTS]**.

Il suono passato attraverso l'unità effetti esterna viene emesso dal canale **[MASTER]**.

- Premendo il pulsante **[ON/OFF]** di nuovo si disattiva l'effetto.

Uso del software DJ con la funzione **MIDI**

Questa unità possiede una funzione "Full Assignable MIDI" che permette di mandare le informazioni di uso di tutti i comandi e pulsanti di questa unità al software DJ sotto forma di segnali MIDI. Questa unità può venire usata come controller MIDI USB se collegata ad un computer su cui è installato software DJ compatibile con MIDI. Inoltre, il tempo (BPM) dell'audio riprodotto viene mandato come clock di sincronizzazione MIDI, così che il tempo del software DJ possa venire sincronizzato con quello dell'audio emesso da questa unità.

Per controllare il software DJ da questa unità, per prima cosa installare il software DJ compatibile con MIDI nel proprio computer. Le impostazioni legate a MIDI possono anche essere fatte col software DJ.

- Per quanto riguarda i messaggi emessi da quest'unità, vedere *Lista dei messaggi MIDI* a pagina 19.
- Per cambiare il canale MIDI di questa unità, vedere *Modifica delle impostazioni* a pagina 21.

1 Collegare il terminale **[USB]** di questa unità al computer.

Per dettagli sui collegamenti, vedere *Collegamento ad un pannello di controllo* a pagina 6.

2 Lanciare il software DJ.

3 Premere il pulsante **[MIDI] [ON/OFF]**.

Attivare la funzione MIDI.

La trasmissione di segnali MIDI inizia.

- Se un fader o un comando viene mosso, viene inviato un messaggio corrispondente alla posizione.
- Se il pulsante **[START/STOP]** viene tenuto premuto per oltre 2 secondi, viene mandata una sequenza di segnali MIDI corrispondente alle posizioni del pulsante, del fader o del controllo (istantanea).
- Premendo di nuovo il pulsante **[ON/OFF]** per **[MIDI]**, la trasmissione di messaggi MIDI cessa.
- I clock di sincronizzazione MIDI (informazioni su BPM) vengono mandati a prescindere dalla posizione del pulsante **[MIDI] [ON/OFF]**.

❖ Invio di messaggi di avvio MIDI e arresto MIDI

Premere il pulsante **[START/STOP]** di **[MIDI]**.

- I messaggi di inizio MIDI e fine MIDI vengono mandati alternatamente ogni volta che il pulsante **[START/STOP]** viene premuto a prescindere che la funzione MIDI sia attivata o meno.

Tipi di effetto

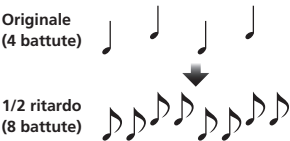
Tipi di effetto BOOST COLOR FX/SOUND COLOR FX

Nome dell'effetto	Stato del pulsante [BOOST]	Descrizioni	Controllo [COLOR]
NOISE	Off	Del rumore bianco viene generato da questa unità e missato con il suono del canale attraverso il filtro, quindi viene emesso. <ul style="list-style-type: none">Il volume è regolabile girando i controlli [TRIM] dei vari canali. I parametri dell'effetto sono regolabili girando i controlli [EQ/ISO (HI, MID, LOW)].	Girando in senso antiorario: La frequenza di taglio del filtro attraverso cui passa il rumore bianco diminuisce gradualmente. Girando in senso orario: La frequenza di taglio del filtro attraverso cui passa il rumore bianco aumenta gradualmente.
	On	Al rumore bianco viene applicata un'eco. Il ciclo dell'eco cambia a seconda della velocità con cui si gira la manopola.	Viene applicata un'eco il cui ciclo è 3/4 della durata di una battuta del BPM. Girandola rapidamente, viene applicata un'eco dal ciclo pari a 1/4.
JET	Off	Viene applicato l'effetto flanger.	Girando in senso antiorario: Viene applicato l'effetto flanger con una forte componente bassa. Girando in senso orario: Viene applicato l'effetto flanger con una forte componente acuta.
	On	Viene applicato un effetto di riverbero simile ad un'eco a nastro.	Girando in senso antiorario: Viene applicato un effetto di riverbero. Più viene girato il comando, superiore è il tempo di ritardo. Girando in senso orario: Viene applicato un effetto di riverbero. Più viene girato il comando, inferiore è il tempo di ritardo. Il tempo di ritardo cambia a seconda della posizione del comando. Se viene girato rapidamente, la velocità di cambiamento del tempo di ritardo aumenta.
CRUSH	Off	Sottopone il suono originale del canale all'effetto crush, e lo emette.	Girando in senso antiorario: Viene aumentata la distorsione del suono. Girando in senso orario: Viene applicato l'effetto crush prima di passare per il filtro passa alto.
	On	All'effetto [CRUSH] viene applicata un'eco. Il ciclo dell'eco cambia a seconda della velocità con cui si gira la manopola.	Viene applicata un'eco il cui ciclo è 3/4 della durata di una battuta del BPM. Girandola rapidamente, viene applicata un'eco dal ciclo pari a 1/4.
FILTER	Off	Viene emesso un suono passato per un filtro.	Girando in senso antiorario: Viene gradualmente diminuita la frequenza di taglio del filtro passa basso. Girando in senso orario: Viene gradualmente aumentata la frequenza di taglio del filtro passa alto.
	On	All'effetto [FILTER] viene applicata un'eco. Il ciclo dell'eco cambia a seconda della velocità con cui si gira la manopola.	Viene applicata un'eco il cui ciclo è 3/4 della durata di una battuta del BPM. Girandola rapidamente, viene applicata un'eco dal ciclo pari a 1/4.

Tipi di BEAT EFFECT

DELAY ¹

Viene emesso una volta un suono ritardato in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].
Se viene aggiunto il suono ritardato di 1/2 battuta, 4 battute divengono 8.



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di ritardo di 1/8 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di ritardo. 1 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Usare questo per regolare il bilanciamento fra il suono originale e quello ritardato.

ECHO ¹ ²

Viene emesso varie volte un suono ritardato attenuato gradualmente in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶]. Con gli eco da 1/1 di battuta, i suoni ritardati vengono chiusi in dissolvenza in accordo col tempo del brano anche dopo che il suono in ingresso è stato eliminato.



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di ritardo di 1/8 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di ritardo. 1 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Usare questo per regolare il bilanciamento fra il suono originale e quello di eco.

SPIRAL ¹ ²

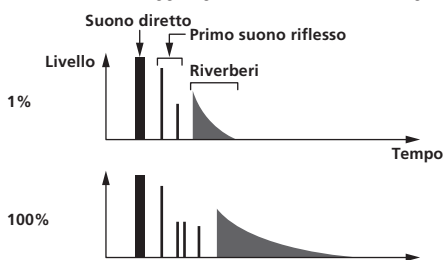
Questa funzione aggiunge riverbero al suono in ingresso. Se si aumenta il tempo di ritardo, cambia anche l'altezza.



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di ritardo di 1/8 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di ritardo. 10 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Usare questo per regolare il bilanciamento fra il suono originale e quello di effetto e per impostare il parametro quantitativo.

REVERB ¹ ²

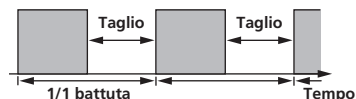
Questa funzione aggiunge riverbero al suono in ingresso.



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per determinare l'estensione dell'effetto di riverbero, da 1 – 100 %.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo comando per regolare il grado di riverbero applicato. 1 – 100 (%)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Usare questo per impostare il bilanciamento fra suono originale e di effetto, e per impostare la frequenza di taglio del filtro che l'audio dell'effetto passa.

TRANS ¹

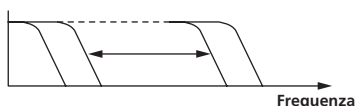
Il suono viene tagliato in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di taglio di 1/16 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di effetto. 10 a 16000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Imposta il bilanciamento fra suono originale ed effetto.

FILTER ¹

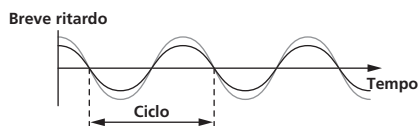
La frequenza di taglio del filtro cambia in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usarli per impostare il ciclo di movimento della frequenza di taglio come un tempo di 1/4 – 64/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il ciclo nel quale la frequenza di taglio viene mossa. 10 a 32000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Più il comando viene girato in senso orario, più forte è l'effetto. Se girato del tutto in senso antiorario, viene emesso solo il suono originale.

FLANGER ¹

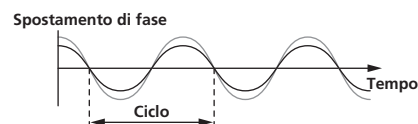
Un effetto flanger da 1 ciclo viene prodotto in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare il tempo di effetto 1/4 – 64/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il ciclo di movimento dell'effetto flanger. 10 a 32000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Più il comando viene girato in senso orario, più forte è l'effetto. Se girato del tutto in senso antiorario, viene emesso solo il suono originale.

PHASER ¹

L'effetto phaser cambia in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usarli per impostare il ciclo di movimento dell'effetto phaser come un tempo di 1/4 – 64/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Imposta il ciclo secondo cui si muove l'effetto phaser. 10 a 32000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Più il comando viene girato in senso orario, più forte è l'effetto. Se girato del tutto in senso antiorario, viene emesso solo il suono originale.

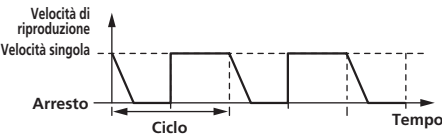
ROBOT ¹

Il suono originale viene reso simile a quello della voce di un robot.

Pulsanti BEAT ◀ ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per determinare il grado di un effetto, da -100 – 100 %.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo controllo per regolare il grado di effetto applicato. -100-100 (%)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Imposta il bilanciamento fra suono originale ed effetto.

VINYL BRAKE 1 2

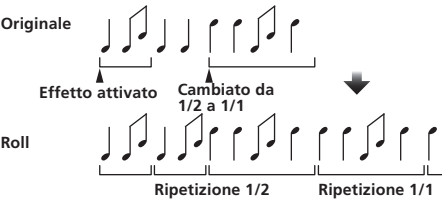
La velocità di riproduzione dell'audio in ingresso cambia in accordo col multiplo delle battute impostato coi pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Imposta il ciclo nel quale la velocità di riproduzione dell'audio in ingresso cambia in 1/4 – 64/1 rispetto alla durata di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Imposta il ciclo al quale la velocità di riproduzione del segnale in ingresso cambia. 10 a 32000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Imposta il bilanciamento fra suono originale ed effetto, oltre al cambiamento della velocità di riproduzione.

SLIP ROLL 1 2

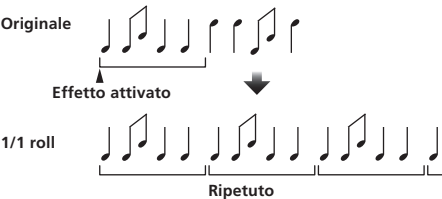
Il suono ricevuto nel punto in cui [ON/OFF] viene premuto viene registrato, e tale suono registrato viene emesso varie volte in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶]. Quando il tempo dell'effetto cambia, il suono in ingresso viene reregistrato.



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di effetto di 1/16 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di effetto. 10 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Regola il bilanciamento fra suono originale e suono ROLL , oltre alla lunghezza del ROLL riprodotto.

ROLL 1 2

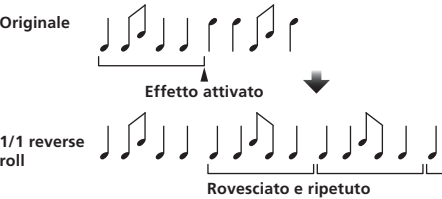
Il suono ricevuto nel punto in cui [ON/OFF] viene premuto viene registrato, e tale suono registrato viene emesso varie volte in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di effetto di 1/16 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di effetto. 10 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Regola il bilanciamento fra suono originale e suono ROLL , oltre alla lunghezza del ROLL riprodotto.

REV ROLL 1 2

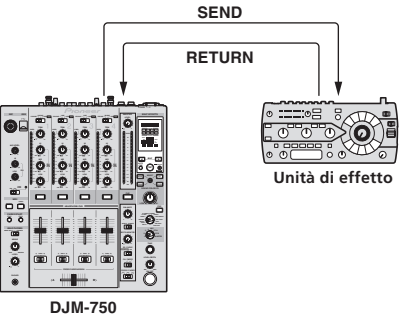
Il suono ricevuto nel punto in cui il pulsante [ON/OFF] viene premuto viene registrato, e tale suono registrato viene invertito ed emesso varie volte in accordo con la frazione di battuta impostata con i pulsanti [BEAT ◀, ▶].



Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	Usare questi controlli per impostare un tempo di effetto di 1/16 – 16/1 rispetto al tempo di una battuta del valore BPM.
Controllo TIME (parametro 2)	Usare questo per impostare il tempo di effetto. 10 a 4000 (ms)
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Regola il bilanciamento fra suono originale e suono ROLL , oltre alla lunghezza del ROLL riprodotto.

SND/RTN 1

Collegare qui una unità effetti esterna o altro.





Pulsanti BEAT ◀, ▶ (parametro 1)	—
Controllo TIME (parametro 2)	—
Controllo LEVEL/DEPTH (parametro 3)	Regola il livello dell'audio che arriva al terminale [RETURN] .

- 1 Scegliendo [CF.A], [CF.B] o [MASTER] col selettore degli effetti di canale, se l'audio del canale che volete monitorare non viene emesso dal canale [MASTER], l'effetto non può essere monitorato neppure premendo il pulsante [CUE] per [BEAT EFFECTS].
- 2 Se un effetto è disattivato, il suo suono non è monitorabile neppure premendo il pulsante [CUE] di [BEAT EFFECTS].

Lista dei messaggi MIDI

- “CC” è l’abbreviazione di “control change”. Un cambio comando è un tipo di segnale MIDI usato per trasmettere vari tipi di informazione di comando, ad esempio timbro, volume, ecc.
In questa unità, i valori da 0 a 127 vengono emessi come CC principalmente quando comandi e fader sono usati. I CC vengono emessi anche quando certi pulsanti vengono usati.
- “Note” è un termine MIDI usato quando si premono o lasciano andare tasti di un piano o tastiera.

Categoria	Nome SW	Tipo SW	Assegnazione MIDI	Trigger/Toggle	Dati trasmessi
CH1	TRIM	Controllo	CC 001	—	0-127
	HI	Controllo	CC 002	—	0-127
	MID	Controllo	CC 003	—	0-127
	LOW	Controllo	CC 004	—	0-127
	CUE	Pulsante	CC 070	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	Fader canali	Controllo	CC 017	—	0-127
	CROSS FADER ASSIGN	Interruttore	CC 065	—	0, 64, 127
CH2	TRIM	Controllo	CC 006	—	0-127
	HI	Controllo	CC 007	—	0-127
	MID	Controllo	CC 008	—	0-127
	LOW	Controllo	CC 009	—	0-127
	CUE	Pulsante	CC 071	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	Fader canali	Controllo	CC 018	—	0-127
	CROSS FADER ASSIGN	Interruttore	CC 066	—	0, 64, 127
CH3	TRIM	Controllo	CC 012	—	0-127
	HI	Controllo	CC 014	—	0-127
	MID	Controllo	CC 015	—	0-127
	LOW	Controllo	CC 021	—	0-127
	CUE	Pulsante	CC 072	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	Fader canali	Controllo	CC 019	—	0-127
	CROSS FADER ASSIGN	Interruttore	CC 067	—	0, 64, 127
CH4	TRIM	Controllo	CC 080	—	0-127
	HI	Controllo	CC 081	—	0-127
	MID	Controllo	CC 092	—	0-127
	LOW	Controllo	CC 082	—	0-127
	CUE	Pulsante	CC 073	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	Fader canali	Controllo	CC 020	—	0-127
	CROSS FADER ASSIGN	Interruttore	CC 068	—	0, 64, 127
Crossfader	Crossfader	Controllo	CC 011	—	0-127
Curva fader	CH FADER 	Interruttore	CC 094	—	0, 127
	CROSS FADER 	Interruttore	CC 095	—	0, 64, 127
Principale	MASTER LEVEL	Controllo	CC 024	—	0-127
	BALANCE	Controllo	CC 023	—	0-127
	CUE	Pulsante	CC 074	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	EQ CURVE (ISOLATOR, EQ)	Interruttore	CC 033	—	0, 127
BOOTH MONITOR	BOOTH MONITOR	Controllo	CC 025	—	0-127
BEAT EFFECTS	◀	Pulsante	CC 076	Solo trigger	OFF=0, ON=127
	▶	Pulsante	CC 077	Solo trigger	OFF=0, ON=127
	AUTO/TAP	Pulsante	CC 069	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	TAP	Pulsante	CC 078	Solo trigger	OFF=0, ON=127
	CUE	Pulsante	CC 075	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127

Categoria	Nome SW		Tipo SW	Assegnazione MIDI	Trigger/Toggle	Dati trasmessi
BEAT EFFECTS	EFFECT SELECT	DELAY	Interruttore	CC 042	[2]	OFF=0, ON=127
		ECHO	Interruttore	CC 055	[2]	OFF=0, ON=127
		SPIRAL	Interruttore	CC 043	[2]	OFF=0, ON=127
		REVERB	Interruttore	CC 054	[2]	OFF=0, ON=127
		TRANS	Interruttore	CC 053	[2]	OFF=0, ON=127
		FILTER	Interruttore	CC 059	[2]	OFF=0, ON=127
		FLANGER	Interruttore	CC 050	[2]	OFF=0, ON=127
		PHASER	Interruttore	CC 057	[2]	OFF=0, ON=127
		ROBOT	Interruttore	CC 051	[2]	OFF=0, ON=127
		VINYL BRAKE	Interruttore	CC 061	[2]	OFF=0, ON=127
		SLIP ROLL	Interruttore	CC 058	[2]	OFF=0, ON=127
		ROLL	Interruttore	CC 046	[2]	OFF=0, ON=127
		REV ROLL	Interruttore	CC 047	[2]	OFF=0, ON=127
		SND/RTN	Interruttore	CC 062	[2]	OFF=0, ON=127
		CH1	Interruttore	CC 034	[2]	OFF=0, ON=127
		CH2	Interruttore	CC 035	[2]	OFF=0, ON=127
		CH3	Interruttore	CC 036	[2]	OFF=0, ON=127
		CH4	Interruttore	CC 037	[2]	OFF=0, ON=127
		MIC	Interruttore	CC 038	[2]	OFF=0, ON=127
		CF.A	Interruttore	CC 039	[2]	OFF=0, ON=127
		CF.B	Interruttore	CC 040	[2]	OFF=0, ON=127
		MASTER	Interruttore	CC 041	[2]	OFF=0, ON=127
	TIME		Interruttore	CC 013	—	—
			Interruttore	CC 045	—	Valore TIME (quando FLANGER, PHASER, FILTER o VINYL BRAKE viene scelto, il valore si dimezza. Scegliendo un valore negativo, viene impostato un valore positivo.)
		LEVEL/DEPTH	Interruttore	CC 091	—	0-127
		ON/OFF • Se si sceglie un effetto diverso da [SND/RTN] con BEAT EFFECT	Pulsante	CC 114	—	OFF=0, ON=127
		ON/OFF • Se [SND/RTN] viene scelto con BEAT EFFECT	Pulsante	CC 064	—	OFF=0, ON=127
SOUND COLOR FX (BOOST COLOR FX)	EFFECT SELECT	NOISE	Pulsante	CC 085	Trigger/Toggle ^[1]	OFF=0, ON=127
		JET	Pulsante	CC 084	Trigger/Toggle ^[1]	OFF=0, ON=127
		CRUSH	Pulsante	CC 086	Trigger/Toggle ^[1]	OFF=0, ON=127
		FILTER	Pulsante	CC 087	Trigger/Toggle ^[1]	OFF=0, ON=127
	BOOST		Pulsante	CC 100	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	EFFECT KNOB		Controllo	CC 005	—	0-127
MIC	HI		Controllo	CC 030	—	0-127
	LOW		Controllo	CC 031	—	0-127
Fader Start	FADER START CH-2		Pulsante	CC 089	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
	FADER START CH-3		Pulsante	CC 090	Trigger/Toggle	OFF=0, ON=127
HEADPHONES	MIXING		Controllo	CC 027	—	0-127
	LEVEL		Controllo	CC 026	—	0-127
	Timing Clock		—	Clock di sincronizzazione	—	—
Fader Start	FADER START CH-2			Nota 103	—	BACK CUE = 0, PLAY = 127
	FADER START CH-3			Nota 104	—	BACK CUE = 0, PLAY = 127
MIDI	START		Pulsante	AVVIO	—	—
	STOP		Pulsante	ARRESTO	—	—

[1] Se attivando un tasto se ne disattiva un altro, ambedue i pulsanti mandano messaggi MIDI di attivazione e disattivazione.

Se nessun tasto si disattiva, viene mandato solo il messaggio MIDI di attivazione dal pulsante premuto.

[2] Se si passa da una posizione ad un'altra, dei segnali MIDI ON e OFF vengono mandati dalla rispettiva posizione.

• Se il pulsante [START/STOP] rimane premuto per più di 1 secondo, i segnali MIDI corrispondenti alle posizioni dei pulsanti, fader e controlli vengono mandati insieme (Snapshot).

MIDI Snapshot manda tutti i messaggi MIDI diversi da MIDI start e MIDI stop.

Modifica delle impostazioni

1 Premere il pulsante [SETUP (WAKE UP)] per più di 1 secondo.

Viene visualizzata la schermata [USER SETUP].

- Per visualizzare la schermata [CLUB SETUP], prima spegnere questa unità e poi premere il pulsante [POWER] mentre si preme il pulsante [SETUP (WAKE UP)].

2 Premere il pulsante [BEAT ◀, ▶].

Scegliere un elemento da impostare.

3 Premere il pulsante [TAP].

Si passa alla schermata di modifica del valore impostato.

4 Premere il pulsante [BEAT ◀, ▶].

Cambiare il valore dell'impostazione.

5 Premere il pulsante [TAP].

Digitare il nuovo valore dell'impostazione.

La schermata precedente riappare.

- Per tornare alla schermata precedente senza fare modifiche, premere il pulsante [AUTO/TAP].

6 Premere il pulsante [SETUP (WAKE UP)].

Chiudere la schermata [USER SETUP].

- Per chiudere la schermata [CLUB SETUP], premere il pulsante [POWER] per spegnere questa unità.

*: Impostazioni al momento dell'acquisto

Modalità	Impostazione delle opzioni	Visualizzazione sullo schermo	Valore impostato	Descrizioni
USER SETUP	MIDI CH	MIDI CH	1* a 16	Imposta il canale MIDI.
	MIDI Button Type	MIDI BT	TGL*, TRG	Sceglie la modalità di trasmissione dei segnali MIDI, [TGL (TOGGLE)] o [TRG (TRIGGER)].
	Talk Over Mode	TLK MOD	ADV*, NOR	Sceglie la modalità della funzione di talk over, [ADV (ADVANCED)] o [NOR (NORMAL)].
	Talk Over LEVEL	TLK LVL	-6 dB, -12 dB, -18 dB*, -24 dB	Imposta il livello di attenuazione audio della funzione di talk over.
CLUB SETUP	Digital Master Out Level	DOUT LV	-19 dB*, -15 dB, -10 dB, -5 dB	Imposta il livello massimo dell'audio emesso dai terminali [DIGITAL MASTER OUT]. ^[1]
	Digital Master Out Sampling Rate	DOUT FS	48 kHz, 96 kHz*	Imposta la frequenza di campionamento digitale del segnale.
	MASTER ATT.	MST ATT	-6 dB, -3 dB, 0 dB*	Imposta il livello di attenuazione dell'audio emesso dai terminali [MASTER1] e [MASTER2].
	Auto Standby	AUTOSTB	ON*, OFF	Attiva e disattiva la funzione di auto standby.
	Mic Output To Booth Monitor	MIC BTH	ON*, OFF	Determina se viene emesso o no il segnale audio del microfono dai terminali [BOOTH].
	Peak Limiter	PKLIMIT	ON*, OFF	Allevia l'improvviso e sgradevole taglio digitale dell'uscita master.
	PC UTILITY	PC UTLY	ON*, OFF	Determina se lanciare automaticamente o meno il software utility di impostazione del computer quando viene collegato un cavo USB.
	Factory Reset	INITIAL	YES, NO*	Riporta tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

[1] Notare che il segnale in uscita può essere distorto anche se l'indicatore di livello principale non si illumina fino in cima.

La funzione auto standby

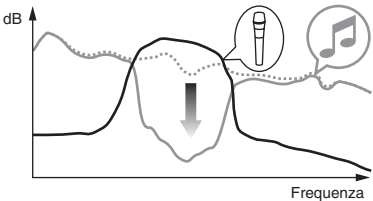
Se [Auto Standby] si trova su [ON], la modalità di standby inizia automaticamente se 4 ore passano dal verificarsi di tutto quanto segue.

- Nessun pulsante o controllo di questa unità viene usato.
- Nessun segnale audio di -10 dB o più arriva ai terminali di ingresso di questa unità.
- Se il pulsante [SETUP (WAKE UP)] viene premuto, lo standby viene cancellato.
- Questa unità viene posta in vendita con la modalità auto standby attivata. Se non si desidera utilizzare la funzione auto standby, impostare [Auto Standby] su [OFF].

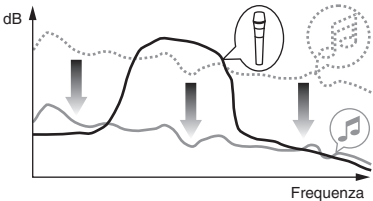
La funzione talk-over

La funzione talk over ha le due modalità descritte di seguito.

- [ADV] (talk over avanzato): La sola gamma dei medi dell'audio dei canali diversi dal canale [MIC] viene attenuata secondo il valore impostato di [Talk Over LEVEL] ed emessa.



- [NOR] (talk over normale): L'audio dei canali diversi dal canale [MIC] viene attenuato secondo il valore impostato di [Talk Over LEVEL] ed emessa.



Informazioni aggiuntive

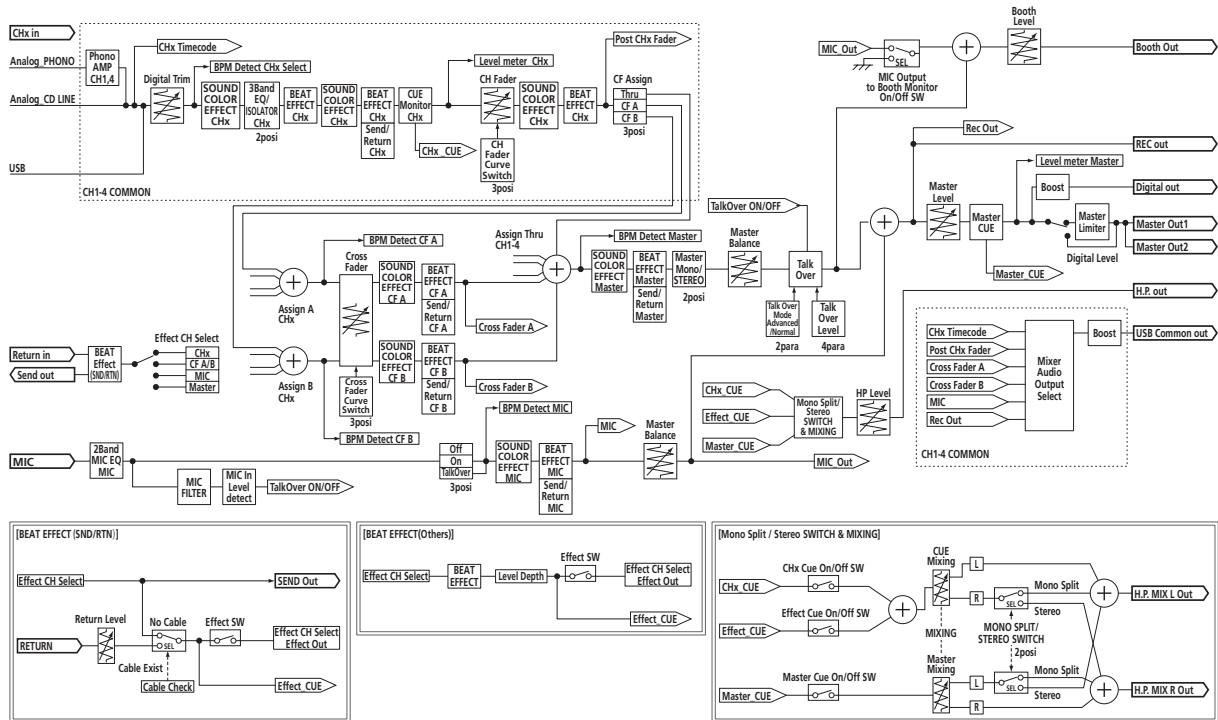
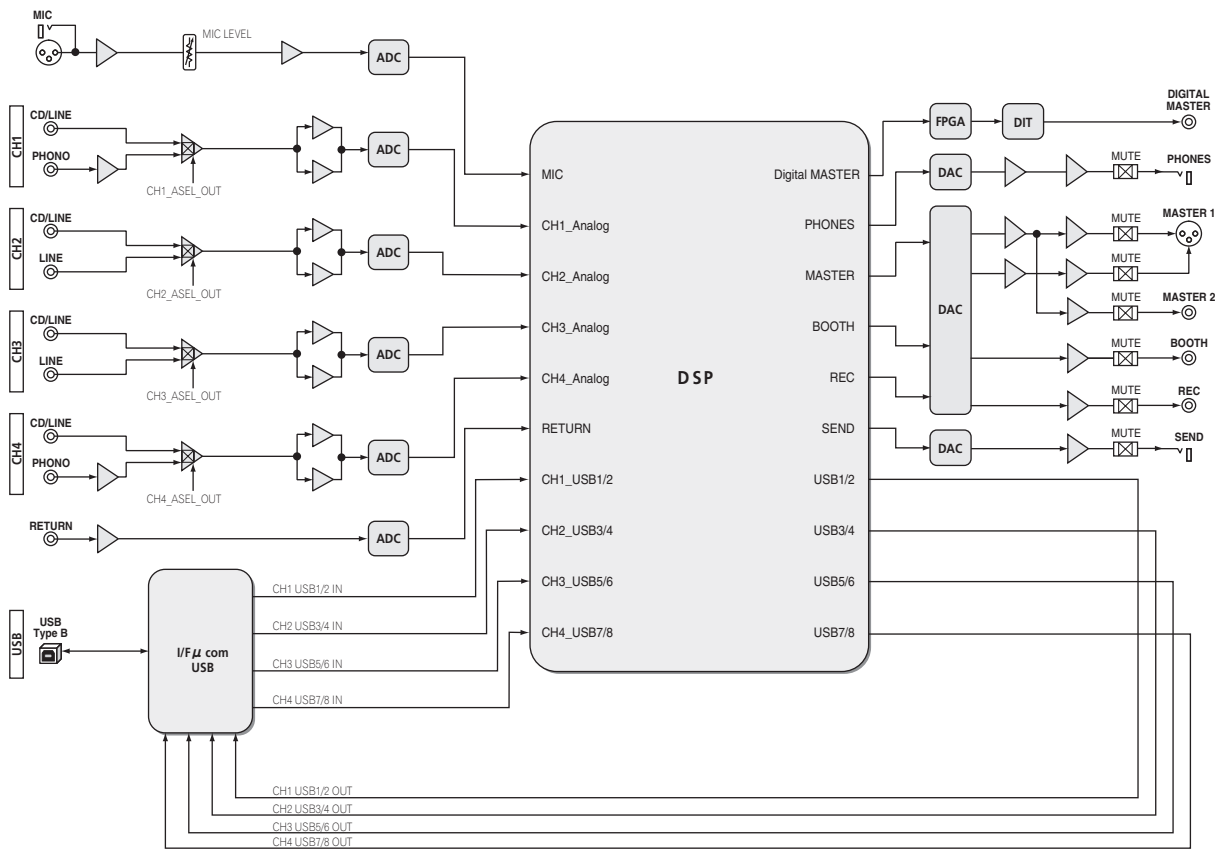
Diagnostica

- L'uso scorretto dell'apparecchio viene spesso scambiato per un guasto. Se si ritiene che questo componente non funzioni bene, controllare la sezione che segue. A volte il problema risiede in un altro componente. Controllare tutti i componenti ed apparecchi elettronici usati. Se il problema non può venire eliminato neppure dopo aver fatto i controlli suggeriti, chiedere assistenza tecnica al più vicino centro assistenza o rivenditore autorizzato Pioneer.
- Il lettore non funziona a causa di elettricità statica o altre influenze esterne. In tali casi, il funzionamento normale può venire ripristinato scollegando il cavo di alimentazione e ricollegandolo.

Problema	Controllare	Rimedio
L'apparecchio non è acceso.	Il cavo di alimentazione è collegato correttamente?	Collegare il cavo di alimentazione ad una presa di c.a.
Audio assente o insufficiente.	Il selettore d'ingresso è in posizione corretta?	Regolare il selettore d'ingresso sul canale di ingresso desiderato. (pagina 12)
	I cavi di collegamento sono collegati correttamente?	Collegare correttamente i cavi di collegamento. (pagina 5)
	I terminali o gli spinotti sono sporchi?	Pulire i terminali e gli spinotti prima di procedere con i collegamenti.
	[MASTER ATT.] è su [-6 dB], ecc.?	Nella schermata [CLUB SETUP], attivare [MASTER ATT.]. (pagina 21)
Non viene emesso suono digitale.	La frequenza di campionamento (fs) dell'uscita audio digitale è adatta alle caratteristiche del dispositivo collegato?	Nella schermata [CLUB SETUP], regolare [Digital Master Out Sampling Rate] a seconda delle caratteristiche tecniche del dispositivo collegato. (pagina 21)
Audio distorto.	Il volume del suono emesso dal canale [MASTER] è regolato correttamente?	Regolare controllo [MASTER LEVEL] in modo che l'indicatore del livello del canale principale si illumini a circa [0 dB] al livello di picco. (Pagina 12) Portare [MASTER ATT.] su [-3 dB] o [-6 dB]. (pagina 21)
	Il livello dell'ingresso audio di ciascun canale è regolato correttamente?	Regolare controllo [TRIM] in modo che l'indicatore del livello del canale si illumini vicino a [0 dB] al livello di picco. (Pagina 12)
Il crossfader non funziona.	I selettori [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)] sono regolati correttamente?	Regolare correttamente i selettori [CROSS FADER ASSIGN (A, THRU, B)] dei vari canali. (Pagina 12)
L'apertura in dissolvenza con un lettore DJ è impossibile.	Il pulsante [FADER START (CH-2, CH-3)] è regolato su [OFF]?	Portare il pulsante [FADER START (CH-2, CH-3)] del pannello di comando su [ON]. (Pagina 12)
	Il lettore DJ è collegato correttamente al terminale [CONTROL]?	Collegare correttamente il lettore DJ al terminale [CONTROL] con un cavo di controllo. (pagina 5)
	I cavi audio sono collegati correttamente?	Collegare i terminali di ingresso audio di questa unità e quelli di uscita audio del lettore DJ con un cavo audio. (pagina 5)
[BEAT EFFECTS] non funziona.	Il selettore degli effetti di canale è in posizione corretta?	Girare il selettore degli effetti di canale per scegliere il canale cui applicare l'effetto. (Pagina 15)
[SOUND COLOR FX] non funziona.	Il selettore degli effetti di canale è in posizione corretta?	Girare il selettore degli effetti di canale per scegliere il canale cui applicare l'effetto. (Pagina 15)
	Il controllo [COLOR] è in posizione corretta?	Girare il controllo [COLOR] in senso orario o antiorario. (pagina 14)
[BOOST COLOR FX] non funziona.	Il selettore degli effetti di canale è in posizione corretta?	Girare il selettore degli effetti di canale per scegliere il canale cui applicare l'effetto. (Pagina 15)
	Il controllo [COLOR] è in posizione corretta?	Girare il controllo [COLOR] in senso orario o antiorario. (pagina 14)
	Il pulsante [SOUND COLOR FX] [BOOST] è impostato su [ON]?	Portare il pulsante [SOUND COLOR FX] [BOOST] su [ON]. (pagina 14)
Non è possibile usare unità effetti esterne.	Il pulsante [ON/OFF] di [BEAT EFFECTS] è impostato su [ON]?	Premere il pulsante [ON/OFF] di [BEAT EFFECTS] per impostare [SND/RTN] su [ON]. (pagina 15)
	L'unità effetti esterna è collegata correttamente al terminale [SEND] o [RETURN]?	Collegare l'unità effetti esterna correttamente al terminale [SEND] e a quello [RETURN]. (pagina 5)
L'audio di un'unità effetti esterna è distorto.	Il livello di uscita audio dell'unità effetti esterna è regolata su valori appropriati?	Regolare il livello di uscita audio dell'unità effetti esterna.
Il tempo (BPM) non è misurabile o la misura ottenuta (BPM) è sospetta.	Il livello audio è troppo basso o alto?	Regolare controllo [TRIM] in modo che l'indicatore del livello del canale si illumini vicino a [0 dB] al livello di picco. (Pagina 12) Il tempo (BPM) di alcuni brani potrebbe non essere misurabile. Usare il pulsante [TAP] per impostare il tempo manualmente. (pagina 15)
	—	I valori possono differire leggermente a causa dei differenti modi in cui il valore BPM viene misurato.
Il tempo misurato (BPM) differisce da quello indicato sul CD.	—	I valori possono differire leggermente a causa dei differenti modi in cui il valore BPM viene misurato.
Il sequencer MIDI non sincronizza.	La modalità di sincronizzazione Slave del sequencer MIDI esterno è impostata?	Impostare la modalità di sincronizzazione Slave del sequencer MIDI esterno.
	Il sequencer MIDI che usate supporta i clock di sincronizzazione MIDI?	I sequencer MIDI esterni che non supportano gli orologi di sincronizzazione MIDI non sono sincronizzabili.
Il controllo MIDI non funziona.	Il canale MIDI funziona?	Premere il pulsante [ON/OFF] di [MIDI]. (pagina 15)
	Le impostazioni MIDI sono corrette?	Per usare software DJ con questa unità, i messaggi MIDI di questa devono venire assegnati al software DJ usato. Per ulteriori dettagli sull'assegnazione di messaggi, vedere il manuale di istruzioni del software DJ.
Questa unità non viene riconosciuta da un computer cui è collegata.	Il driver è stato installato nel computer?	Installare il driver software. Se è già installato, reinstallarlo. (pagina 6)

Problema	Controllare	Rimedio
Questa unità non può riprodurre il segnale di un computer.	Questa unità ed il computer sono collegati bene?	Collegare questa unità ed il computer direttamente col cavo USB accluso. (pagina 6)
	Le impostazioni del dispositivo di uscita audio sono corrette?	Scegliere questa unità con le impostazioni del dispositivo di uscita audio. Per istruzioni sulle impostazioni per il proprio applicativo, consultarne le istruzioni per l'uso.
	Il selettore d'ingresso è in posizione corretta?	Portare il selettore di ingresso sulla posizione [USB */*] . (Pagina 12)
Il suono di un effetto non è monitorabile neppure se il pulsante [CUE] di [BEAT EFFECTS] è premuto.	—	Con [ECHO] , [SPIRAL] , [REVERB] , [ROLL] , [SLIP ROLL] , [REV ROLL] e [VINYL BRAKE] , ad effetto spento, l'audio sottoposto a tale effetto non può essere monitorato. Ciò non è dovuto ad un guasto.
Il suono risulta distorto quando un lettore analogico viene collegato ai terminali [PHONO] di questa unità. Oppure, la modalità di accensione dell'indicatore del livello dei canali non cambia neppure quando il controllo [TRIM] viene girato.	Si è collegato un lettore analogico con un equalizzatore fono incorporato?	Nel caso di lettori analogici includenti un equalizzatore audio, collegarli ai terminali [CD/LINE] o [LINE] . (pagina 5)
		Se il lettore analogico con equalizzatore fono incorporato possiede un selettore PHONO/LINE, portarlo su PHONO.
	Un interfaccia audio per computer è collegata fra il lettore analogico e questa unità?	Se l'interfaccia audio di computer include un'uscita a livello di linea, collegarla al terminale [CD/LINE] o [LINE] . (pagina 5) Se il lettore analogico possiede un selettore PHONO/LINE, portarlo su PHONO.

Diagramma a blocchi



A proposito dei marchi di fabbrica o marchi di fabbrica depositati

- Pioneer è un marchio di fabbrica depositato della PIONEER CORPORATION.
- Microsoft, Windows e Windows Vista sono marchi di fabbrica depositati o marchi di fabbrica della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi.
- Apple, Macintosh e Mac OS sono marchi di fabbrica di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti ed in altri Paesi.
- ASIO è un marchio di fabbrica della Steinberg Media Technologies GmbH.
- I nomi delle aziende e dei prodotti menzionati sono marchi di fabbrica dei rispettivi proprietari.

— I dati tecnici ed il design di questo prodotto sono soggetti a modifiche senza preavviso.

- © 2013 PIONEER CORPORATION.

Tutti i diritti riservati.

PIONEER CORPORATION

1-1, Shin-ogura, Saiwai-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa 212-0031, Japan
<DRI1129-A>