

# DENON DJ

# PRIME 4

Quickstart Guide	English ( 2 – 9 )
Guía de inicio rápido	Español ( 10 – 17 )
Guide d'utilisation rapide	Français ( 18 – 25 )
Guida rapida	Italiano ( 26 – 33 )
Schnellstart-Anleitung	Deutsch ( 34 – 41 )
Appendix	English ( 42 – 43 )

## Quickstart Guide (English)

### Introduction

Thank you for purchasing the Prime 4. At Denon DJ, we know how serious music is to you. That's why we design our equipment with only one thing in mind—to make your performance the best it can be.

### Box Contents

Prime 4 Standalone DJ System  
Display Protective Cover  
Display Cleaning Cloth  
IEC Power Cable  
USB 3.0 Cable  
Hard Drive Mounting Screws  
Engine Prime Software Download Card  
Quickstart Guide  
Safety & Warranty Manual

**Important:** Visit [denondj.com](https://denondj.com) and find the webpage for **Prime 4** to download the complete *User Guide*.

### Support

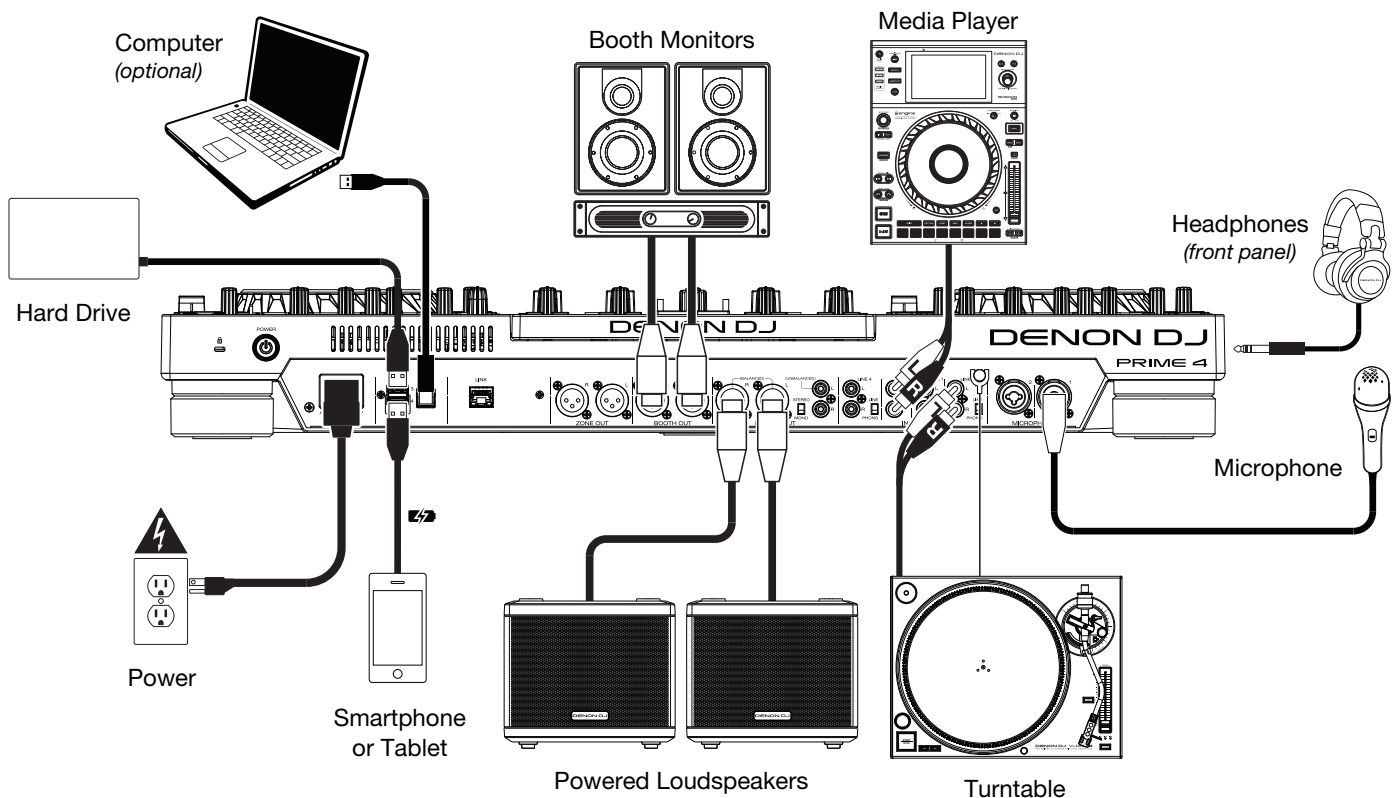
For the latest information about this product (documentation, technical specifications, system requirements, compatibility information, etc.) and product registration, visit [denondj.com](https://denondj.com).

For additional product support, visit [denondj.com/support](https://denondj.com/support).

## Setup

**Important:** Occasionally, we may update Prime 4's firmware to add exciting new features and improvements. Visit [denondj.com](http://denondj.com) to check for available firmware updates, especially after you update your software (firmware updates may address new software features).

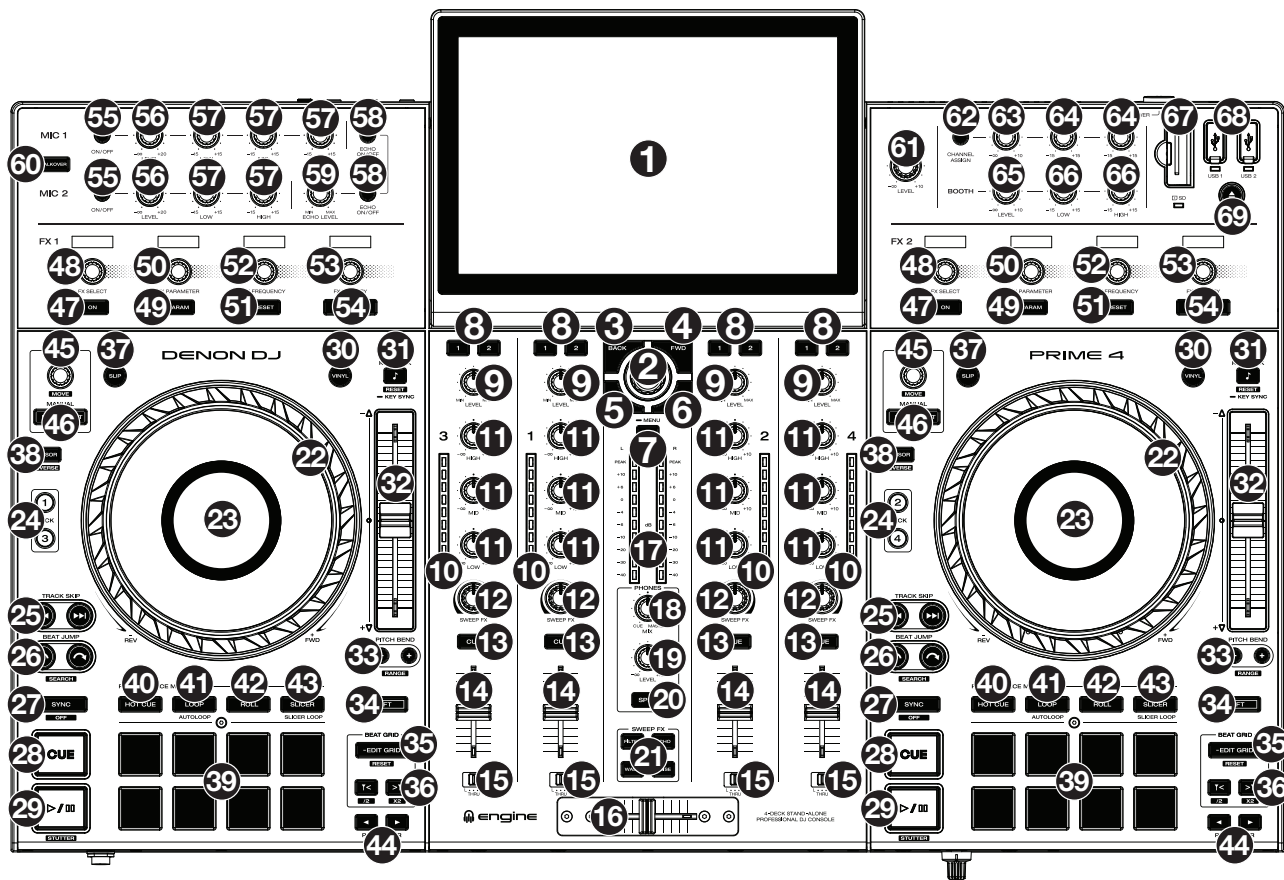
1. Visit [denondj.com](http://denondj.com) and log into your account. (Create an account if this is your first Denon DJ product.)
2. In your account, download and install the latest version of Engine.
3. Connect input sources (microphones, CD players, etc.) to Prime 4.
4. Connect output devices (headphones, power amplifiers, loudspeakers, etc.) to Prime 4.
5. Plug all devices into power sources, and turn on devices in proper order:
  - When starting a session, turn on (1) input sources, (2) Prime 4, (3) output devices.
  - When ending a session, turn off (1) output devices, (2) Prime 4, (3) input sources.
6. **To use Engine** (standalone playback): Insert a USB flash drive or SD card (with an Engine-configured music library) to one of Prime 4's **USB ports** or **SD Card Slot**.



Items not listed under the [Introduction > Box Contents](#) are sold separately.

# Features

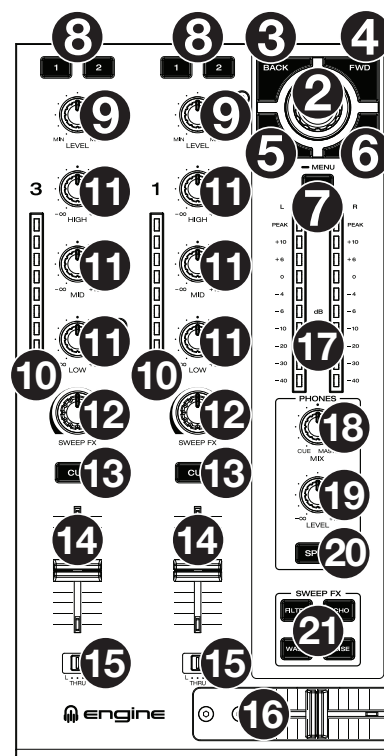
## Top Panel



1. **Touchscreen:** This full-color multi-touch display shows information relevant to Prime 4's current operation. Touch the touchscreen (and use the hardware controls) to control the Prime 4 interface.

**Tip:** If you adjust the angle of the touchscreen, use the stand on its back panel to secure it in place.

2. **Browse Knob:** Turn this knob to navigate through lists. Press the knob to move forward in the touchscreen or select an item.
3. **Back:** Press this button to move back in the **touchscreen**.
4. **Forward (FWD):** Press this button to move forward in the **touchscreen**.
5. **Load ◀:** Press this button to load the selected track to Deck 1 or Deck 3.
6. **Load ▶:** Press this button to load the selected track to Deck 2 or Deck 4.
7. **View:** Press this button to cycle between the Library and Performance views. Press and hold this button to show the Menu, which includes Source Selection, Record Menu and the Utility/Preferences Menu. See the *User Guide* for more information.
8. **Channel FX:** Use these buttons to route audio from the corresponding channel to the Effect 1 and/or 2 module.
9. **Channel Level:** Turn this knob to adjust the level of the pre-fader, pre-EQ audio signal for the channel.
10. **Channel Level Meters:** These LEDs display the audio signal level of the channel.
11. **Channel EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range, and low frequencies for the channel.
12. **Sweep FX:** Turn this knob to control the effect selected by the **Sweep FX** buttons.
13. **Channel Cue:** Press this button to send the channel's pre-fader signal to the headphones' cue channel.



14. **Channel Fader:** Use this fader to adjust the channel's volume level.
15. **Crossfader Assign:** Routes the audio playing on the corresponding channel to either side of the crossfader (**L** or **R**), or bypasses the crossfader and sends the audio directly to the program mix (center, **Thru**).
16. **Crossfader:** Use this crossfader to mix between channels assigned to the left and right sides of the crossfader.
17. **Master Level Meters:** These LEDs display the audio signal level of the master mix (sent out of the **Master Outputs**).
18. **Phones Mix:** Adjusts the software's audio output to the headphones, mixing between the **cue** output and the **master** mix output.
19. **Phones Level:** Adjusts the volume of the headphones.
20. **Split Cue:** When this switch is in the **On** position, the headphone audio will be "split" such that all channels sent to cue channel are summed to mono and sent to the left headphone channel and the master mix is summed to mono and sent to the right channel. When the switch is in the **Off** position, the cue channel and master mix will be "blended" together.
21. **Sweep FX Buttons:** Press one of these buttons to enable or disable an effect that you can control with the **Sweep FX knobs**. Only one of these buttons can be enabled at a time.
  - **Filter:** This effect applies a filter to the channel. Starting from the center (12:00) position, turn a **Sweep FX knob** counter-clockwise to apply a low-pass filter, or turn it clockwise to apply a high-pass filter.
  - **Echo:** This effect is a brief echo. Starting from the center (12:00) position, turn a **Sweep FX knob** counter-clockwise to decrease the length of the delay and increase the feedback, or turn it clockwise to increase the length of the delay as well as the feedback.
  - **Noise:** This effect adds noise to the signal. Starting from the center (12:00) position, turn a **Sweep FX knob** counter-clockwise to add pink noise, or turn it clockwise to add white noise.
  - **Wash Out:** This creates a transition effect. Turn a **Sweep FX knob** to its most counter-clockwise (minimum) position to apply a 1-beat echo that will also mute the channel's normal audio signal, or turn it to its most clockwise (maximum) position to apply a 1/2-beat echo.
22. **Platter:** This capacitive, touch-sensitive platter controls the audio playhead when the wheel is touched and moved. When the **Vinyl** button is on, move the **platter** to "scratch" the track as you would with a vinyl record. When the **Vinyl** button is off (or if you are touching only the side of the **platter**), move the **platter** to temporarily adjust the track's speed.
23. **Platter Display:** This display shows information relevant to the performance, including the current playhead position, the current auto loop size, or current layer.
24. **Deck:** Selects which deck in the software is controlled by that hardware deck. The left deck can control Deck 1 or 3; the right deck can control Deck 2 or 4.  
 Press and hold **Shift** and then press the Deck 3 or Deck 4 buttons to switch between four-deck and two-deck operation.
25. **Track Skip:** Press either of these buttons to skip to the previous or next track.  
 Press the **Previous Track** button in the middle of a track to return to the beginning of the track.
26. **Beat Jump:** Press either of these buttons to skip backward or forward through the track. Use the **Auto Loop** knob to determine the beat jump size.  
 Press and hold **Shift** and then press one of these buttons to search backward or forward through the track.
27. **Sync / Sync Off:** Press this button to activate sync.  
 Press and hold **Shift** and press this button to deactivate Sync. You can also set Sync to deactivate without using Shift by changing the **Sync Button Action** setting in the User Preferences menu.
28. **Cue / Track Start:** During playback, press this button to return the track to a temporary cue point. If you have not set a temporary cue point, then press this button to return to the start of the track. (To set a temporary cue point, make sure the track is paused, move the **platter** to place the audio playhead at the desired location, and then press this button.)  
 During playback, press and hold **Shift** and press this button to set the cue point at the current playhead position. If the deck is paused, press and hold this button to play the track from the temporary cue point. Release the button to return the track to the temporary cue point and pause it. To continue playback without returning to the temporary cue point, press and hold this button and then press and hold the **Play** button, and then release both buttons.

29. **Play/Pause:** This button pauses or resumes playback.

Press and hold **Shift** and then press this button to “stutter-play” the track from the initial cue point.

30. **Vinyl:** Press this button to activate/deactivate a “vinyl mode” for the platter. When activated, you can use the **platter** to “scratch” the track as you would with a vinyl record.

31. **Key Lock / Key Sync:** Press this button to activate/deactivate Key Lock. When Key Lock is activated, the track’s key will remain the same (0%) even if you adjust its speed. Press and hold **Shift** and press this button to reset Key Lock.

Press and hold this button to activate key sync.

32. **Pitch Fader:** Move this fader to adjust the speed (pitch) of the track. You can adjust its total range with the **Pitch Bend** buttons.

33. **Pitch Bend -/+:** Press and hold one of these buttons to momentarily reduce or increase (respectively) the speed of the track.

Press and hold **Shift** and then press one of these buttons to set the range of the **pitch fader**.

34. **Shift:** Press and hold this button to access secondary functions of other controls.

35. **Edit Grid:** Press and hold this button to enable beat grid editing.

Press and hold **Shift** and then press this button to reset the beat grid.

36. **Grid Marker:** When beat grid editing is enabled, press either of these buttons to move a downbeat marker backward or forward based on the current analyzed grid.

Press and hold **Shift** and then press these buttons to halve or double the current tempo.

37. **Slip:** Press this button to enable or disable Slip Mode. In Slip Mode, you can jump to cue points, trigger loop rolls, or use the platters, while the track’s timeline continues. In other words, when you stop the action, the track will resume normal playback from where it would have been if you had never done anything (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

38. **Censor / Reverse:** Press this button to activate/deactivate the Censor feature: the playback of the track will be reversed, but when you release the button, normal playback will resume from where it would have been if you had never engaged the Censor feature (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).

Press and hold **Shift** and then press this button to reverse the playback of the track normally.

39. **Performance Pads:** These pads have different functions on each deck depending on the current pad mode.

40. **Hot Cue:** Press this button to enter Hot Cue Mode. See the *User Guide* for more information.

41. **Loop:** Press this button once to enter Manual Loop Mode. See the *User Guide* for more information.

42. **Roll:** Press this button to enter Roll Mode. See the *User Guide* for more information.

43. **Slicer:** Press this button to enter Slicer Mode. See the *User Guide* for more information.

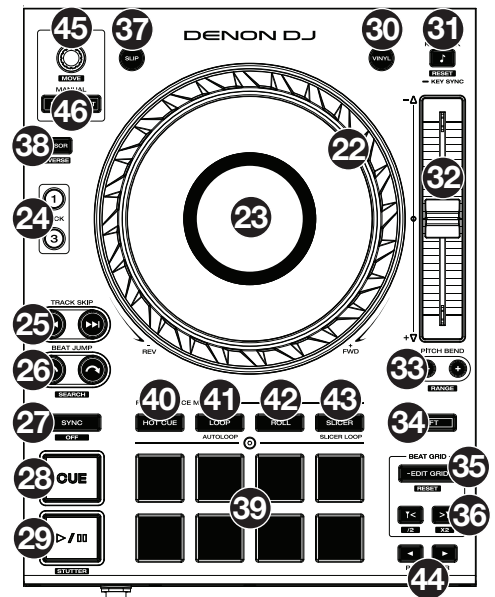
44. **Parameter ◀/▶:** Use these buttons for various functions in each Pad Mode. See the *User Guide* for more information.

45. **Auto Loop/Loop Move:** Turn this knob to set the size of an automatic loop. The value will be shown in the touchscreen and platter display.

Press this knob to activate or deactivate an automatic loop at the current location of the track.

Press and hold **Shift** and turn this knob to shift the active loop to the left or right.

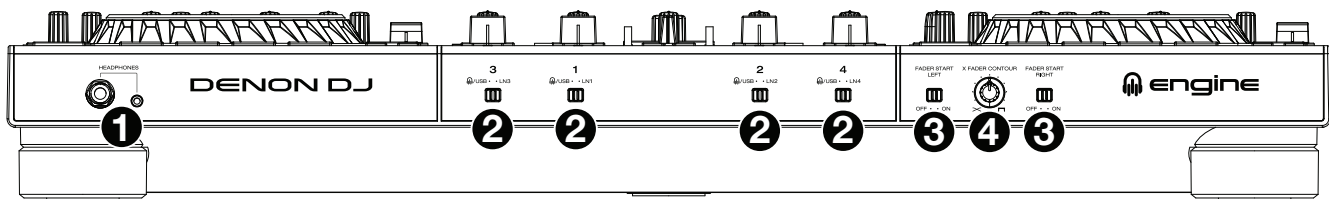
46. **Loop In/Loop Out:** Press either of these buttons to create a Loop In or Loop Out point at the current location. Their placement will be affected by the **Quantize** and **Smart Loops** settings. See the *User Guide* for more information.





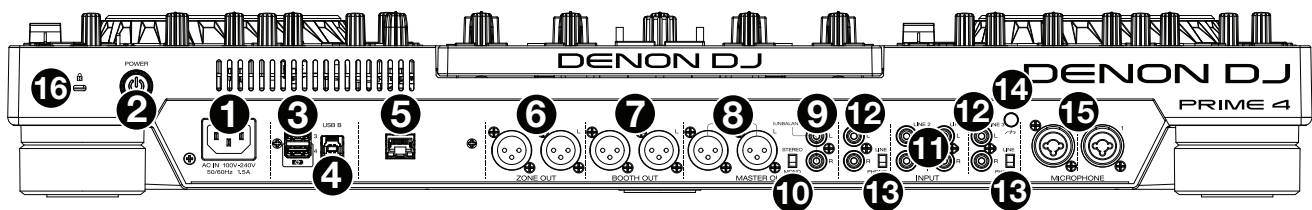
47. **FX On:** Press these button to enable or disable FX 1 and FX 2.
48. **FX Select:** Turn these knobs to select the active effect for FX 1 and FX 2.
49. **FX Parameter:** When lit, press this button to activate the secondary parameter for an effect.
50. **FX Parameter Knob:** Use these knobs to adjust the effect parameter.
51. **FX Reset:** Press these buttons to reset the FX Frequency to center.  
Press and hold **Shift** and press these buttons to set the effect to its default state, with Wet/Dry set to 0.
52. **FX Frequency:** Turn this knob to select a frequency band of the audio signal to which the BPM effects will be applied. Select the center (12 o'clock) position to apply effects to the entire spectrum of frequencies.
53. **FX Wet/Dry Knob:** Turn this knob to adjust the wet/dry mix of the effects.
54. **FX Beats Buttons:** Press either of these buttons to decrease or increase the rate of time-based effects on that deck.
55. **Mic On/Off:** Press this button to activate/deactivate the microphones.
56. **Mic Level:** Turn these knobs to adjust the volume levels of the corresponding microphone inputs. The **Peak** light next to each knob indicates the current signal level by its color: **green** (low), **amber** (normal/optimal), or **red** (maximum/peak). You can adjust the microphone attenuation in the Utility menu.
- Important:** The audio signals from the microphones are routed directly to the **Master Outputs**.
57. **Mic EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range (Mic 1 only) and low frequencies for the corresponding microphones.
58. **Echo On/Off:** Press this button to activate/deactivate the reverb effect on the microphones' audio signal.
59. **Mic Echo Level:** Turn this knob to adjust the amount of the reverb effect on the microphones' audio signal.
60. **Talkover:** Press this button to use the "talkover" feature, which automatically reduces the volume level of the master mix when you speak into the microphone. You can adjust the talkover level in the Utility menu.
61. **Master Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Master Outputs**.
62. **Zone Channel Assign:** Press this button to set Deck 4 as a Zone Playlist, which will play from the **Zone Outputs**. By default, the master output will play through the zone if a zone playlist is not assigned.
63. **Zone Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Zone Outputs**.
64. **Zone EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high and low frequencies for the **Zone Outputs**.
65. **Booth Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Booth Outputs**.
66. **Booth EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high and low frequencies for the **Booth Outputs**.
67. **SD Card Slot:** Insert a standard SD or SDHC card to this slot. When you select that SD card as a source, you can use the display to select and load tracks on your SD card.
68. **USB 1/2 Ports:** Connect standard USB flash drives to these USB ports. When you select that USB flash drive as a source, you can use the display to select and load tracks on your USB flash drive.
- Important:** You must use the Engine software to configure the music library on your SD Card or USB flash drive before connecting them to Prime 4. See the complete *User Guide* at [denondj.com](http://denondj.com) to learn how to do this.
69. **Eject:** Press this button to bring up on the touchscreen a list of connected media devices which can be ejected. Tap one of the listed media sources to eject that device. To prevent data corruption, drives must be ejected before being removed from the player.

## Front Panel



- Headphones (1/4", 1/8") (6.35 mm, 3.5 mm):** Connect your 1/4" or 1/8" (6.35 mm or 3.5 mm) headphones to this output for cueing and mix monitoring. The headphone volume is controlled using the **Phones Level** knob.
- Input Selector:** Set these switches to the desired audio source from this channel: **Engine/USB** (a track playing on that layer in the software, or from a connected USB flash drive or SD card), or **Line** (a device connected to the inputs on the rear panel).
- Fader Start:** Enables or disables "fader start" on the corresponding side of the crossfader. When fader start is enabled on one side, moving the crossfader toward that side will cause the deck to start playing.
- Crossfader Contour:** Adjusts the slope of the crossfader curve. Turn the knob to the left for a smooth fade (mixing) or to the right for a sharp cut (scratching). The center position is a typical setting for club performances.

## Rear Panel



- Power Input:** Use the included power cable to connect this input to a power outlet.  
Prime 4 has a protection circuit to safely eject all media after an unexpected power loss to protect your data from corruption. Reconnect your power source to return to normal operation.
- Power Button:** Press this button to power Prime 4 on. Power on Prime 4 only **after** you have connected all of your input devices and **before** you power on your amplifiers and loudspeakers.  
To power off Prime 4, press this button and follow the prompts on the touchscreen. Power off your amplifiers and loudspeakers **before** powering off Prime 4.
- Rear USB Ports 3/4:** Connect standard USB drives to these USB ports. When you select one of those USB drives as a source, you can use the touchscreen to select and load tracks on your USB drives. There are also two similar USB ports on the front panel. USB Port 4 can also be used to charge a device (+5V, 1A).
- USB B:** Use a standard USB cable (included) to connect this USB port to an available USB port on your computer. This connection sends and receives MIDI messages to and from the computer.
- Link Port:** Use a standard Ethernet cable to connect this port to a computer. Prime 4 will send time, BPM, and other track data to the compatible Stagelinq lighting software over this connection.
- Zone Out (XLR, balanced):** Use standard XLR cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. By default, the Zone Out will send the same signal as the **Master Outputs**. Alternatively, you can press the **Zone Channel Assign** button to set Deck 4 as a Zone Playlist which will be routed to these outputs. Use the **Zone Level** knob on the top panel to control the volume level.
- Booth Outputs (XLR, balanced):** Use standard XLR cables to connect these outputs to booth monitors or a booth amplifier system. Use the **Booth** knob on the top panel to control the volume level.
- Master Outputs (XLR, balanced):** Use standard XLR cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. Use the **Master** knob on the top panel to control the volume level.
- Master Outputs (RCA, unbalanced):** Use standard RCA cables to connect these outputs to loudspeakers or an amplifier system. Use the **Master** knob on the top panel to control the volume level.



10. **Stereo/Mono:** Use this switch to set the channel configuration of the **Master Outputs: Stereo** (binaural audio using separate left and right channels) or **Mono** (summed monaural audio through both left and right channels).
11. **Line Inputs (RCA, unbalanced):** Use standard RCA cables to connect these line-level inputs to an external audio source.
12. **Line/Phono Inputs (RCA, unbalanced):** Use standard RCA cables to connect these line-level or phono-level inputs to an external audio source.
13. **Phono/Line Switch:** Flip this switch to the appropriate position, depending on the device connected to the **Line/Phono Inputs**. If you are using phono-level turntables, set this switch to **Phono** to provide the additional amplification needed for phono-level signals. If using a line-level device, such as a CD player or sampler, set this switch to **Line**.
14. **Grounding Terminal:** If using phono-level turntables with a grounding wire, connect the grounding wire to these terminals. If you experience a low “hum” or “buzz”, this could mean that your turntables are not grounded.  
**Note:** Some turntables have a grounding wire built into the RCA connection and, therefore, nothing needs to be connected to the grounding terminal.
15. **Mic Inputs (XLR or 1/4" / 6.35 mm):** Use standard XLR or 1/4" (6.35 mm) cables (not included) to connect standard dynamic microphones to these inputs. Use the **Mic 1** and **Mic 2 Level** knobs on the top panel to control the volume level.
16. **Kensington® Lock Slot:** Use this slot to secure Prime 4 to a table or other surface.

**Important:** Visit [denondj.com](https://denondj.com) and find the webpage for **Prime 4** to download the complete *User Guide*.

## Guía de inicio rapido (Español)

### Introducción

Gracias por comprar el Prime 4. En Denon DJ, sabemos que usted se toma la música en serio. Por eso es que diseñamos nuestros equipos con una sola cosa en mente—hacer que pueda tocar su mejor interpretación.

### Contenido de la caja

Sistema de DJ autónomo Prime 4  
Cubierta de protección de la pantalla  
Paño de limpieza de la pantalla  
Cable de alimentación IEC  
Cable USB 3.0  
Tornillos de montaje del disco rígido  
Tarjeta de descarga del software Engine Prime  
Guía de inicio rapido  
Manual sobre la seguridad y garantía

**Importante:** Descargue la guía del usuario completa de Prime 4 de [denondj.com](https://denondj.com).

### Soporte

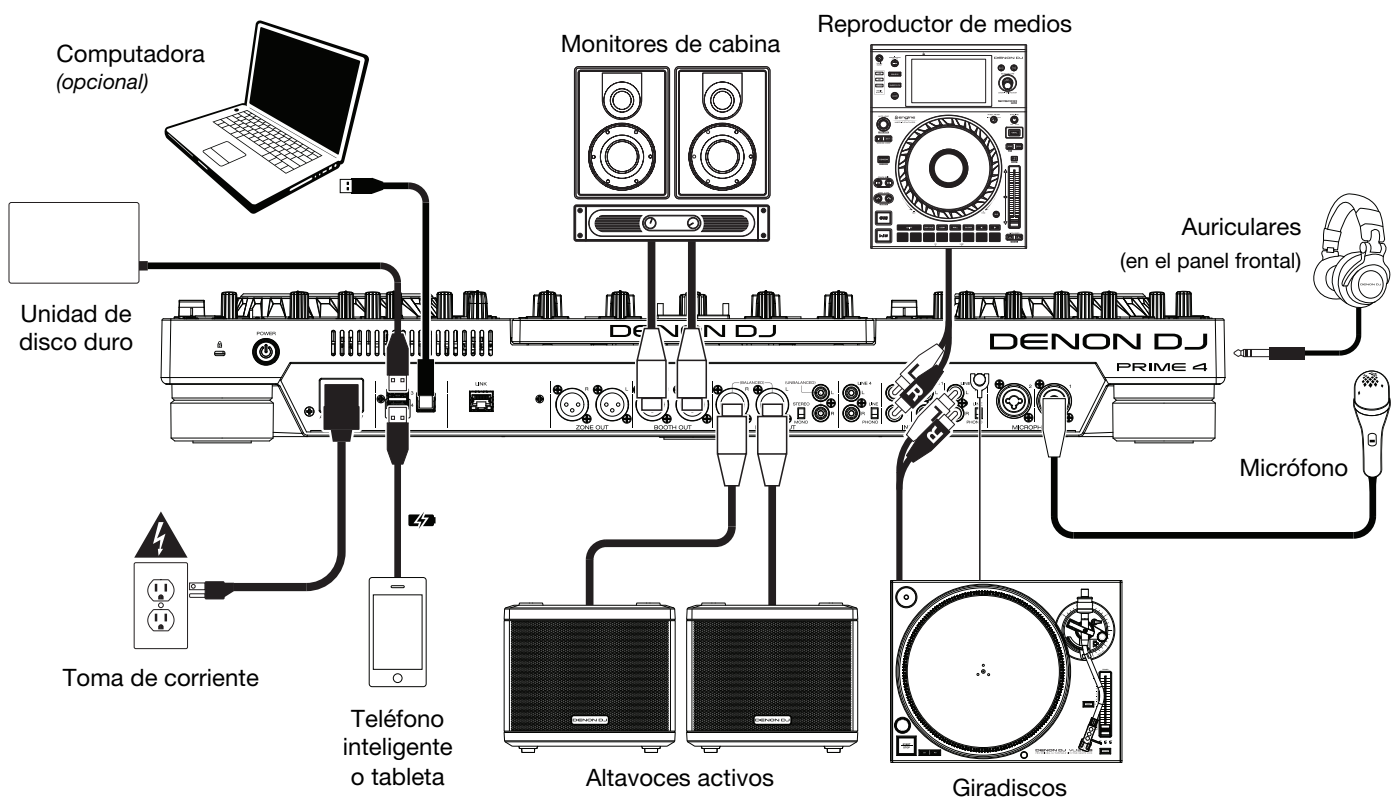
Para obtener la información más reciente acerca de este producto (documentación, especificaciones técnicas, requisitos de sistema, información de compatibilidad, etc.) y registrarlo, visite [denondj.com](https://denondj.com).

Para obtener soporte adicional del producto, visite [denondj.com/support](https://denondj.com/support).

## Instalación

**Importante:** Ocasionalmente, es posible que actualicemos el firmware del Prime 4 para añadir excitantes mejoras y características. Visite [denondj.com](http://denondj.com) para encontrar las actualizaciones de firmware disponibles, especialmente luego de actualizar su software (las actualizaciones de firmware pueden contemplar las nuevas características del software).

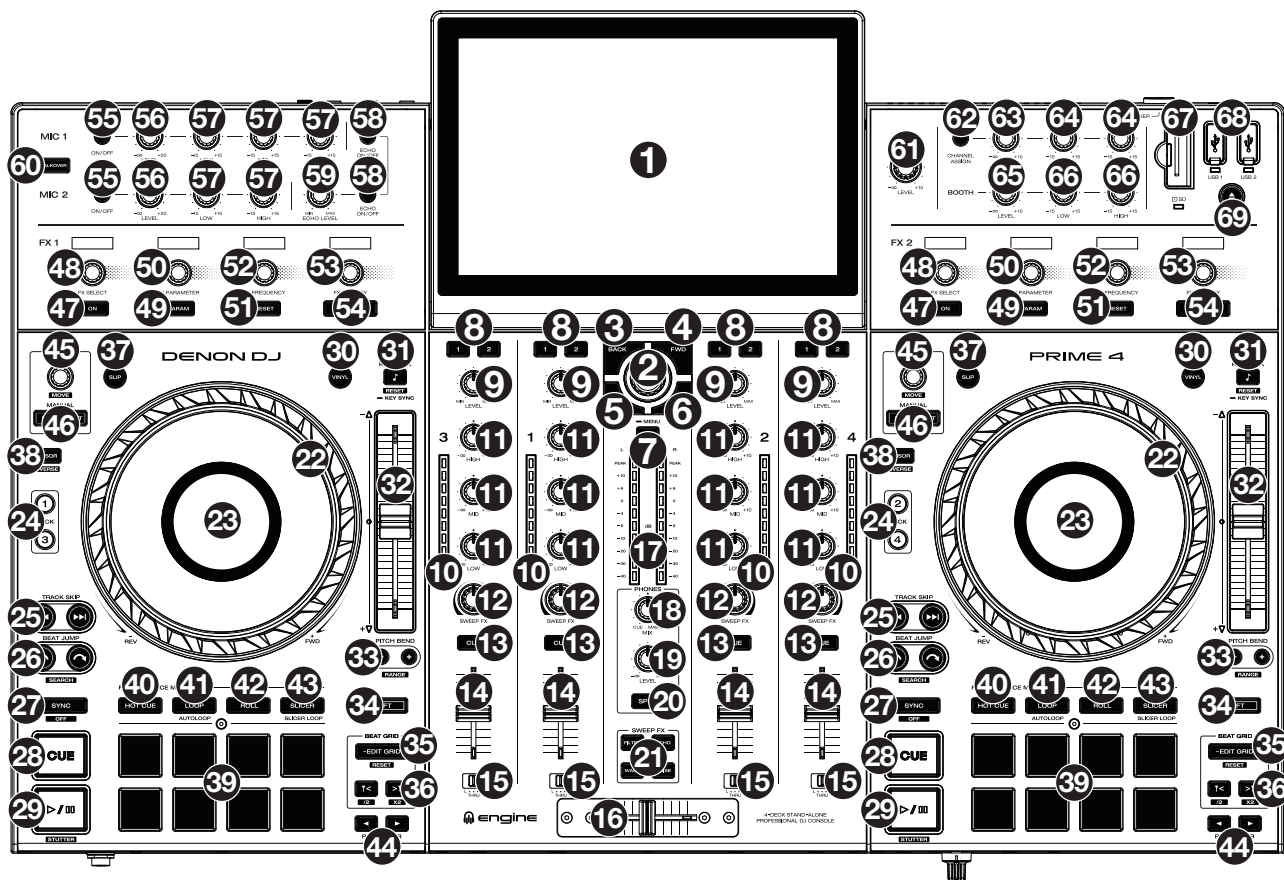
1. Visite [denondj.com](http://denondj.com) e inicie sesión con su cuenta. (Cree una cuenta si este es su primer producto Denon DJ).
2. En su cuenta, descargue e instale la última versión de Engine.
3. Conecte las fuentes de entrada (micrófonos, reproductores de CD, etc.) al Prime 4.
4. Conecte los dispositivos de salida (auriculares, amplificadores de potencia, altavoces, etc.) al Prime 4.
5. Enchufe todos los dispositivos a la fuente de alimentación y enciéndalos en el orden correcto:
  - Al iniciar la sesión, encienda **(1)** las fuentes de entrada, **(2)** el Prime 4 y **(3)** los dispositivos de salida.
  - Al finalizar la sesión, encienda **(1)** los dispositivos de salida, **(2)** el Prime 4 y **(3)** las fuentes de entrada.
6. **Cómo utilizar el Engine** (reproducción autónoma): Inserte una unidad de almacenamiento USB o tarjeta SD (con una biblioteca musical configurada para Engine) en uno de los **puertos USB** o **ranuras para tarjeta SD** del Prime 4.



Los elementos que no se enumeran en [Introducción > Contenido de la caja](#) se venden por separado.

# Características

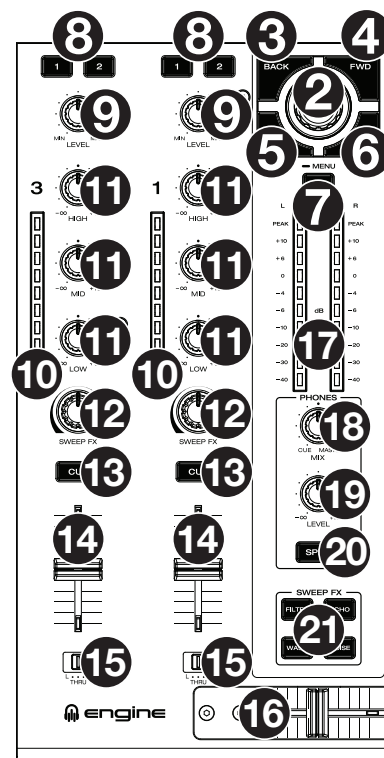
## Panel superior



1. **Pantalla táctil** Esta pantalla multitáctil a todo color muestra información relevante para el funcionamiento actual del Prime 4. Toque la pantalla táctil (y utilice los controles de hardware) para controlar la interfaz del Prime 4.

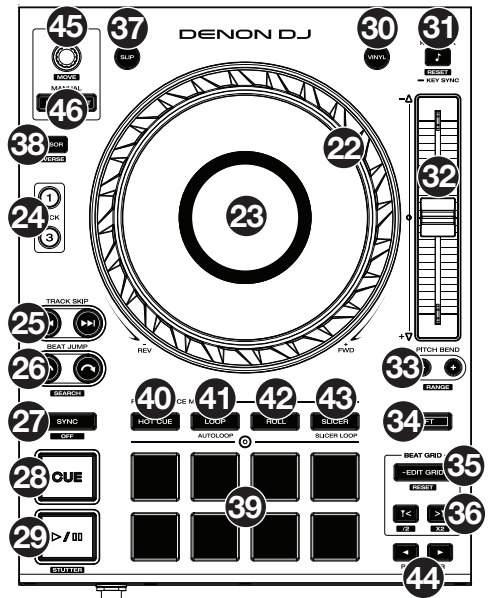
**Consejo:** Si ajusta el ángulo de la pantalla táctil, utilice el soporte sobre su panel trasero para asegurarlo en su lugar.

2. **Perilla de desplazamiento:** Gire esta perilla para recorrer las listas. Pulse la perilla para moverse hacia delante en la pantalla táctil o seleccionar un elemento.
3. **Back:** Pulse este botón para desplazarse hacia atrás por la **pantalla**.
4. **Adelante (FWD):** Pulse este botón para desplazarse hacia adelante por la **pantalla táctil**.
5. **Load ◀:** Pulse este botón para cargar la pista seleccionada en la bandeja 1 o la bandeja 3.
6. **Load ▶:** Pulse este botón para cargar la pista seleccionada en la bandeja 2 o la bandeja 4.
7. **View:** Pulse este botón para alternar entre la vista de la biblioteca y la vista de la actuación. Mantenga pulsado este botón para mostrar el menú, el cual incluye la selección de la fuente, el menú de grabación y el menú de utilidades/preferencias. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
8. **Efectos del canal:** Utilice estos botones para encaminar el audio proveniente del canal correspondiente al módulo de efectos 1 y/o 2.
9. **Nivel del canal:** Gire esta perilla para ajustar el nivel de la señal de audio del pre-fader y pre-ecualizador del canal.
10. **Medidores de nivel de canal:** Estos LED muestran el nivel de la señal de audio del canal.
11. **Ecualizador de canal:** Gire estas perillas para aumentar o disminuir las frecuencias altas, medias y bajas del canal.
12. **Sweep FX:** Gire esta perilla para controlar el efecto seleccionado por los **botones de efecto de barrido**.
13. **Cue del canal:** Pulse este botón para enviar la señal del pre-fader del canal al canal de cue de los auriculares.



14. **Fader de canal:** Utilice este fader para ajustar el nivel del volumen del canal.
15. **Asignación del crossfader:** Encamina el audio que se reproduce en el canal correspondiente a cualquiera de los lados del crossfader (**L** o **R**) o puentea el crossfader y envía el audio directamente a la mezcla del programa (centro, **Thru**).
16. **Crossfader:** Utilice este crossfader para mezclar los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
17. **Medidores de nivel maestro:** Estos LED exhiben el nivel de la señal de audio de la mezcla maestra (enviada hacia afuera por las **salidas maestras**).
18. **Mezcla de auriculares:** Ajusta la salida de audio del software hacia los auriculares, mezclando entre la salida de **cue** y la salida de la mezcla **maestra**.
19. **Nivel de auriculares:** Ajusta el volumen de los auriculares.
20. **Cue dividido:** Cuando este interruptor está en posición **On** (activado), se “divide” el audio de los auriculares de modo que todos los canales enviados al canal de cue se suma a mono y se envía al canal del auricular izquierdo y la mezcla maestra se suma a mono y se envía al canal derecho. Cuando el interruptor está en posición **Off** (Desactivado), el canal de cue y la mezcla maestra se “combinan”.
21. **Botones de Sweep FX:** Pulse uno de estos botones para activar o desactivar un efecto que pueda controlar con las **perillas Sweep FX**. Sólo se puede activar uno de estos botones a la vez.
  - **Filter:** Este efecto aplica un filtro al canal. Comenzando desde la posición central (12 en punto), gire una **perilla Sweep FX** en sentido antihorario para aplicar un filtro pasabajos o gírela en sentido horario para aplicar un filtro pasaaltos.
  - **Echo:** Este efecto consta de un breve eco. Comenzando desde la posición central (12 en punto), gire una **perilla Sweep FX** en sentido antihorario para disminuir la longitud del delay (retardo) y aumentar la retroalimentación o gírela en sentido horario para aumentar la longitud del delay, así como también la retroalimentación.
  - **Noise:** Este efecto le agrega ruido a la señal. Comenzando desde la posición central (12 en punto), **perilla Sweep FX** en sentido antihorario para agregar ruido rosa o gira en sentido horario para agregar ruido blanco.
  - **Wash Out:** Este botón crea un efecto de transición. Gire una **perilla Sweep FX** a su posición más antihoraria (mínimo) para aplicar un eco de 1 beat que también silenciará la señal de audio normal del canal o gírela a su posición más horaria (máxima) para aplicar un eco de 1/2 beat.
22. **Plato:** Este plato capacitivo sensible al tacto controla el cabezal de reproducción cuando se toca y se mueve la rueda. Cuando el botón **Vinyl** esté encendido, mueva el **plato** para "rayar" la pista como si se tratara de un disco de vinilo. Cuando el botón **Vinyl** esté apagado (o si está tocando solo el costado del **plato**), mueva el **plato** para ajustar temporalmente la velocidad de la pista.
23. **Pantalla del plato:** Esta pantalla muestra información relevante para su actuación, incluyendo la posición actual de la cabeza de reproducción, el tamaño del bucle automático actual o la capa actual.
24. **Bandeja:** Selecciona qué bandeja del software se controla con esa bandeja del hardware. La bandeja izquierda puede controlar la bandeja 1 ó 3; la bandeja derecha puede controlar la bandeja 2 ó 4.  
Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse los botones de la bandeja 3 o la bandeja 4 para alternar entre el funcionamiento a cuatro bandejas y a dos bandejas.
25. **Salto de pista:** Pulse uno de estos botones para saltar a la pista anterior o siguiente.  
Si se encuentra actualmente en la mitad de una pista, pulse **Previous Track** (pista anterior) para regresar al comienzo de la misma.
26. **Beat Jump:** Pulse uno de estos botones para saltar hacia delante o hacia atrás en la pista. Use la perilla **Auto Loop** para determinar el tamaño del salto de beats.  
Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse uno de estos botones para desplazarse hacia delante o hacia atrás (respectivamente) por la pista.
27. **Sync / Sync desactivada:** Pulse este botón para activar la sincronización.  
Mantenga pulsado **Shift** (Función secundaria) y pulse este botón para desactivar la sincronización. También puede configurar la sincronización para que se desactive sin tener que usar Shift modificando el ajuste **Sync Button Action** en el menú de preferencias del usuario.
28. **Comienzo del Cue / pista:** Durante la reproducción, pulse este botón regresar la pista a un punto de cue temporal. Si no estableció un punto de cue temporal, pulse este botón para regresar al principio de la pista. (Para establecer un punto de cue temporal, asegúrese de que la pista esté en pausa, mueva el **plato** para posicionar el cabezal de reproducción en la posición deseada y luego pulse este botón).  
Durante la reproducción, mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para gustar el punto de cue en la posición actual del cabezal de reproducción.  
Si la bandeja está en pausa, mantenga pulsado este botón para reproducir la pista desde el punto de cue temporal. Suelte el botón para regresar la pista al punto de cue temporal y ponerla en pausa. Para continuar la reproducción sin volver al punto de cue temporal, mantenga pulsado este botón y luego mantenga pulsado el botón **Play** y luego suelte ambos botones.

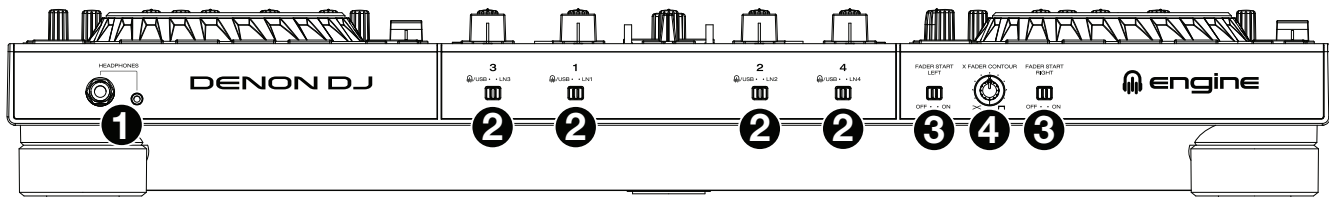
29. **Play/Pause:** Con este botón se pone en pausa o reanuda la reproducción. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para que la pista "tartamudee" desde el punto de cue inicial.
30. **Vinyl:** Pulse este botón para activar/desactivar el "modo vinilo" para el plato. Una vez activado, puede utilizar el **plato** para "rayar" la pista como si se tratara de un disco de vinilo.
31. **Key Lock / Key Sync:** Pulse este botón para activar/desactivar el bloqueo de tono. Una vez activado el bloqueo de tono, el tono de la pista permanecerá igual (0%) por más que modifique su velocidad. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para restablecer el bloqueo de tono. Mantenga pulsado este botón para activar la sincronización de tono.
32. **Fader de tono:** Mueva este fader para ajustar la velocidad (tono) de la pista. Puede ajustar el rango completo con los botones **Pitch Bend** (Inflexión de pitch).
33. **Pitch Bend -/+:** Mantenga pulsado uno de estos botones para reducir o aumentar (respectivamente) la velocidad de la pista momentáneamente. Mantenga pulsado **Shift** y pulse uno de estos botones para ajustar el rango del **fader de pitch**.
34. **Shift:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias de otros controles.
35. **Edit Grid:** Mantenga pulsado este botón para activar la edición de la grilla de beats. Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse este botón para restablecer la grilla de beats.
36. **Marcador de grilla:** Cuando la edición de la grilla esté activada, pulse cualquiera de estos botones para mover un marcador descendente hacia delante o hacia atrás en función de la grilla actualmente analizada. Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse estos botones para dividir en dos o duplicar el tiempo actual.
37. **Slip:** Pulse este botón para activar o desactivar el modo de resbalamiento. En modo de resbalamiento, puede saltar a puntos de cue, disparar bucles con regreso o usar los platos, mientras la línea de tiempo de la pista continúa. En otras palabras, cuando detenga la acción, se reanuda la reproducción normal de la pista desde donde habría estado si nunca hubiera hecho nada (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose en avance todo el tiempo).
38. **Censor / Reverse:** Pulse este botón para activar/desactivar la característica Censor: la reproducción de la pista se invertirá, pero cuando suelte el botón, se seguirá reproduciendo normalmente desde donde estaría si nunca hubiera activado la característica Censor (es decir, como si la pista hubiera estado reproduciéndose hacia adelante todo ese tiempo). Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para invertir la reproducción de la pista normalmente.
39. **Pads para actuaciones en vivo:** Estos pads tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de pad activo.
40. **Hot Cue:** Pulse este botón para entrar al modo de Hot Cue. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
41. **Loop:** Pulse este botón una vez para entrar al modo Manual Loop. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
42. **Roll:** Pulse este botón para entrar al modo Roll. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
43. **Slicer:** Pulse este botón para entrar al modo Slicer. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
44. **Parámetro ◀/▶:** Utilice estos botones para las diversas funciones en cada modo de pad. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
45. **Bucle automático/Movimiento de bucle:** Gire esta perilla para ajustar el tamaño de un bucle automático. El valor aparecerá en la pantalla táctil y en la pantalla del plato. Pulse esta perilla para activar o desactivar un bucle automático en la posición actual de la pista. Mantenga pulsado **Shift** y gire esta perilla para desplazar el bucle activo a la izquierda o a la derecha.
46. **Inicio de bucle/Fin de bucle:** Pulse cualquiera de estos botones para crear un punto de inicio o fin de bucle en la posición actual. Su posicionamiento se verá afectado por los ajustes de **cuantización** y **bucles inteligentes**. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.





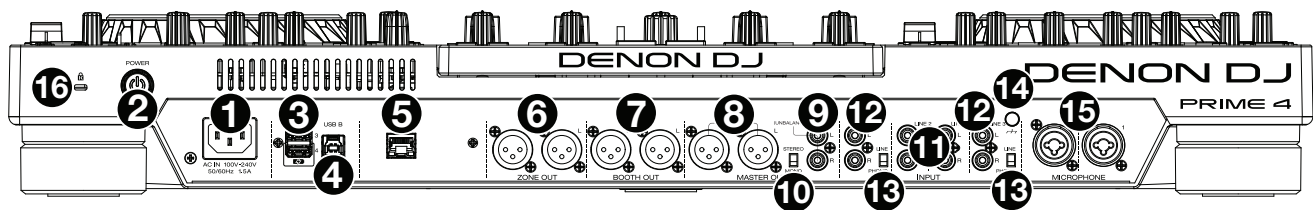
47. **FX On:** Pulse este botón para activar o desactivar FX 1 y FX 2.
48. **FX Select:** Gire estas perillas para seleccionar el efecto activo para FX 1 y FX 2.
49. **FX Parameter:** Una vez encendido, pulse este botón para activar el parámetro secundario de un efecto.
50. **Perilla FX Parameter:** Utilice esta perilla para ajustar el parámetro del efecto.
51. **FX Reset:** Pulse estos botones para restablecer la frecuencia de efectos en el centro.  
Mantenga pulsado **Shift** y pulse estos botones para ajustar el efecto a su estado predeterminado, con "con efectos"/"sin efectos" en 0.
52. **FX Frequency:** Gire esta perilla para seleccionar una banda de frecuencia de la señal de audio a la cual se aplicarán los efectos del BPM. Seleccione la posición central (12 en punto) para aplicar efectos a la totalidad del espectro de frecuencias.
53. **Perilla FX Wet/Dry:** Gire esta perilla para ajustar la mezcla "con efectos"/"sin efectos".
54. **Botones FX Beats:** Pulse cualquiera de estos botones para disminuir o aumentar la velocidad de los efectos basados en el tiempo de esa bandeja.
55. **Encender/apagar micrófono:** Pulse este botón para activar o desactivar los micrófonos.
56. **Nivel de micrófono:** Gire estas perillas para ajustar los niveles de volumen de las correspondientes entradas de micrófonos. El indicador luminoso **Peak** (máximo) junto a cada perilla indica el nivel actual de la señal según su color: **verde** (baja), **ámbar** (normal/óptima) o **roja** (máximo/pico). Puede ajustar la atenuación del micrófono en el menú de utilidades.
- Importante:** Las señales de audio provenientes de los micrófonos se redireccionan directamente hacia las **salidas maestras**.
57. **Ecuador de micrófono:** Gire estas perillas para aumentar o recortar las frecuencias altas, medias (solo Mic 1) y bajas de los micrófonos correspondientes.
58. **Activar/desactivar eco:** Pulse este botón para activar/desactivar el efecto de reverberación en la señal de audio del micrófono.
59. **Nivel de eco de micrófono:** Gire esta perilla para ajustar la cantidad de efecto de reverberación en la señal de audio del micrófono.
60. **Talkover:** Pulse este botón para utilizar la característica "hablar sobre la mezcla", la cual reduce automáticamente el nivel de volumen de la mezcla maestra cuando se utiliza el micrófono. Puede ajustar el nivel de la característica "hablar sobre la mezcla" en el menú de utilidades.
61. **Nivel maestro:** Gire esta perilla para ajustar el volumen de las **salidas maestras**.
62. **Zone Channel Assign:** Pulse este botón para configurar la bandeja 4 como una lista de reproducción de zona, la cual se reproducirá desde las **salidas de zona**. Por defecto, la salida maestra se reproducirá por la zona si no hay una lista de reproducción de zona asignada.
63. **Nivel de zona:** Gire esta perilla para ajustar el nivel de volumen de las **salidas de zona**.
64. **Ecuador de zona:** Gire estas perillas para aumentar o recortar las frecuencias altas y bajas de las **salidas de zona**.
65. **Nivel de cabina:** Gire esta perilla para ajustar el nivel de volumen de las **salidas de cabina**.
66. **Ecuador de cabina:** Gire estas perillas para aumentar o recortar las frecuencias altas y bajas de las **salidas de cabina**.
67. **Ranura para tarjeta SD:** Inserte una tarjeta SD o SDHC estándar en esta ranura. Cuando seleccione esa tarjeta SD como fuente, podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas en su tarjeta SD.
68. **Puertos USB 1/2:** Conecte unidades de memoria USB estándar a estos puertos USB. Cuando seleccione esa unidad de memoria USB como fuente, podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas DE su unidad de memoria USB.
- Importante:** Debe utilizar el software Engine para configurar la biblioteca de música en su tarjeta SD o unidad de memoria USB antes de conectarla al Prime 4. Consulte la *Guía de usuario completa* en [denondj.com](http://denondj.com) para aprender a hacerlo.
69. **Expulsar:** Pulse este botón para mostrar en la pantalla táctil una lista de los dispositivos de medios conectados que pueden expulsarse. Toque una de las fuentes de medios enumeradas para expulsar ese dispositivo. Para evitar la corrupción de los datos, las unidades deben expulsarse antes de extraerse del reproductor.

## Panel frontal



1. **Auriculares (1/4, 1/8 pulg.) (6,35, 3,5 mm):** Conecte sus auriculares de 1/4 o 1/8 pulg. (6,35 o 3,5 mm) a esta salida para búsqueda de punto inicial (cue) y monitorización de la mezcla. El volumen de los auriculares se controla con la perilla **Phones Level** (nivel de auriculares).
2. **Selector de entrada:** Ajuste estos interruptores a la fuente de audio deseada desde este canal: **Engine/USB** (una pista que se reproduce en esa capa en el software o desde una unidad de memoria USB o tarjeta SD) o **Line** (un dispositivo conectado a las **entradas** del panel trasero).
3. **Arranque con fader:** Activa o desactiva el “arranque con fader” del lado correspondiente del crossfader. Cuando el arranque con fader está activado en un lado, mover el crossfader hacia ese lado hace que esa bandeja comience a reproducirse.
4. **Curva de nivel del crossfader** Permite ajustar la pendiente de la curva del crossfader. Gire la perilla a la izquierda para una fusión suave (mezcla) o a la derecha para un corte abrupto (rayado). La posición central es un ajuste típico para actuaciones en clubes.

## Panel trasero



1. **Entrada de alimentación:** Utilice el cable de corriente incluido para conectar esta entrada a una toma de corriente.  
El Prime 4 cuenta con un circuito de protección que expulsa todos los medios en caso de un corte de energía eléctrica a fin de evitar la corrupción de sus datos. Una vez restaurado el suministro eléctrico, volverá al funcionamiento normal.
2. **Botón de encendido:** Pulse este botón para encender el Prime 4. Encienda el Prime 4 **después** de haber conectado todos sus dispositivos de entrada y **antes** de encender sus amplificadores y altavoces.  
Para apagar el Prime 4, pulse este botón y siga las indicaciones en la pantalla táctil. Apague sus amplificadores y altavoces **antes** de apagar el Prime 4.
3. **Puertos USB traseros 3/4:** Conecte unidades USB estándar a estos puertos USB. Cuando seleccione una de esas unidades USB como fuente, podrá usar la pantalla táctil para seleccionar y cargar pistas en sus unidades USB. También existen dos puertos USB similares en el panel trasero. El puerto USB 4 también se puede usar para cargar un dispositivo (+5 V, 1 A).
4. **USB B:** Utilice un cable USB (incluido) para conectar este puerto USB a un puerto USB disponible en su ordenador. Esta conexión envía y recibe mensajes MIDI desde y hacia el ordenador.
5. **Puerto de enlace:** Utilice un cable Ethernet estándar para conectar este puerto a un ordenador. El Prime 4 enviará el tiempo, BPM y demás datos de la pista a su software de iluminación Stagelinq a través de esta conexión.
6. **Salida de zona (XLR, balanceada):** Utilice cables XLR estéreo para conectar estas salidas a un sistema de altavoces o amplificador. Por defecto, la salida de zona enviará la misma señal que las **salidas maestras**. Como alternativa, puede pulsar el botón **Zone Channel Assign** para configurar la bandeja 4 como una lista de reproducción de zona que se direccionará hacia estas salidas. Utilice la perilla **zone level** ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.



7. **Salidas de cabina (XLR, balanceadas):** Utilice cables XLR estándar para conectar estas salidas a un sistema de monitores de cabina o amplificador de cabina. Utilice la perilla **Booth** (cabina) ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
8. **Salidas maestras (XLR, balanceadas):** Utilice cables XLR estéreo para conectar estas salidas a un sistema de altavoces o amplificador. Utilice la perilla **Master** (maestro) ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
9. **Salidas maestras (RCA, no balanceadas):** Utilice cables RCA estéreo para conectar estas salidas a un sistema de altavoces o amplificador. Utilice la perilla **Master** (maestro) ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
10. **Estéreo/mono:** Utilice este interruptor para ajustar la configuración del canal de las **salidas maestras: Estéreo** (audio binaural que utiliza canales izquierdo y derecho separados) o **Mono** (audio monoaural sumado a través de ambos canales izquierdo y derecho).
11. **Entradas de línea (RCA, no balanceadas):** Utilice cables RCA estéreo estándar para conectar estas entradas de nivel de línea a una fuente de audio externa.
12. **Entradas de línea/fonográficas (RCA, no balanceadas):** Utilice cables RCA estéreo estándar para conectar estas entradas de nivel de línea o de nivel fonográfico a una fuente de audio externa.
13. **Conmutador de entrada fonográfica/de línea:** Ajuste este interruptor a la posición adecuada, en función del dispositivo conectado a las **entradas Line/Phono**. Si utiliza giradiscos de nivel fonográfico, coloque este conmutador en **Phono** para proporcionar la amplificación adicional necesaria para las señales de este nivel. Si utiliza un dispositivo de nivel de línea, tal como un reproductor de CD o muestreador, coloque este conmutador en **Line**.
14. **Terminal de tierra:** Si utiliza giradiscos de nivel fonográfico con cable de conexión a tierra, conecte dicho cable a estos terminales. Si se experimenta un zumbido grave, puede significar que sus giradiscos no están conectados a tierra.  
**Nota:** Algunos giradiscos tienen el cable de conexión a tierra incorporado a la conexión RCA y, por lo tanto, no es necesario conectar nada al terminal de tierra.
15. **Entradas de micrófono (XLR o 1/4 pulg. / 6,35 mm):** Utilice cables XLR o de 6,35 mm (1/4 pulg.) estándar (no incluido) para conectar micrófonos dinámicos estándar a estas entradas. Utilice las perillas **Mic 1** y **Mic 2 Level** ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
16. **Ranura de bloqueo Kensington®:** Utilice esta ranura a fin de sujetar el Prime 4 a una mesa u otra superficie.

**Importante:** Descargue la guía del usuario completa de Prime 4 de [denondj.com](https://denondj.com).

## Guide d'utilisation rapide (Français)

### Présentation

Merci d'avoir fait l'acquisition du Prime 4. Chez Denon DJ, nous savons à quel point la musique est importante pour vous. C'est pourquoi nous concevons nos produits avec une seule chose en tête — faire de votre performance la meilleure qui soit.

### Contenu de la boîte

Système autonome pour DJ Prime 4  
Couvercle de protection pour l'écran  
Chiffon de nettoyage pour l'écran  
Câble d'alimentation CEI  
Câble USB 3.0  
Vis de fixation pour disque dur  
Carte de téléchargement du logiciel Engine Prime  
Guide d'utilisation rapide  
Consignes de sécurité et informations concernant la garantie

**Important :** Téléchargez le guide d'utilisation complet pour le Prime 4 sur [denondj.com](https://denondj.com).

### Assistance

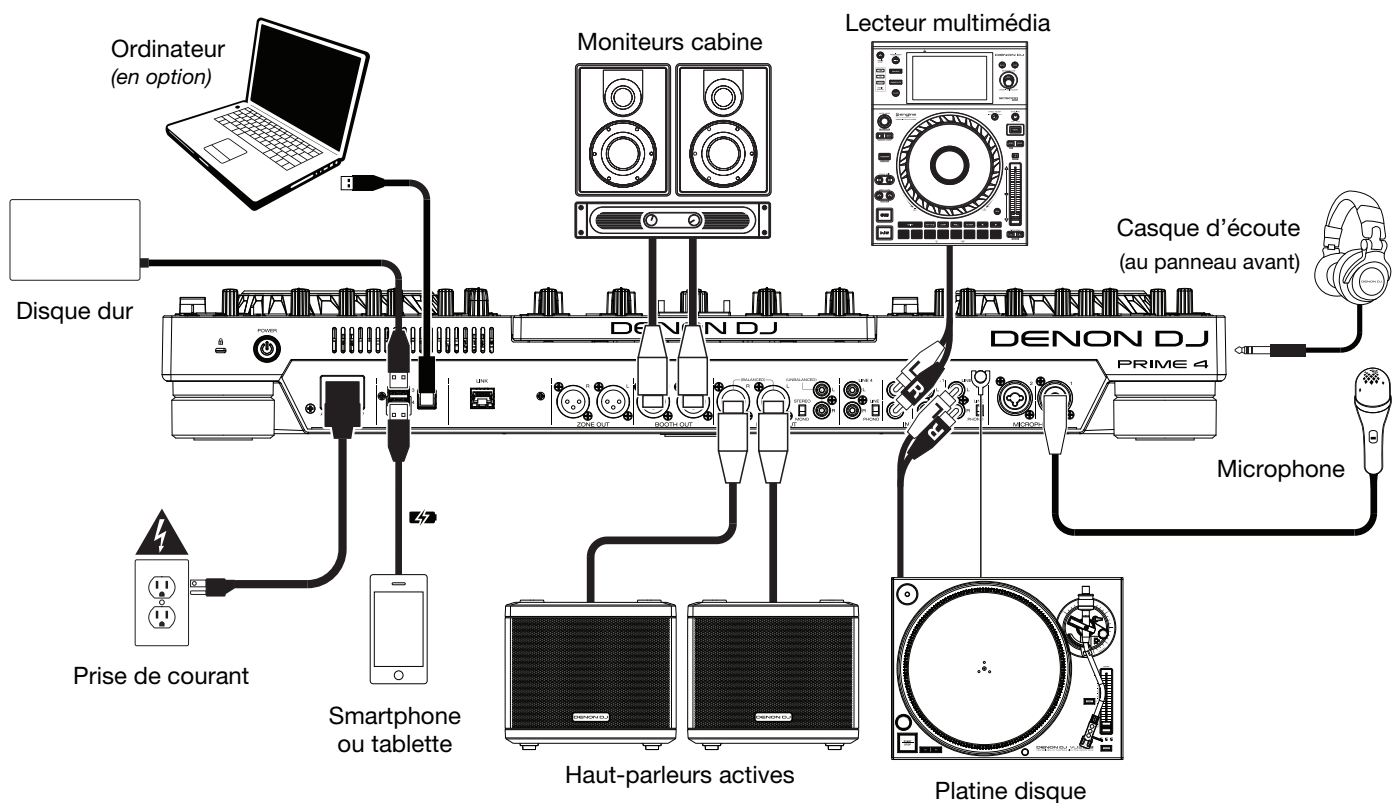
Pour les toutes dernières informations concernant la documentation, les spécifications techniques, la configuration requise, la compatibilité et l'enregistrement du produit, veuillez visiter [denondj.com](https://denondj.com).

Pour de l'assistance supplémentaire, veuillez visiter [denondj.com/support](https://denondj.com/support).

## Installation

**Important :** À l'occasion, il se peut que nous procédions à des mises à jour du progiciel du Prime 4 afin d'ajouter des fonctionnalités et d'améliorer sa performance. Veuillez visiter [denondj.com](http://denondj.com) afin de vérifier s'il y a des mises à jour du progiciel disponibles, surtout si vous mettez à jour votre logiciel (les mises à jour du progiciel peuvent permettre l'utilisation des nouvelles fonctionnalités logicielles).

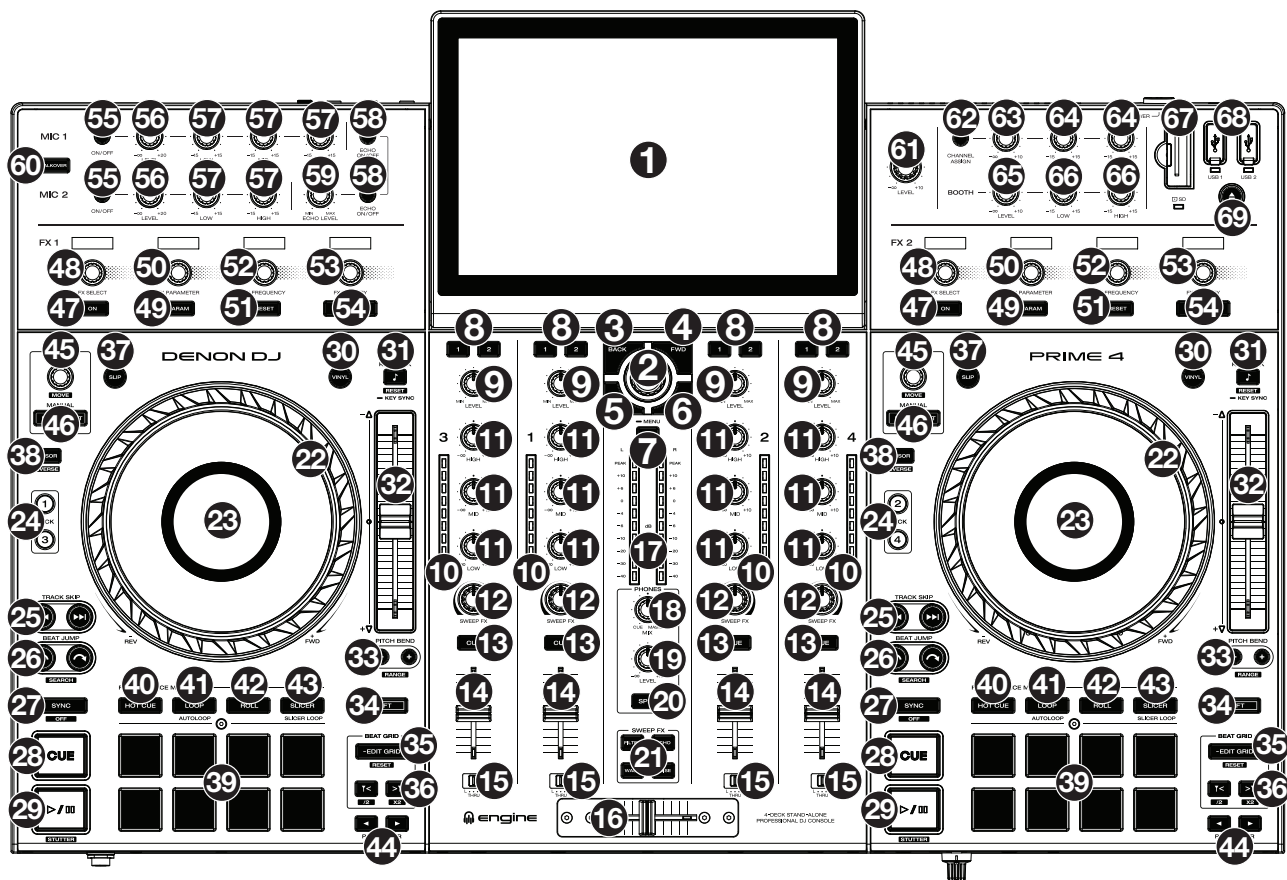
1. Visitez [denondj.com](http://denondj.com) et ouvrez une session. Veuillez créer un compte si c'est votre premier produit Denon DJ.
2. À partir de votre compte, veuillez télécharger et installer la toute dernière version du logiciel Engine.
3. Branchez les sources d'entrée audio (microphones, lecteurs de disques compacts, etc.) au Prime 4.
4. Branchez tous les appareils de sortie (casque d'écoute, amplificateurs de puissance, enceintes, etc.) au Prime 4.
5. Branchez tous les appareils à des prises secteurs, puis mettez-les sous tension dans l'ordre approprié :
  - Lorsque vous démarrez une session, commencez par allumer (1) les sources d'entrée, (2) le Prime 4, puis (3) les appareils de sortie.
  - Lorsque vous fermez une session, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) le Prime 4, puis (3) les sources d'entrée.
6. **Pour utiliser Engine** (lecture autonome) : Insérez une clé USB ou une carte SD (contenant une bibliothèque musicale configurée pour Engine) dans l'un des **ports USB** ou **lecteur de carte SD** du Prime 4.



Les éléments qui ne figurent pas dans la section [Présentation > Contenu de la boîte](#) sont vendus séparément.

## Caractéristiques

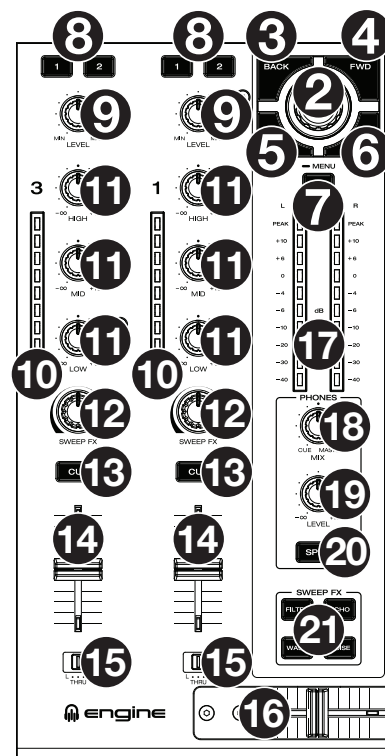
### Panneau supérieur



1. **Écran tactile** : Cet écran tactile multipoint couleur affiche les informations pertinentes aux opérations en cours du Prime 4. Touchez l'écran et utilisez les commandes matérielles pour contrôler l'interface du Prime 4.

**Astuce** : Si vous devez ajuster l'angle de l'écran, utilisez le support du panneau arrière pour le fixer en place.

2. **Bouton Browse** : Tourner ce bouton permet de parcourir les listes. Appuyer sur ce bouton permet de faire avancer le curseur sur l'écran ou de sélectionner une option.
3. **Back** : Cette touche permet de faire reculer le curseur sur l'écran.
4. **FWD** : Cette touche permet de faire avancer le curseur sur l'écran tactile.
5. **Load ◀** : Cette touche permet de charger la piste sélectionnée sur le module 1 ou 3.
6. **Load ▶** : Cette touche permet de charger la piste sélectionnée sur le module 2 ou 4.
7. **View** : Cette touche permet de basculer entre les modes d'affichage Library et Performance. Maintenir cette touche enfoncée permet d'afficher le menu, qui comprend le menu de sélection de la source, d'enregistrement, utilitaire et préférences. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.
8. **Effet du canal** : Ces touches permettent de router l'audio du canal correspondant au module d'effet 1 et/ou 2.
9. **Niveau du canal** : Ce bouton permet d'ajuster le niveau du signal audio pré-égalisation et pré-atténuation du canal.
10. **Vumètre du canal** : Cette DEL indique le niveau du signal audio du canal.
11. **Égalisation du canal** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes, moyennes et basses fréquences du canal.
12. **Sweep FX** : Ce bouton permet de régler l'effet sélectionné par les touches **Sweep FX**.
13. **Channel Cue** : Cette touche permet d'acheminer le signal pré-atténuation du canal au canal de pré-écoute.
14. **Curseur du canal** : Ce curseur permet de régler le volume du canal.



15. **Affectation du crossfader** : Ce commutateur permet d'acheminer l'audio du canal correspondant au côté gauche (**L**) ou droit (**R**) du crossfader, ou de contourner le crossfader et d'acheminer l'audio directement au mix du programme (centre, **Thru**).
16. **Crossfader** : Ce crossfader permet de mélanger l'audio entre les canaux qui sont assignés à ses côtés gauche et droit.
17. **Vumètres du niveau général** : Ces DEL indiquent le niveau du signal audio du mix principal (acheminé aux **sorties principales**).
18. **Phones Mix** : Ce bouton permet d'ajuster les niveaux de la sortie du logiciel au casque d'écoute, mélangeant la sortie de **pré-écoute** et la sortie du mix principale.
19. **Phones Level** : Ce bouton permet de régler le volume de la sortie casque.
20. **Split Cue** : Lorsque ce sélecteur est à **On**, l'audio du casque sera partagé afin que tous les canaux envoyés au canal cue soient combinés en mono et ajoutés au canal casque gauche et que le mix principal soit combiné en mono et ajouté au canal droit. Lorsque le sélecteur est à **Off**, l'audio du canal cue et du mix principal sont combinés.
21. **Touches Sweep FX** : Ces touches permettent d'activer et de désactiver un effet commandé par les **boutons Sweep FX**. Seulement une des touches peut être activée à la fois.
  - **Filter** : Cet effet permet d'ajouter un filtre au canal. Tourner un des **boutons Sweep FX** dans le sens antihoraire à partir de la position centrale (12 h) permet d'appliquer un filtre pass-bas, et tourner dans le sens horaire permet d'appliquer un filtre passe-haut.
  - **Echo** : Cet effet permet d'ajouter un bref écho. Tourner un des **boutons Sweep FX** dans le sens antihoraire à partir de la position centrale (12 h) permet de diminuer la longueur du délai et d'augmenter la rétroaction, et tourner dans le sens horaire permet d'augmenter la longueur du délai ainsi que la rétroaction.
  - **Noise** : Cet effet permet d'ajouter du bruit au signal. Tourner un des **boutons Sweep FX** dans le sens antihoraire à partir de la position centrale (12 h) permet d'ajouter du bruit rose, et tourner dans le sens horaire permet d'ajouter du bruit blanc.
  - **Wash Out** : Ceci crée un effet de transition. Tourner un des **boutons Sweep FX** dans le sens antihoraire jusqu'à sa position minimum permet d'ajouter un effet d'un écho d'un temps qui met en sourdine le signal audio normal du canal, et tourner dans le sens horaire jusqu'à sa position maximum permet d'appliquer un écho d'un demi-temps.
22. **Plateau** : Cette molette capacitive tactile permet de commander le curseur de lecture lorsque la molette est touchée et déplacée. Lorsque la touche **Vinyl** est activée, utilisez le **plateau** pour saisir et déplacer l'audio et créer un effet de « scratch » sur la piste, comme avec un disque vinyle. Lorsque la touche **Vinyl** est désactivée (ou si vous touchez seulement le côté du **plateau**), déplacez le **plateau** pour modifier temporairement la vitesse de la piste.
23. **Écran du plateau** : L'écran affiche des informations pertinentes aux opérations, y compris la position du curseur de lecture, la durée de la boucle automatique et le niveau.
24. **Deck** : Cette touche permet de sélectionner le module logiciel qui est commandé par ce module matériel. Le module gauche peut commander le module logiciel 1 ou 3 et le module droit, le module logiciel 2 ou 4.  
Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur les touches Deck 3 ou Deck 4 afin de basculer en mode de fonctionnement à 4 modules ou à 2 modules.
25. **Track Skip** : Ces touches permettent de revenir à la piste précédente ou de passer à la piste suivante.  
Lors de la lecture d'une piste, appuyer sur la touche **piste précédente** permet de revenir au début de la piste.
26. **Beat Jump** : Ces touches permettent d'effectuer un saut de piste arrière ou un saut de piste avant sur la piste en cours. Le bouton **Auto Loop** permet de déterminer la durée du saut.  
Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis enfoncer une de ces touches permet d'effectuer une recherche arrière ou avant sur la piste en cours.
27. **Sync/Sync Off** : Cette touche permet d'activer la fonction de synchronisation.  
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de désactiver la synchronisation. Vous pouvez également modifier le paramètre **Sync Button Action** dans le menu préférences de l'utilisateur pour que la synchronisation se désactive sans avoir à utiliser Shift.
28. **Cue/Lancement de la piste** : Pendant la lecture, vous pouvez appuyer sur cette touche afin de revenir à un point de repère temporaire. Lorsqu'aucun point de repère temporaire n'a été programmé, la lecture retourne au début de la piste. Pour programmer un point de repère temporaire, déplacez le **plateau** afin de positionner le curseur de lecture à l'endroit désiré puis appuyez sur cette touche.  
Durant la lecture, appuyer sur cette touche tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée permet de programmer la position actuelle du curseur de lecture comme point de repère.  
Si le module est en pausé, maintenir cette touche enfoncée permet de reprendre la lecture à partir du point de repère temporaire. Relâcher la touche permet de retourner sur le point de repère temporaire et de faire un arrêt de lecture. Pour reprendre la lecture sans revenir au point de repère temporaire, maintenez cette touche enfoncée, puis appuyez sur et maintenez la **touche de lecture**, puis relâchez les deux touches.

29. **Lancer/interrompre la lecture** : Cette touche permet d'interrompre ou de relancer la lecture.

Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur cette touche permet d'ajouter un effet de « bégaiement » à partir du point de repère initial.

30. **Vinyl** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le mode vinyle du plateau. Lorsqu'activée, vous pouvez utiliser le **plateau** pour saisir et déplacer l'audio et créer un effet de « scratch » sur la piste, comme avec un vinyle.

31. **Key Lock/Key Sync** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver le verrouillage tonal. Lorsque le verrouillage tonal est activé, la tonalité de la piste restera la même (0 %), même si vous modifiez sa vitesse. Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de réinitialiser le verrouillage tonal.

Maintenir cette touche enfoncée permet d'activer la synchronisation tonale.

32. **Curseur de hauteur tonale** : Ce curseur permet de régler la vitesse (hauteur tonale) de la piste. Vous pouvez ajuster sa plage en utilisant les touches **Pitch Bend**  $-/+$ .

33. **Pitch Bend**  $-/+$  : Maintenir une de ces touches enfoncée permet de diminuer ou d'augmenter temporairement la vitesse de la piste.

Maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis appuyer sur une de ces touches permet de régler la plage du **curseur de hauteur tonale**.

34. **Shift** : Maintenir cette touche enfoncée permet d'accéder aux fonctions secondaires des autres commandes.

35. **Edit Grid** : Maintenir cette touche enfoncée permet de modifier la grille de battements.

Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur cette touche permet de réinitialiser la grille de battements.

36. **Marqueur de grille** : Lorsque la fonction de modification de la grille de battements est activée, appuyer sur l'une de ces touches permet de déplacer un marqueur de battement en arrière ou en avant en fonction de la grille analysée.

Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur ces touches permet de réduire de moitié ou de doubler le tempo actuel.

37. **Slip** : Cette touche permet d'activer et de désactiver le mode Slip. En Mode Slip, vous pouvez sauter à des points de repère rapides, déclencher des roulements de boucle, ou utiliser les plateaux, alors que la chronologie de la piste se poursuit. En d'autres mots, lorsque vous cessez l'action en cours, la piste reprend la lecture normale à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas touché à l'une des commandes (c.-à-d., comme si la lecture avait suivi son cours).

38. **Censor/Reverse** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction censeur : la lecture de la piste sera inversée, mais lorsque la touche est relâchée, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas activé la fonction Censor (c.-à-d., comme si la lecture n'avait jamais été interrompue).

Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de reprendre la lecture normale de la piste.

39. **Pads** : Ces pads ont différentes fonctions sur chaque module selon le mode de fonctionnement sélectionné.

40. **Hot Cue** : Cette touche permet d'accéder au mode Hot Cue. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.

41. **Loop** : Cette touche permet d'accéder au mode Manual Loop. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.

42. **Roll** : Cette touche permet d'accéder au mode Roll. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.

43. **Slicer** : Cette touche permet d'accéder au mode Slicer. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.

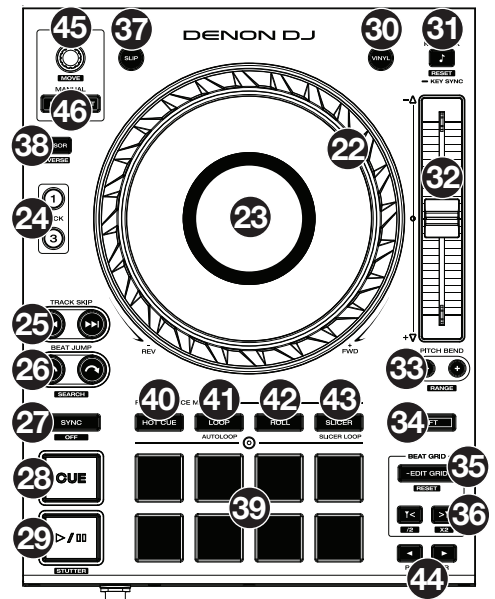
44. **Parameter**  $\blacktriangle/\blacktriangleright$  : Ces touches permettent d'utiliser les différentes fonctions selon le mode de fonctionnement des pads sélectionné. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.

45. **Auto Loop/Loop Move** : Ce bouton permet de régler la durée des boucles automatiques. La valeur sera affichée sur l'écran tactile et sur celui du plateau.

Appuyer sur cette touche permet d'activer et de désactiver une boucle automatique à partir de la position actuelle dans la piste.

Maintenir la touche **Shift** enfoncée et tourner ce bouton permet de déplacer la boucle active vers la gauche ou la droite.

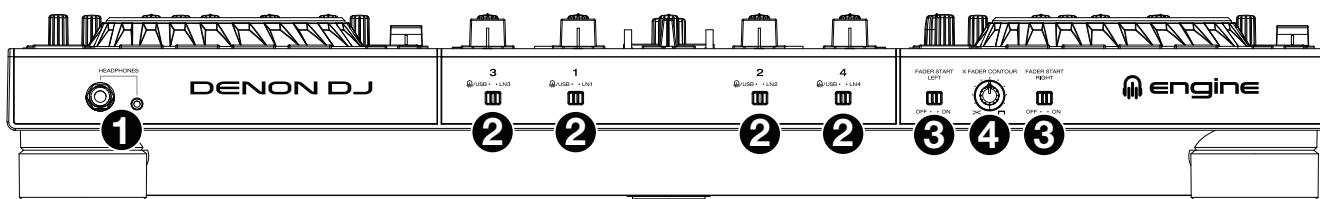
46. **Loop In/Loop Out** : Ces touches permettent de programmer un point d'entrée ou de sortie de boucle à l'emplacement actuel. Leur emplacement sera affecté par les réglages des fonctions **Quantize** et **Smart Loops**. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.





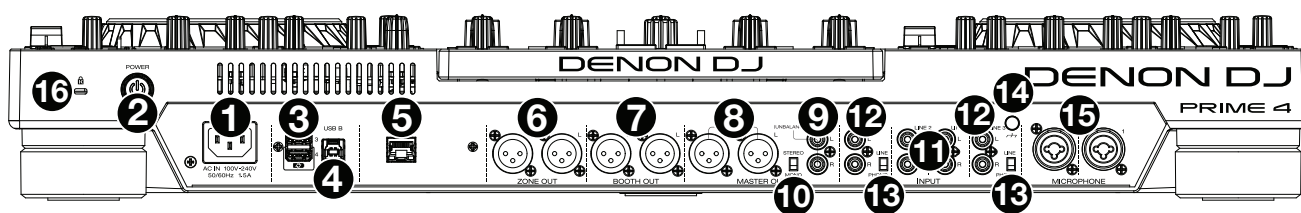
47. **FX On** : Ces touches permettent d'activer et de désactiver les effets FX 1 et FX 2.
48. **FX Select** : Ces boutons permettent de sélectionner l'effet actif pour FX 1 et FX 2.
49. **FX Parameter** : Lorsqu'elle est allumée, appuyer sur cette touche permet d'activer le paramètre secondaire de l'effet.
50. **Bouton FX Parameter** : Ce bouton permet de modifier le paramètre de l'effet.
51. **FX Reset** : Cette touche permet de réinitialiser la fréquence de l'effet.  
 Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur cette touche permet de revenir au réglage par défaut, soit un réglage de traité/non traité de 0.
52. **FX Frequency** : Ce bouton permet de sélectionner la bande de fréquence du signal audio sur laquelle des effets BPM seront ajoutés. Sélectionner la position centrale (12 h) permet d'ajouter les effets sur l'ensemble du spectre des fréquences.
53. **Bouton FX Wet/Dry** : Ce bouton permet d'ajuster le mix traité/non traité de l'effet.
54. **Touche FX Beats** : Cette touche permet de diminuer ou d'augmenter le taux des effets temporels du module.
55. **Mic On/Off** : Cette touche permet d'activer et de désactiver le microphone.
56. **Mic Level** : Ce bouton permet d'ajuster le volume de l'entrée microphone. L'indicateur d'**écrêtage** à côté du bouton indique les niveaux du signal actuel selon sa couleur : **vert** (faible), **ambre** (normal/optimal) ou **rouge** (maximum/écrêtage). Vous pouvez régler l'atténuation du microphone à partir du menu utilitaire.  
**Important** : Les signaux audio provenant des microphones sont transmis directement aux **sorties principales**.
57. **Égalisation microphone** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes, les moyennes (microphone 1 uniquement) et les basses fréquences des microphones correspondants.
58. **Echo On/Off** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'effet de réverbération sur le signal audio du microphone.
59. **Mic Echo Level** : Ce bouton permet d'ajuster la quantité d'effet de réverbération ajoutée sur le signal audio des microphones.
60. **Talkover** : Cette touche permet d'activer et de désactiver la fonction « talkover », qui réduit automatiquement le niveau de volume du mix principal lorsque vous parlez dans le microphone. Vous pouvez régler le niveau de la fonction « talkover » à partir du menu utilitaire.
61. **Niveau général** : Ce bouton permet de régler le niveau du volume des **sorties principales**.
62. **Zone Channel Assign** : Cette touche permet de définir le module 4 comme liste de lecture de zone, qui sera jouée à partir des **sorties zone**. By default, the master output will play through the zone if a zone playlist is not assigned.
63. **Niveau zone** : Ce bouton permet d'ajuster le volume des **sorties zone**.
64. **Égalisation zone** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes et basses fréquences des sorties zone.
65. **Niveau cabine** : Ce bouton permet de régler le niveau du volume des **sorties cabine**.
66. **Égalisation cabine** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes et basses fréquences des **sorties cabine**.
67. **Lecteur de carte SD** : Ce lecteur permet d'insérer une carte mémoire SD ou SDHC. Lorsque la carte SD est sélectionnée comme source, vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur la carte SD.
68. **Ports USB 1/2** : Ces ports permettent de brancher des clés USB. Lorsque la clé USB est sélectionnée comme source, vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur la clé USB.  
**Important** : Vous devez utiliser le logiciel Engine pour configurer la bibliothèque musicale sur la carte SD ou la clé USB avant de pouvoir la connecter au Prime 4. Veuillez consulter le *Guide d'utilisation* sur [denondj.com](http://denondj.com) afin d'en savoir plus.
69. **Éjection** : Cette touche permet d'afficher sur l'écran tactile une liste des supports multimédia connectés pouvant être éjectés. Taper sur un des supports multimédia listés permet de l'éjecter. Afin de ne pas corrompre les données, les supports doivent être éjectés avant d'être retirés du lecteur.

## Panneau avant



- Sortie casque (6,35 mm et 3,5 mm) :** Cette sortie permet de brancher un casque d'écoute 6,35 mm ou 3,5 mm pour la pré-écoute et le calage. Le niveau de cette sortie est commandé par le bouton **Phones Level**.
- Sélecteur d'entrée :** Ce sélecteur permet de sélectionner sur la source audio pour ce canal : **Engine/USB** (une piste qui joue sur ce niveau dans le logiciel ou sur une clé USB ou carte SD) ou **Line** (un appareil branché aux entrées sur le panneau arrière).
- Fader Start :** Cette commande permet d'activer ou de désactiver la fonction Fader Start sur l'extrémité correspondante du crossfader. Lorsque la fonction Fader Start est activée sur une des extrémités, déplacer le crossfader vers cette l'extrémité permet de lancer la lecture de ce module.
- Sélecteur de courbes du crossfader :** Ce bouton permet de régler l'intensité du fondu du crossfader. Tourner dans le sens antihoraire permet d'obtenir un fondu progressif (mixage) et tourner dans le sens horaire permet d'obtenir une coupure nette (scratch). La position centrale est typiquement utilisée dans les clubs.

## Panneau arrière



- Entrée d'alimentation :** Utilisez le câble d'alimentation fourni pour relier cette entrée à une prise secteur. Le Prime 4 dispose d'un circuit de protection qui permet d'éjecter en toute sécurité tous les supports multimédia après une perte d'alimentation imprévue. Rebranchez la source d'alimentation afin de revenir au mode de fonctionnement normal.
- Touche d'alimentation :** Cette touche permet de mettre le Prime 4 sous tension. Veillez à mettre le Prime 4 sous tension uniquement **après** avoir raccordé tous les appareils d'entrée et **avant** de mettre les amplificateurs et les enceintes sous tension. Appuyez sur cette touche et suivez les instructions à l'écran pour éteindre le Prime 4. Veillez à mettre les amplificateurs et les enceintes hors tension **avant** de mettre le Prime 4 hors tension.
- Ports USB 3/4 :** Ces ports permettent de brancher des clés USB standards. Lorsque la clé USB est sélectionnée comme source, vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur la clé USB. Il y a également deux ports USB similaires sur le panneau arrière. Vous pouvez également utiliser le port USB 4 pour recharger un appareil (+5 V, 1 A).
- USB B :** Utilisez le câble USB fourni pour relier ce port au port USB d'un ordinateur. Cette connexion permet de transmettre et de recevoir des données MIDI depuis et vers un ordinateur.
- Port Link :** Utilisez un câble standard d'Ethernet pour relier ce port à un ordinateur. Le Prime 4 envoie la durée, le BPM et autres données de piste à un logiciel d'éclairage Stagelinq via cette connexion.
- Sorties zone (XLR, symétriques) :** Ces sorties permettent de brancher des enceintes ou un système d'amplification en utilisant des câbles XLR standard. Par défaut, les sorties zone acheminent le même signal aux **sorties principales**. En outre, appuyer sur la touche **Zone Channel Assign** permet de définir le module 4 comme liste de lecture de zone qui sera routé vers ces sorties. Le niveau du signal de cette entrée est commandé par le bouton **Zone Level** du panneau supérieur.



7. **Sorties cabine (XLR, symétriques)** : Ces sorties permettent de brancher des enceintes ou un système d'amplification cabine en utilisant des câbles XLR standard. Le niveau du signal de ces sorties est commandé par le bouton **Booth** du panneau supérieur.
8. **Sorties principales (XLR, symétriques)** : Ces sorties permettent de brancher des enceintes ou un système d'amplification en utilisant des câbles XLR standard. Le niveau du signal de ces sorties est commandé par le bouton **Master** du panneau supérieur.
9. **Sorties principales (RCA, asymétriques)** : Ces sorties permettent de brancher des enceintes ou un système d'amplification en utilisant des câbles RCA standard. Le niveau du signal de ces sorties est commandé par le bouton **Master** du panneau supérieur.
10. **Stéréo/Mono** : Ce sélecteur permet de définir la configuration de canal des **sorties principales** : **Stereo** (signal audio binaural transmis de façon séparée aux canaux gauches et droits) ou **Mono** (signal audio monaural transmis de façon combinée aux canaux gauches et droits).
11. **Entrées à niveau ligne (RCA, asymétrique)** : Ces entrées à niveau ligne permettent de brancher des sources audio externes en utilisant des câbles RCA standard.
12. **Entrées à niveau ligne/phono (RCA, asymétrique)** : Ces entrées à niveau ligne ou phono permettent de brancher des sources audio externes en utilisant des câbles RCA standard.
13. **Sélecteur Phono/Line** : Ce sélecteur doit être réglé à la position appropriée, selon l'appareil branché aux **entrées Line/Phono**. Si vous utilisez des platines vinyle à niveau phono, réglez ce sélecteur sur **Phono** afin d'ajouter plus d'amplification aux signaux à niveau phono. Pour brancher un appareil à niveau de ligne, tel qu'un lecteur CD ou un échantillonneur, réglez-le sur **Line**.
14. **Borne de mise à la terre** : Si vous utilisez des platines vinyle à niveau phono avec fil de mise à la terre, assurez-vous de brancher le fil à cette borne. S'il y a un ronflement ou du bruit, il se pourrait que vos platines vinyle ne soient pas mises à la terre.  
**Remarque** : Certaines platines vinyle sont dotées d'un fil de mise à la terre intégré à la connexion RCA, et donc, n'ont pas besoin d'être reliées à la borne de mise à la terre.
15. **Entrées microphone (XLR ou 6,35 mm)** : Ces entrées permettent de brancher des microphones électrodynamiques standard en utilisant des câbles XLR ou 6,35 mm (non fourni). Le niveau du signal de ces entrées est commandé par les boutons **Mic 1** et **Mic 2 Level** du panneau supérieur.
16. **Verrou Kensington®** : Cet emplacement permet d'utiliser un verrou Kensington pour sécuriser le Prime 4 sur une table ou autre surface.

**Important** : Téléchargez le guide d'utilisation complet pour le Prime 4 sur [denondj.com](https://denondj.com).

## Guida rapida (Italiano)

### Introduzione

Grazie per aver acquistato il Prime 4. Noi di Denon DJ sappiamo che per te la musica è una cosa seria. Ecco perché progettiamo i nostri dispositivi con un unico obiettivo in mente: rendere le tue prestazioni le migliori possibili.

### Contenuti della confezione

Impianto DJ standalone Prime 4  
Cover di protezione del display  
Panno per la pulizia del display  
Cavo di alimentazione IEC  
Cavo USB 3.0  
Viti di montaggio  
Scheda di download del Software Engine Prime  
Guida rapida  
Istruzioni di sicurezza e garanzia

**Importante:** scaricare la guida per l'uso completa per il Prime 4 da [denondj.com](https://denondj.com).

### Assistenza

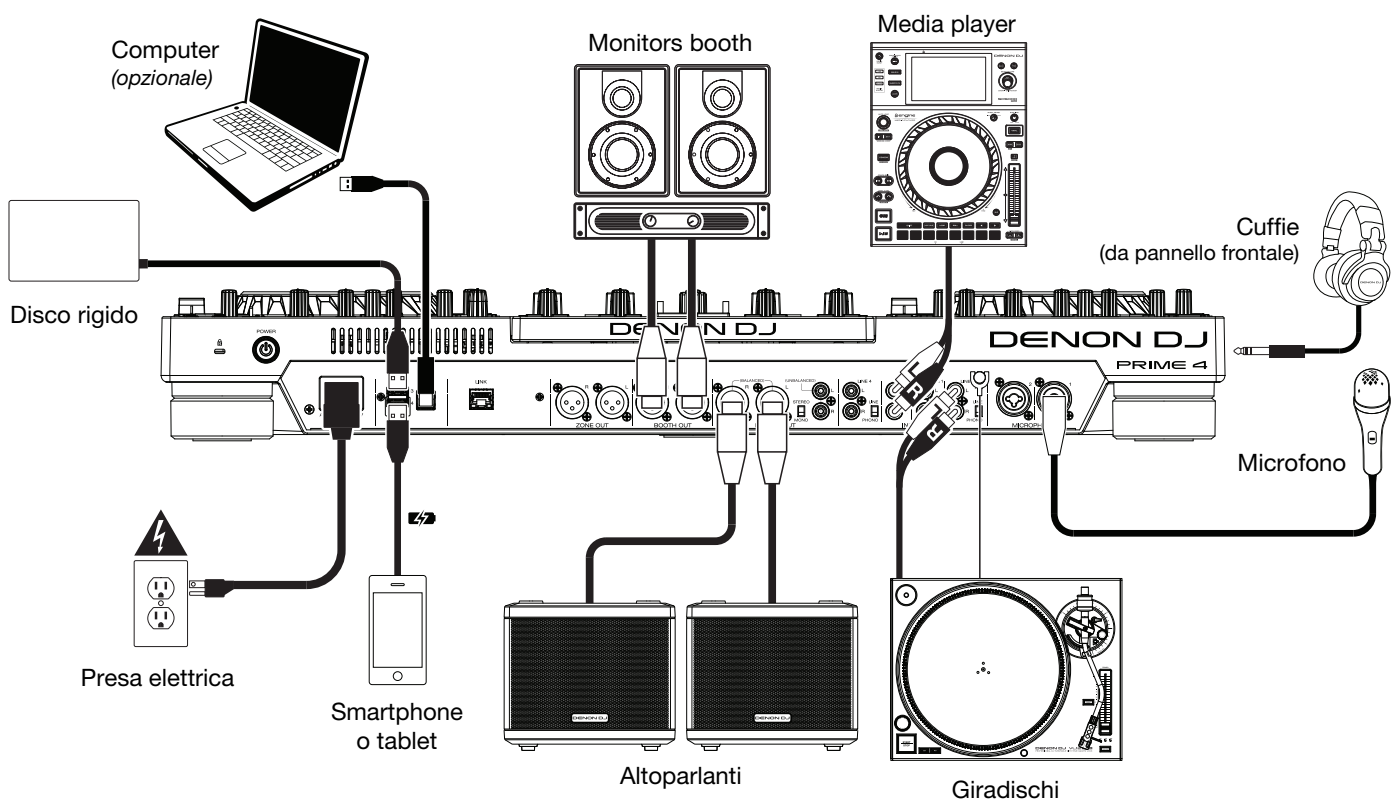
Per le ultime informazioni in merito a questo prodotto (documentazione, specifiche tecniche, requisiti di sistema, informazioni sulla compatibilità, ecc.) e per effettuare la registrazione, recarsi alla pagina [denondj.com](https://denondj.com).

Per ulteriore assistenza sul prodotto, recarsi alla pagina [denondj.com/support](https://denondj.com/support).

## Configurazione

**Importante:** di tanto in tanto potremmo aggiornare il firmware del Prime 4 per aggiungere nuove emozionanti funzioni e per apportare miglioramenti. Recarsi alla pagina [denondj.com](http://denondj.com) per verificare l'eventuale presenza di aggiornamenti del firmware disponibili, soprattutto dopo l'eventuale aggiornamento del software (gli aggiornamenti del firmware possono essere rivolti a nuove funzioni del software).

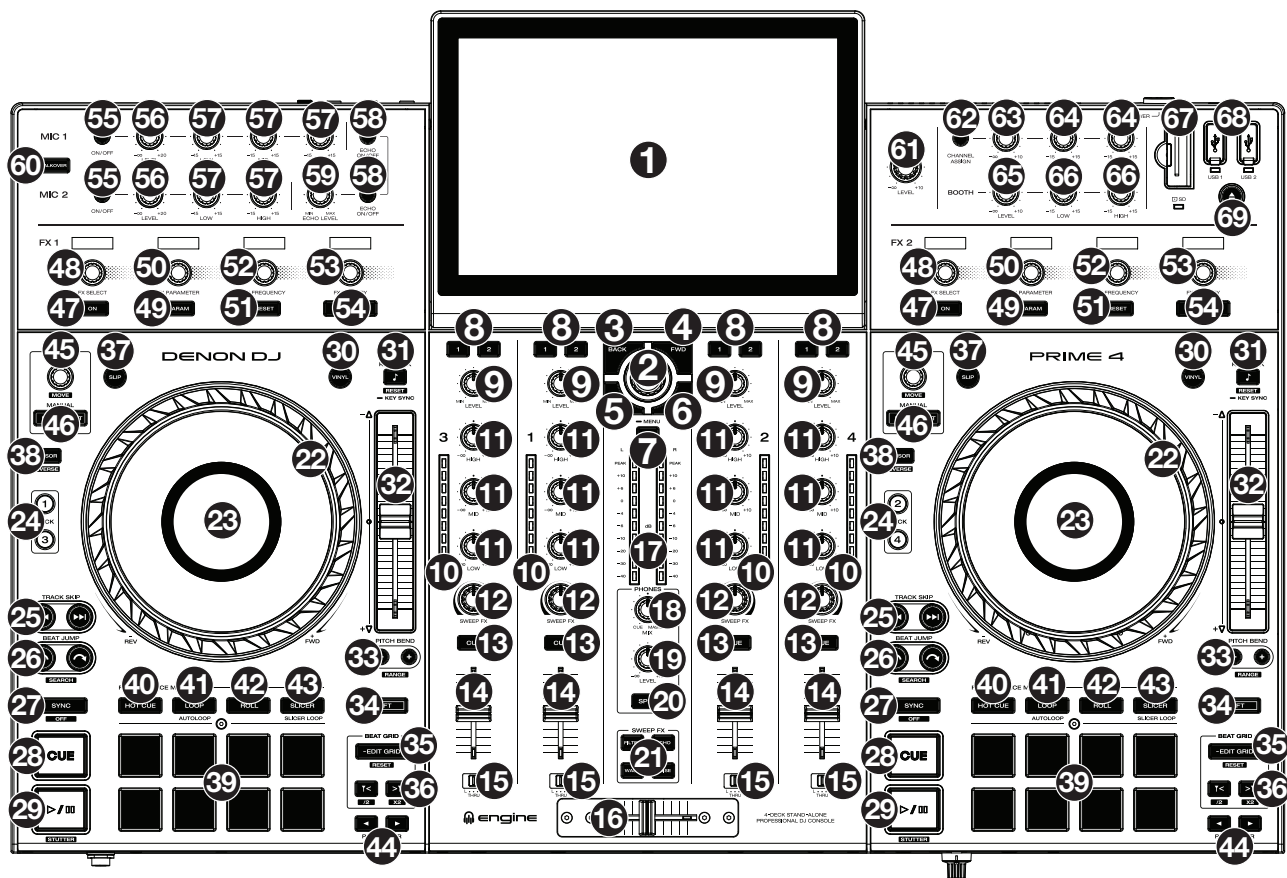
1. Recarsi alla pagina [denondj.com](http://denondj.com) ed effettuare il login al proprio account. (Creare un account se si tratta del proprio primo prodotto Denon DJ.)
2. Nell'account, scaricare e installare l'ultima versione di Engine.
3. Collegare le sorgenti d'ingresso (microfoni, lettori CD, ecc.) al Prime 4.
4. Collegare i dispositivi di uscita (cuffie, amplificatori, altoparlanti, ecc.) al Prime 4.
5. Collegare tutti i dispositivi all'alimentazione elettrica e accenderli nell'ordine corretto:
  - Al momento di avviare una sessione accendere, nell'ordine, (1) sorgenti d'ingresso, (2) Prime 4, (3) dispositivi di uscita.
  - Al momento di concludere una sessione, invertire questa operazione spegnendo (1) dispositivi di uscita, (2) Prime 4, (3) sorgenti d'ingresso.
6. **Per utilizzare Engine** (riproduzione standalone): inserire un drive flash USB o una scheda SD (dotati di una libreria musicale configurata per Engine) in una delle **porte USB** o nella **slot per scheda SD** del Prime 4.



Elementi non elencati sotto [Introduzione > Contenuti della confezione](#) sono venduti separatamente.

## Caratteristiche

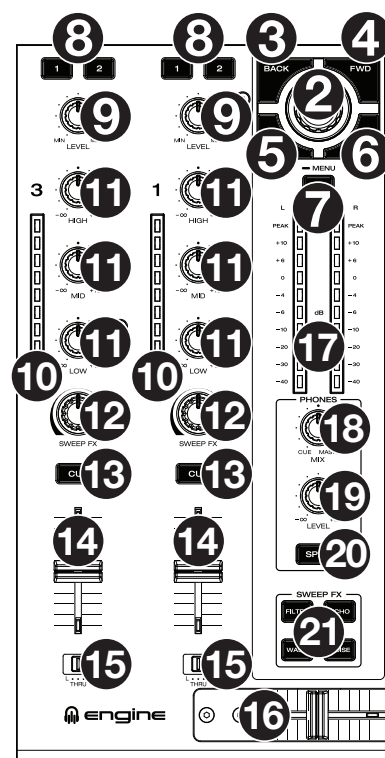
### Pannello superiore



- Touchscreen:** questo display multi-touch a colori mostra informazioni specifiche per l'operazione corrente del Prime 4. Toccare lo schermo tattile (e servirsi dei comandi hardware) per controllare l'interfaccia del Prime 4.

**Suggerimento:** se si regola l'angolazione dello schermo tattile, servirsi del supporto posto sul pannello posteriore per fissarlo in posizione.

- Manopola di navigazione Browse:** girare questa manopola per navigare tra gli elenchi. Premere la manopola per avanzare nello schermo tattile o selezionare una voce.
- Back:** premere questo tasto per tornare indietro di un'opzione nel **touchscreen**.
- Forward (FWD):** premere questo tasto per avanzare nel **touchscreen**.
- Load ◀:** premere questo tasto per caricare la traccia selezionata sul Deck 1 o sul Deck 3.
- Load ▶:** premere questo tasto per caricare la traccia selezionata sul Deck 2 o sul Deck 4.
- View:** premere questo tasto per commutare tra la visualizzazione della libreria e quella delle prestazioni. Tenere premuto questo tasto per mostrare il Menu, che comprende scelta fonte, menu record (registra) e menu utilità/preferiti. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.
- Channel FX (FX canale):** servirsi di questi tasti per convogliare audio dal canale corrispondente al modulo Effetti 1 e/o 2.
- Channel Level (livello canale):** girare questa manopola per regolare il volume del segnale audio pre-fader, pre-EQ per il canale.
- Channel Level Meters (Misuratori di livello canale):** questi LED mostrano a display il livello del segnale audio del canale.
- Channel EQ (EQ canale):** girare queste manopole per incrementare o tagliare le frequenze alte, medie e basse del canale.
- Sweep FX:** girare questa manopola per controllare l'effetto selezionato dai **tasti Sweep FX**.



13. **Channel Cue (Cue canale):** premere questo tasto per inviare il segnale pre-fader del canale al canale cue delle cuffie.
14. **Fader canale:** servirsi di questo fader per regolare il livello di volume del canale.
15. **Crossfader Assign (assegna crossfader):** convoglia l'audio riprodotto sul canale corrispondente a ciascun lato del crossfader (**L** o **R**), oppure bypassa il crossfader e invia l'audio direttamente al mix programma (centro, **Thru**).
16. **Crossfader:** servirsi di questo crossfader per miscelare l'audio tra i canali assegnati ai lati sinistro e destro del crossfader.
17. **Misuratori di livello master:** questi LED mostrano a display il livello di segnale audio del mix master (inviato dalle uscite Master).
18. **Mix cuffie:** regola l'uscita audio del software alle cuffie mixando tra l'uscita **cue** e l'uscita **master mix**.
19. **Livello cuffie:** regola il volume delle cuffie.
20. **Split Cue:** quando questo interruttore è su **On**, l'audio delle cuffie sarà "suddiviso" in modo che tutti i canali inviati a cue vengano sommati a mono e inviati al canale cuffie di sinistra, e che il mix master venga sommato a mono e inviato al canale destro. Quando l'interruttore è su **Off**, il canale Cue e il mix master verranno "miscelati" insieme.
21. **Tasti Sweep FX:** premere uno di questi tasti per abilitare o disabilitare un effetto controllabile con le **manopole Sweep FX**. È possibile abilitare solo uno di questi tasti alla volta.
  - **Filter:** questo effetto applica un filtro al canale. A partire dalla posizione centrale (ore 12), girare una **manopola Sweep FX** in senso antiorario per applicare un filtro passa basso, oppure girarla in senso orario per applicare un filtro passa alto.
  - **Echo:** questo effetto è un breve eco. A partire dalla posizione centrale (ore 12), girare una **manopola Sweep FX** in senso antiorario per diminuire la lunghezza del ritardo e aumentare il feedback, oppure girarla in senso orario per aumentare la lunghezza del ritardo oltre al feedback.
  - **Noise:** questo effetto aggiunge rumore al segnale. A partire dalla posizione centrale (ore 12), girare una **manopola Sweep FX** in senso antiorario per aggiungere rumore rosa, oppure girarla in senso orario per aggiungere rumore bianco.
  - **Wash Out:** crea un effetto di transizione. Girare interamente una **manopola Sweep FX** in senso antiorario (minimo) per applicare un eco da 1 beat che silenzierà il segnale audio normale del canale, oppure girarla interamente in senso orario (massimo) per applicare un eco da 1/2 beat.
22. **Piatto:** questo piatto capacitivo e sensibile al tatto controlla la testina audio quando la rotella viene toccata e spostata. Quando il tasto **Vinyl** è acceso, muovere il **piatto** per effettuare lo "scratch" della traccia come si farebbe con un disco in vinile. Quando il tasto **Vinyl** è spento (o se si tocca solo il lato del **piatto**), muovere il **piatto** per regolare temporaneamente la velocità della traccia.
23. **Display del piatto:** questo display mostra informazioni sulle prestazioni, inclusa la posizione corrente della testina, le dimensioni correnti dell'auto loop o lo strato corrente.
24. **Deck:** seleziona quale deck del software è controllato da quel deck hardware. Il deck sinistro può controllare il Deck 1 o 3; quello destro può controllare il Deck 2 o 4.  
Tenere premuto **Shift** e premere il tasto Deck 3 o Deck 4 per commutare tra il funzionamento a quattro e quello a due deck.
25. **Track Skip (salta traccia):** premere uno di questi tasti per passare alla traccia precedente o successiva.  
Premere il tasto **Previous Track** durante una traccia per tornare all'inizio della traccia stessa.
26. **Beat Jump:** premere uno di questi tasti per saltare indietro o avanti lungo la traccia. Servirsi della manopola **Auto Loop** per determinare l'ampiezza del salto di beat.  
Tenere premuto **Shift**, quindi premere uno di questi tasti per cercare avanti o indietro lungo la traccia.
27. **Sync / Sync Off:** premere questo tasto per attivare la sincronizzazione.  
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per disattivare la funzione Sync. Si può anche configurare Sync in modo che si disattivi senza usare Shift modificando l'impostazione **Sync Button Action** nel menu User Preferences.
28. **Cue / Track Start:** durante la riproduzione, premere questo tasto per far tornare la traccia al suo punto cue temporaneo. Se non è stato impostato alcun punto cue temporaneo, premere questo tasto per tornare all'inizio della traccia. (Per impostare un punto cue temporaneo, assicurarsi che la traccia sia in pausa, muovere il **piatto** per collocare la testina audio nel punto desiderato, quindi premere questo tasto.)  
Durante la riproduzione, tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per impostare il punto cue nella posizione corrente della testina di riproduzione.  
Se il deck è in pausa, tenere premuto questo tasto per riprodurre la traccia dal punto cue temporaneo. Lasciare la pressione, per far tornare la traccia al punto cue temporaneo e interrompere temporaneamente la riproduzione. Per continuare la riproduzione senza tornare al punto cue temporaneo, tenere premuto questo tasto, quindi premere e tenere premuto il tasto **Play** e rilasciare entrambi i tasti.

29. **Play/Pause:** questo tasto interrompe momentaneamente o fa riprendere la riproduzione.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per riprodurre la traccia con un effetto "stutter" dal punto cue iniziale.

30. **Vinyl:** premere questo tasto per attivare/disattivare una "modalità vinile" per il piatto. Quando è attivato, è possibile utilizzare il **piatto** per effettuare lo "scratch" della traccia come si farebbe con un disco in vinile.

31. **Key Lock / Key Sync:** premere questo tasto per attivare/disattivare Key Lock. Quando Key Lock è attivo, il tasto traccia rimarrà lo stesso (0%) anche se se ne regola la velocità. Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per resettare il Key lock (blocco tonalità).

Tenere premuto questo tasto per attivare la key sync.

32. **Fader del pitch:** muovere questo fader per regolare la velocità (pitch) della traccia. Si può regolare l'intero intervallo con i tasti di Bend del pitch (**Pitch Bend**).

33. **Pitch Bend -/+:** tenere premuto uno di questi tasti per ridurre o aumentare (rispettivamente) la velocità della traccia.

Tenere premuto **Shift** e premere uno di questi tasti per impostare l'intervallo del **fader del pitch**.

34. **Shift:** tenere premuto questo pulsante per accedere alle funzioni secondarie di altri comandi.

35. **Edit Grid:** tenere premuto questo tasto per abilitare la modifica della griglia del beat.

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per resettare la griglia del beat.

36. **Grid Marker:** quando la modifica della griglia del beat è abilitata, premere uno di questi tasti per spostare un marker di attacco indietro o in avanti in base alla griglia analizzata.

Tenere premuto **Shift** e premere questi tasti per dimezzare o raddoppiare il tempo corrente.

37. **Slip:** premere questo tasto per abilitare o disabilitare la modalità slip. In modalità slip si può saltare ai punti cue, attivare loop roll o utilizzare i piatti, mentre la timeline della traccia procede. In altre parole, quando si interrompe l'azione verrà ripresa la normale riproduzione della traccia dal punto in cui si sarebbe trovata se non fosse mai stata premuta (ossia, come se la traccia avesse continuato a suonare).

38. **Censor / Reverse:** premere questo tasto per attivare/disattivare la funzione Censor: la riproduzione della traccia sarà invertita, ma quando si lascia il tasto, la riproduzione normale riprenderà da dove sarebbe stata se non fosse mai stata attivata la funzione Censor (vale a dire come se la traccia fosse stata riprodotta in avanti per tutto il tempo).

Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per invertire la riproduzione della traccia normalmente.

39. **Pad performance:** questi pad hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità pad corrente.

40. **Hot Cue:** premere questo tasto per entrare in modalità Hot Cue. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

41. **Loop:** premere questo tasto una volta per entrare in modalità Manual Loop. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

42. **Roll:** premere questo tasto per entrare in modalità Roll. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

43. **Slicer:** premere questo tasto per entrare in modalità Slicer. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

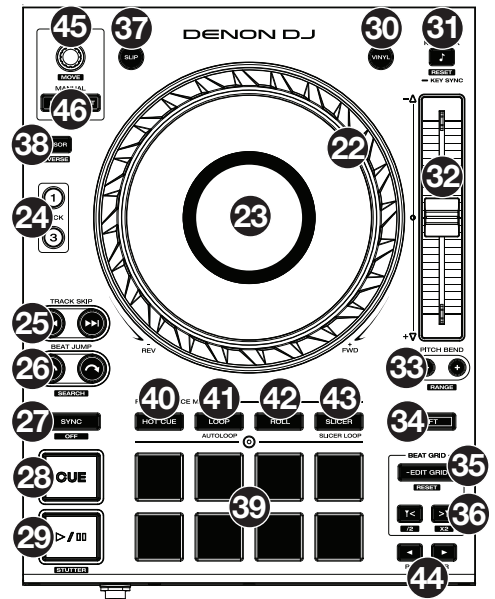
44. **Parametro ◀/▶:** servirsi di questi tasti per varie funzioni in ciascuna modalità pad. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

45. **Auto Loop/Loop Move:** girare questa manopola per impostare le dimensioni di un loop automatico. Il valore comparirà sul touchscreen e sul display del piatto.

Premere questa manopola per attivare o disattivare un loop automatico nel punto corrente della traccia.

Tenere premuto **Shift** e girare questa manopola per spostare il loop attivo verso sinistra o verso destra.

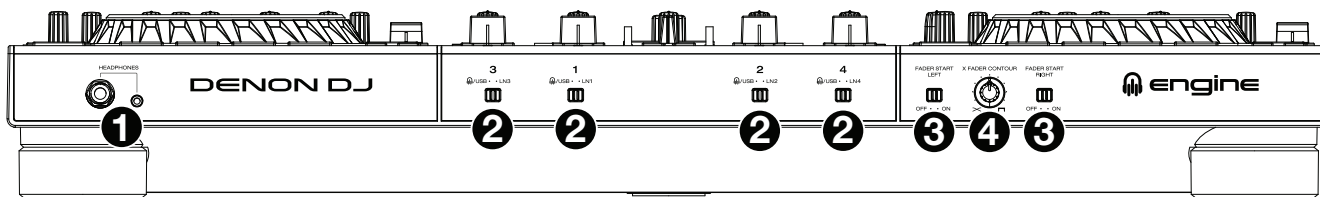
46. **Loop In/Loop Out:** premere uno di questi tasti per creare un punto di Loop In o di Loop Out nel punto attuale. Il loro collocamento sarà influenzato dalle impostazioni **Quantize** e **Smart Loops**. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.





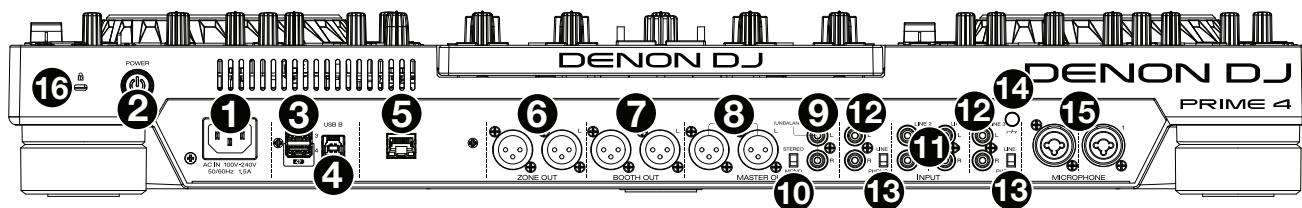
47. **FX On:** premere questo tasto per abilitare o disabilitare FX 1 e FX 2.
48. **FX Select:** girare queste manopole per selezionare l'effetto attivo per FX 1 e FX 2.
49. **FX Parameter:** quando è acceso, premere questo tasto per attivare il parametro secondario di un effetto.
50. **Manopola FX Parameter:** servirsi di questa manopola per regolare il parametro effetti.
51. **FX Reset:** premere questi tasti per resettare la frequenza FX al centro.  
Tenere premuto **Shift** e premere questi tasti per impostare l'effetto sul suo stato predefinito, con Wet/Dry configurato su 0.
52. **FX Frequency:** girare questa manopola per selezionare una banda di frequenza del segnale audio cui saranno applicati gli effetti BPM. Selezionare la posizione centrale (ore 12) per applicare effetti all'intero spettro di frequenze.
53. **Manopola FX Wet/Dry:** girare questa manopola per regolare il mix wet/dry degli effetti.
54. **Tasti FX Beats:** premere uno di questi tasti per alzare o abbassare la frequenza degli effetti basati sul tempo su quel deck.
55. **Mic On/Off:** premere questo tasto per attivare o disattivare i microfoni.
56. **Livello Mic:** girare queste manopole per regolare il livello del volume degli ingressi microfono corrispondenti. La spia di **Picco** accanto a ciascuna manopola indica il livello attuale del segnale con il rispettivo colore: **verde** (basso), **giallo** (normale/ottimale) o **rosso** (massimo/picco). L'attenuazione del microfono può essere regolata nel menù Utilità.  
**Importante:** i segnali audio provenienti dai microfoni vengono convogliati direttamente alle **Uscite Master**.
57. **Mic EQ:** girare queste manopole per incrementare o tagliare le frequenze alte, medie (solo Mic 1) e basse dei microfoni corrispondenti.
58. **Echo On/Off:** premere questo tasto per attivare/disattivare l'effetto riverbero sul segnale audio dei microfoni.
59. **Livello Mic Echo:** girare questa manopola per regolare la quantità di effetto riverbero sul segnale audio dei microfoni.
60. **Talkover:** premere questo tasto per utilizzare la funzione "talkover", che riduce automaticamente il livello di volume del mix master quando si parla al microfono. Il livello di talkover (cioè la possibilità di parlare sulla musica) può essere regolato nel menù Utilità.
61. **Livello Master:** girare questa manopola per regolare il volume delle **uscite Master**.
62. **Zone Channel Assign:** premere questo tasto per impostare il deck 4 come Playlist di Zona, che suonerà dalle **uscite Zona**. In via predefinita, l'uscita master verrà riprodotta dalla zona se non è stata assegnata una playlist di zona.
63. **Livello di zona:** girare questa manopola per regolare il volume delle **uscite di zona**.
64. **EQ di zona:** girare queste manopole per incrementare o tagliare le frequenze alte e basse delle **uscite di zona**.
65. **Livello booth:** girare questa manopola per regolare il volume delle **uscite Booth**.
66. **EQ Booth:** girare queste manopole per incrementare o tagliare le frequenze alte e basse delle **uscite Booth**.
67. **Slot scheda SD:** inserire una scheda SD o SDHC standard in questa slot. Quando si seleziona tale scheda SD come sorgente, è possibile utilizzare il display per selezionare e caricare tracce sulla propria scheda SD.
68. **Porte USB 1/2:** collegare drive flash USB standard a queste porte USB. Quando si seleziona tale drive USB come sorgente, è possibile utilizzare il display per selezionare e caricare tracce sul drive flash USB.  
**Importante:** occorre utilizzare il software Engine per configurare la libreria musicale sulla propria scheda SD o sul drive flash USB prima di collegarli al Prime 4. Si veda la Guida per l'uso completa alla pagina [denondj.com](http://denondj.com) per sapere come fare.
69. **Eject (espelli):** premere questo tasto per richiamare sul touchscreen un elenco di dispositivi media collegati da espellere. Toccare uno dei media collegati per espellere tale dispositivo. Per impedire la corruzione dei dati, i drive devono essere espulsi prima di essere rimossi dal lettore.

## Pannello anteriore



1. **Cuffie (1/4", 1/8") (6,35 mm, 3,5 mm):** collegare le cuffie da 1/4" o 1/8" (6,35 mm 3,5 mm) a questa uscita per il monitoraggio del mix e il cueing. Il volume delle cuffie è controllato tramite la manopola **Phones Level** (livello cuffie).
2. **Selettore di ingressi:** impostare questi interruttori sulla fonte audio desiderata da questo canale: **Engine/USB** (una traccia riprodotta su quello strato del software, o da un drive flash USB o da una scheda SD collegati), o **Line** (un dispositivo collegato agli ingressi sul pannello posteriore).
3. **Fader start:** attiva o disattiva "fader start" sul lato corrispondente del crossfader. Quando il fader start è attivo su un lato, spostando il crossfader da quel lato, si avvierà la riproduzione di quel deck.
4. **Crossfader Contour:** regola la variazione della curva del crossfader. Girare la manopola verso sinistra per una dissolvenza uniforme (mix) oppure verso destra per un taglio netto (scratch). La posizione centrale è un'impostazione tipica per esibizioni in discoteca.

## Pannello posteriore



1. **Ingresso di alimentazione:** servirsi del cavo di alimentazione in dotazione per collegare questo ingresso ad una presa di alimentazione.  
Il Prime 4 dispone di un circuito di protezione che consente di rimuovere in maniera sicura tutti i dispositivi in seguito a un blackout imprevisto per evitare la corruzione dei dati. Ricollegare la corrente per tornare al funzionamento normale.
2. **Tasto di alimentazione:** premere questo tasto per accendere il Prime 4. Accendere il Prime 4 solo **dopo** aver collegato tutti i dispositivi di ingresso e **prima** di accendere gli amplificatori e le casse.  
Per spegnere il Prime 4, premere questo tasto e seguire le istruzioni su schermo. Spegnerli amplificatori e casse **prima** di spegnere il Prime 4.
3. **Porte USB 3/4 posteriori:** collegare drive USB standard a queste porte USB. Quando si seleziona uno di questi drive USB come sorgente, è possibile utilizzare il touchscreen per selezionare e caricare tracce sul drive USB stesso. Sul pannello anteriore sono inoltre presenti due porte USB simili. La porta USB 4 può anche essere utilizzata per la ricarica di un dispositivo (+5V, 1A).
4. **USB B:** servirsi di un cavo USB standard (in dotazione) per collegare questa porta USB a una porta USB disponibile del computer. Questo collegamento invia e riceve messaggi MIDI da e verso il computer.
5. **Porta Link:** servirsi di un cavo Ethernet standard per collegare questa porta al computer. Il Prime 4 invierà il tempo, il BPM e altri dati relativi alla traccia al software di illuminazione Stagelinq tramite questo collegamento.
6. **Uscita Zona (XLR, bilanciata):** servirsi di cavi XLR standard per collegare queste uscite a un altoparlante o amplificatore. In via predefinita, l'uscita Zona invierà lo stesso segnale delle **uscite Master**. Alternativamente, premere il tasto **Zone Channel Assign** per impostare il Deck 4 come playlist di zona da convogliare a queste uscite. Servirsi della manopola **Livello di zona** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.
7. **Uscite Booth (XLR, bilanciate):** servirsi di cavi XLR standard per collegare queste uscite a un monitor booth o a un amplificatore booth. Servirsi della manopola **Booth** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.



8. **Uscite Master (XLR, bilanciate):** servirsi di cavi XLR standard per collegare queste uscite a un altoparlante o amplificatore. Servirsi della manopola **Master** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.
9. **Uscite Master (RCA, non bilanciate):** servirsi di cavi RCA standard per collegare queste uscite a un altoparlante o amplificatore. Servirsi della manopola **Master** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.
10. **Stereo/Mono:** servirsi di questo interruttore per impostare la configurazione del canale delle **uscite Master**. **Stereo** (audio binaurale utilizzando canali sinistro e destro distinti) o **Mono** (audio monaurale sommato tramite entrambi i canali sinistro e destro).
11. **Ingressi di linea (RCA, non bilanciati):** servirsi di cavi RCA standard per collegare questi ingressi a livello di linea a una fonte audio esterna.
12. **Ingressi linea/phono (RCA, non bilanciati):** servirsi di cavi RCA standard per collegare questi ingressi a livello di linea o a livello phono a una fonte audio esterna.
13. **Interruttore phono/linea:** posizionare correttamente questo interruttore, a seconda del dispositivo collegato agli **ingressi Linea/Phono**. Se si utilizzano giradischi a livello phono, impostare l'interruttore su **Phono** per garantire l'amplificazione aggiuntiva necessaria per i segnali a livello phono. Se si utilizza un dispositivo a livello di linea quale un lettore CD o un campionatore, impostare l'interruttore su **Line**.
14. **Terminale di messa a terra:** se si utilizzano giradischi a livello phono dotati di cavo di messa a terra, quest'ultimo va collegato a questi terminali. Se si verifica un "ronzio" o un "brusio" basso, ciò può significare che i giradischi non sono messi a terra.  
**Nota bene:** alcuni giradischi hanno il cavo di messa a terra incorporato nel collegamento RCA e, di conseguenza, non è necessario collegare nulla al terminale di messa a terra.
15. **Ingressi Mic (XLR o da 1/4"/6,35 mm):** servirsi di cavi standard XLR o da 1/4" (6,35 mm) (non in dotazione) per collegare un microfono dinamico standard a questi ingressi. Servirsi delle manopole **Mic 1** e **Mic 2 Level** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.
16. **Slot per lucchetto Kensington®:** servirsi di questa apertura per fissare il Prime 4 a un tavolo o ad altre superfici.

**Importante:** scaricare la guida per l'uso completa per il Prime 4 da [denondj.com](https://www.denondj.com).

## Schnellstart-Anleitung (Deutsch)

### Einführung

Vielen Dank für den Kauf des Prime 4. Wir von Denon DJ wissen, wie wichtig Ihnen die Musik ist. Darum entwerfen wir unsere Geräte stets nur mit einem einzigen Ziel vor Augen: Ihre Performance so gut wie möglich zu unterstützen.

### Lieferumfang

Prime 4 Standalone-DJ-System  
Display-Schutzabdeckung  
Display-Reinigungstuch  
IEC-Netzkabel  
USB 3.0-Kabel  
Festplatten-Befestigungsschrauben  
Engine Prime Software-Download-Karte  
Schnellstart-Anleitung  
Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

**Wichtig:** Laden Sie das komplette Prime 4-Benutzerhandbuch von [denondj.com](https://denondj.com) herunter.

### Kundendienst

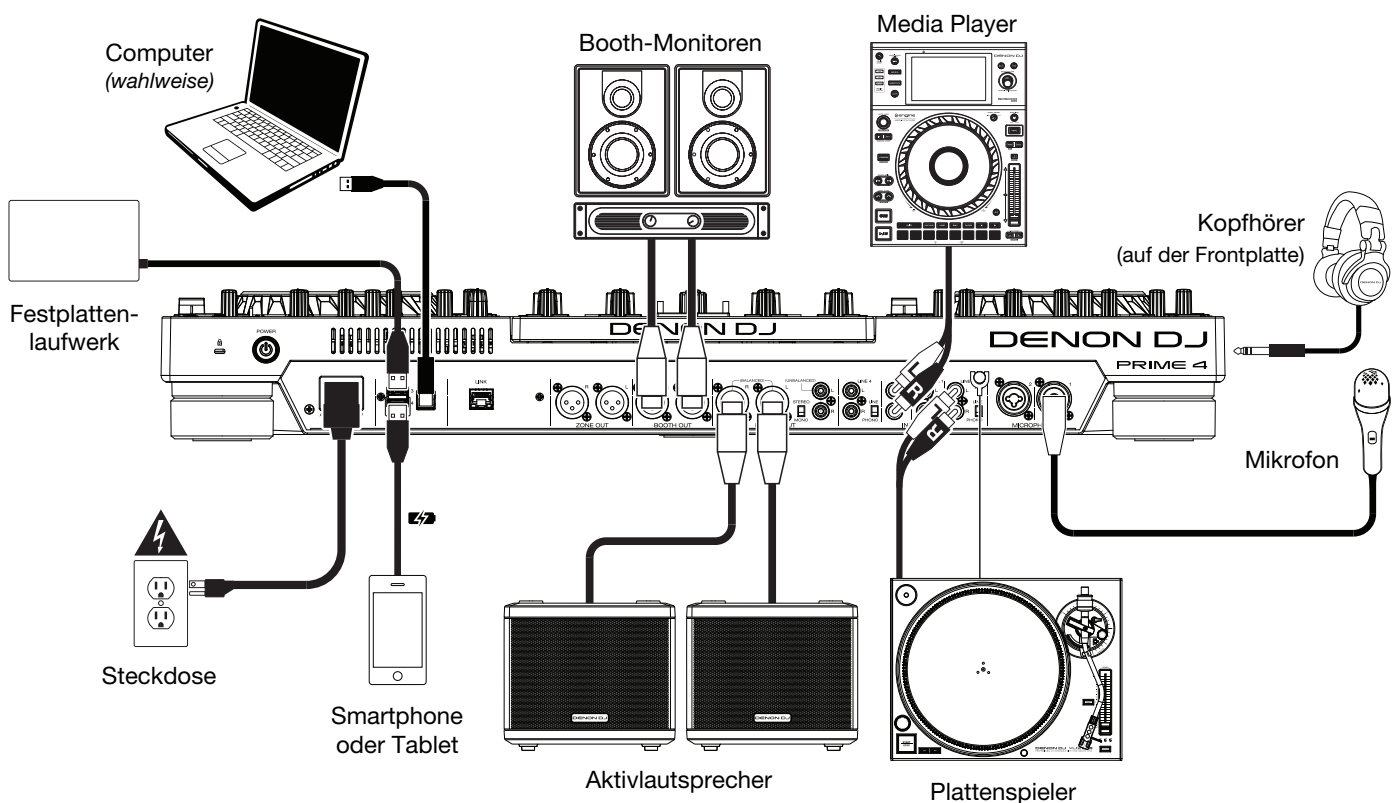
Für die neuesten Informationen zu diesem Produkt (Dokumentation, technische Daten, Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität etc.) und für die Produktregistrierung besuchen Sie [denondj.com](https://denondj.com).

Um weitere Unterstützung zu Ihrem Produkt zu erhalten, besuchen Sie [denondj.com/support](https://denondj.com/support).

## Setup

**Wichtig:** Möglicherweise werden wir die Firmware für Prime 4 gelegentlich aktualisieren, um nützliche neue Funktionen und Verbesserungen hinzuzufügen. Besuchen Sie insbesondere nach einer Aktualisierung Ihrer Software [denondj.com](http://denondj.com), um zu sehen, ob Firmwareupdates verfügbar sind, (Firmwareupdates können neue Softwarefunktionen betreffen).

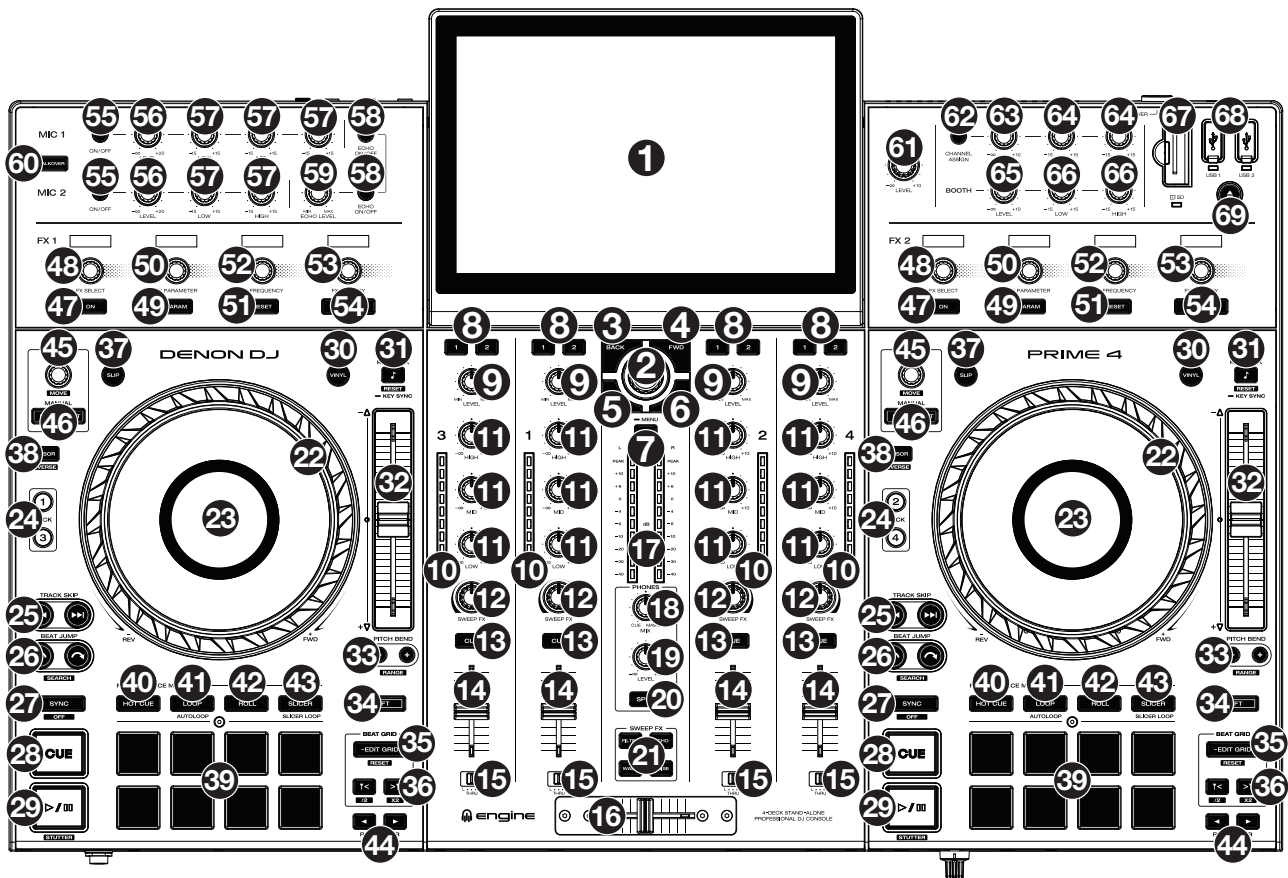
1. Besuchen Sie [denondj.com](http://denondj.com) und melden Sie sich bei Ihrem Konto an. (Falls es sich um Ihr erstes Denon DJ-Produkt handelt, erstellen Sie bitte ein Konto.)
2. Über Ihr Konto können Sie die neueste Version von Engine herunterladen und installieren.
3. Verbinden Sie Eingangsquellen (Mikrofone, CD-Player etc.) mit Prime 4.
4. Verbinden Sie Ausgabegeräte (Kopfhörer, Verstärker, Lautsprecher etc.) mit Prime 4.
5. Schließen Sie alle Geräte an Stromquellen an und schalten Sie die Geräte in der richtigen Reihenfolge ein:
  - Beim Starten einer Sitzung schalten Sie **(1)** Eingangsquellen, **(2)** Prime 4, **(3)** Ausgabegeräte ein.
  - Beim Beenden einer Sitzung schalten Sie **(1)** Ausgabegeräte, **(2)** Prime 4, **(3)** Eingangsquellen aus.
6. **Zur Verwendung von Engine** (eigenständige Wiedergabe): Stecken Sie ein USB-Laufwerk oder eine SD-Karte (mit einer Engine-konfigurierten Musikbibliothek) in einen der **USB-Anschlüsse** oder **SD-Kartensteckplätze** von Prime 4 ein.



Teile, die nicht unter **Einführung > Lieferumfang** angegeben sind, sind separat erhältlich.

## Funktionen

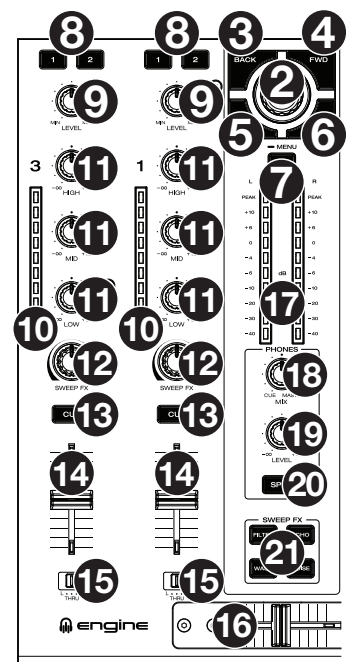
## Oberseite



1. **Touchscreen:** Dieses Vollfarb-Multi-Touch-Display zeigt Informationen, die den derzeitigen Betrieb von Prime 4 betreffen. Tippen Sie zur Bedienung der Schnittstelle von Prime 4 auf den Touchscreen (und verwenden Sie die Hardware-Steurelemente).

**Tipp:** Verwenden Sie zur Einstellung des Winkels des Touchscreens den Ständer auf der Rückseite des Geräts, um diesen zu sichern.

2. **Browse-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um Listen zu navigieren. Durch Drücken des Reglers können Sie sich auf dem Touchscreen vorwärtsbewegen oder ein Element auswählen.
3. **Back (Zurück):** Drücken Sie diese Taste, um sich auf dem **Touchscreen** rückwärtszubewegen.
4. **FWD (Vorwärts):** Drücken Sie diese Taste, um sich auf dem **Touchscreen** vorwärtszubewegen.
5. **Load (Laden) ◀:** Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Track auf Deck 1 oder Deck 3 zu laden.
6. **Load (Laden) ▶:** Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Track auf Deck 2 oder Deck 4 zu laden.
7. **View (Ansicht):** Drücken Sie diese Taste, um zwischen Bibliotheks- und Performance-Ansicht zu wechseln. Halten Sie diese Taste gedrückt, um das Menü anzuzeigen, das die Quellenauswahl, das Plattenmenü und das Menü Utility/Präferenzen umfasst. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
8. **Channel FX (Kanal-FX):** Verwenden Sie diese Tasten, um Audio von dem entsprechenden Kanal zum Modul Effekt 1 und/oder 2 zu routen.
9. **Channel Level (Kanalpegel):** Drehen Sie diesen Regler zur Anpassung des Pegels des Pre-Fader-, Pre-EQ-Audiosignals für den Kanal.
10. **Channel Level Meters (Kanalpegelanzeigen):** Diese LEDs zeigen den Audiosignalpegel des Kanals an.
11. **Channel EQ (Kanal-EQ):** Drehen Sie diese Regler, um die hohen, mittleren und niedrigen Frequenzen für diesen Kanal zu verstärken oder abzuschwächen.
12. **Sweep FX:** Drehen Sie diesen Regler, um den über die **Sweep FX-Tasten** ausgewählten Effekt zu steuern.



13. **Channel Cue** (Kanal-Cue): Drücken Sie diese Taste, um das Pre-Fader-Signal des Kanals an den Cue-Kanal des Kopfhörers zu senden.
14. **Channel Fader** (Kanal-Fader): Verwenden Sie diesen Fader zur Anpassung des Lautstärkepegels des Kanals.
15. **Crossfader Assign** (Crossfader-Zuweisung): Routet das auf dem entsprechenden Kanal wiedergegebene Audio an die entsprechende Seite des Crossfadern (**L** oder **R**), oder umgeht den Crossfader und sendet das Audio direkt zum Programmmix (Mitte, **Thru**).
16. **Crossfader**: Verwenden Sie diesen Crossfader zur Mischung zwischen Kanälen, die der rechten bzw. linken Seite des Crossfadern zugewiesen sind.
17. **Master Level Meters** (Master-Pegelanzeigen): Diese LEDs zeigen den Audiosignalpegel für den Mastermix (der über die **Masterausgänge** ausgegeben wird) an.
18. **Phones Mix** (Kopfhörer-Mix): Passt die Audioausgabe der Software an die Kopfhörer an, und mischt zwischen **Cue**-Ausgabe und **Mastermix**-Ausgabe.
19. **Phones Level** (Kopfhörer-Pegel): Passt die Laufstärke des Kopfhörers an.
20. **Split Cue** (Cue-Splitting): Wenn sich dieser Schalter in der **“Ein”**-Position befindet, wird das Audio des Kopfhörers „gesplittet“, so dass alle an den Cue-Kanal gesendeten Kanäle zu mono zusammengefasst und an den linken Kopfhörerkanal gesendet und der Master-Mix zu mono zusammengefasst und an den rechten Kanal gesendet wird. Wenn sich der Schalter in der **“Aus”**-Position befindet, werden der Cue-Kanal und der Mastermix „vermischt“.
21. **Sweep FX-Tasten**: Drücken Sie eine dieser Tasten, um einen Effekt zu aktivieren oder deaktivieren, den Sie mit den **Sweep FX-Reglern** steuern können. Es kann jeweils immer nur eine dieser Tasten aktiviert werden.
  - **Filter**: Bei diesem Effekt wird ein Filter auf den Kanal angewendet. Drehen Sie von der Mittelposition (12 Uhr) ausgehend einen **Sweep FX-Regler** entgegen dem Uhrzeigersinn, um einen Tiefpassfilter oder im Uhrzeigersinn, um einen Hochpassfilter anzuwenden.
  - **Echo**: Bei diesem Effekt handelt es sich um ein kurzes Echo. Drehen Sie von der Mittelposition (12 Uhr) ausgehend einen **Sweep FX-Regler** entgegen dem Uhrzeigersinn, um die Länge der Verzögerung zu reduzieren und das Feedback, zu erhöhen, oder im Uhrzeigersinn, um sowohl die Länge der Verzögerung als auch das Feedback zu erhöhen.
  - **Noise** (Rauschen): Dieser Effekt fügt dem Signal Rauschen hinzu. Drehen Sie von der Mittelposition (12 Uhr) ausgehend einen **Sweep FX-Regler** entgegen dem Uhrzeigersinn, um rosa Rauschen oder im Uhrzeigersinn, um weißes Rauschen hinzuzufügen.
  - **Wash Out** (Auswaschen): Dies erzeugt einen Übergangseffekt. Drehen Sie einen **Sweep FX-Regler** ganz entgegen dem Uhrzeigersinn (in Minimum-Position), um ein 1-Beat-Echo anzuwenden und das normale Audiosignal des Kanals stummzuschalten, oder drehen Sie ihn ganz im Uhrzeigersinn (in Maximal-Position), um ein 1/2-Beat-Echo anzuwenden.
22. **Platter** (Plattenteller): Dieser kapazitive, berührungsempfindliche Plattenteller steuert den Abspielkopf, wenn der Plattenteller berührt und bewegt wird. Wenn die **Vinyl**-Taste eingeschaltet ist, können Sie den **Plattenteller** bewegen, um das „Scratchen“ einer Vinyl-Platte zu simulieren. Wenn die **Vinyl**-Taste ausgeschaltet ist (oder wenn Sie nur die Seite des **Plattentellers** berühren), können Sie den **Plattenteller** bewegen, um die Geschwindigkeit des Tracks anzupassen.
23. **Platter Display** (Plattenteller-Display): Dieses Display zeigt Informationen an, die den aktuellen Betrieb betreffen, wie beispielsweise die aktuelle Position des Abspielkopfes, die aktuelle Auto-Loop-Größe oder die aktuelle Layer.
24. **Deck**: Wählt aus, welches Deck in der Software von diesem Hardware-Deck gesteuert wird. Das linke Deck kann Deck 1 oder 3 steuern; das rechte Deck kann Deck 2 oder 4 steuern.  
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie dann auf die Tasten für Deck 3 oder Deck 4, um zwischen Vier-Deck- und Zwei-Deck-Betrieb umzuschalten.
25. **Track Skip** (Track überspringen): Drücken Sie kurz eine dieser Tasten, um zum vorherigen oder nächsten Track zu springen.  
Drücken Sie die Taste **Vorheriger Track** in der Mitte eines Tracks, um zum Anfang des Tracks zurückzukehren.
26. **Beat Jump**: Drücken Sie eine dieser Tasten, um rückwärts oder vorwärts durch den Track zu springen. Verwenden Sie den AutoLoop-Regler, um die Größe des Beat-Jump zu bestimmen.  
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie eine dieser Tasten, um rückwärts oder vorwärts durch den Track zu navigieren.
27. **Sync/Sync Aus**: Drücken Sie diese Taste, um Sync zu aktivieren.  
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie diese Taste, um Sync zu deaktivieren. Sie können Sync auch so einstellen, dass es ohne Shift deaktiviert werden kann, indem Sie die Einstellung für **Sync Button Action** im Menü Benutzerpräferenzen ändern.
28. **Cue/Track Start** (Cue/Anfangsposition des Tracks): Drücken während der Wiedergabe Sie diese Taste, um zu einem temporären Cue-Punkt auf dem Track zurückzukehren. Wenn Sie keinen temporären Cue-Punkt festgelegt haben, können Sie über diese Taste zum Anfang des Tracks zurückkehren. (Stellen Sie vor dem Festlegen eines temporären Cue-Punkts sicher, dass der Track pausiert ist, bewegen Sie den **Plattenteller**, um den Abspielkopf an der gewünschten Stelle zu platzieren, und drücken Sie dann diese Taste.)  
Halten Sie während der Wiedergabe **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie diese Taste, um an der aktuellen Position des Abspielkopfes einen Cue-Punkt festzulegen.  
Wenn das Deck pausiert ist, halten Sie diese Taste gedrückt, um den Track von dem aktuellen Cue-Punkt aus wiederzugeben. Lassen Sie die Taste los, um den Track zum temporären Cue-Punkt zurückzubringen und pausieren Sie ihn. Zur Fortsetzung der Wiedergabe ohne zum temporären Cue-Punkt zurückzukehren, halten Sie diese Taste gedrückt, halten Sie dann die Taste **Wiedergabe** gedrückt und lassen Sie anschließend beide Tasten los.

29. **Play/Pause** (Wiedergabe/Pause): Mit dieser Taste kann die Wiedergabe pausiert oder fortgesetzt werden.

Halten Sie Shift (Umschalten) gedrückt, und drücken Sie anschließend diese Taste, um den Track ab dem ursprünglichen Cue-Punkt mit einem „Stottereffekt“ zu versehen.

30. **Vinyl**: Mit dieser Taste aktivieren/deaktivieren Sie einen „Vinyl-Modus“ für den Plattenteller. Wenn dieser aktiviert ist, können Sie den **Plattenteller** bewegen, um das „Scratchen“ einer Vinyl-Platte zu simulieren.

31. **Key Lock/Key Sync**: Drücken Sie diese Taste zum Aktivieren/Deaktivieren von Key Lock. Wenn Key Lock aktiviert ist, bleibt die Tonart des Tracks gleich (0 %), auch wenn Sie das Tempo anpassen. Halten Sie Shift (Umschalttaste) gedrückt und drücken Sie diese Taste, um Key Lock zurückzusetzen.

Halten Sie diese Taste gedrückt, um Key Sync zu aktivieren.

32. **Pitch Fader**: Bewegen Sie diesen Fader, um die Geschwindigkeit (Pitch) des Tracks einzustellen. Sie können den gesamten Bereich durch Drücken und Halten von Shift (Umschalten) und Drücken einer der **Pitch Bend**-Tasten anpassen.

33. **Pitch Bend -/+**: Halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um das Tempo des Tracks vorübergehend (entweder) zu verringern oder zu erhöhen.

Halten Sie Shift (Umschalten) gedrückt und drücken Sie anschließend eine dieser Tasten, um den Bereich des **Pitch Faders** einzustellen.

34. **Shift** (Umschalten): Halten Sie diese Taste gedrückt, um auf sekundäre Funktionen anderer Bedienelemente zuzugreifen.

35. **Edit Grid** (Grid bearbeiten): Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Bearbeitung des Beat-Grids zu aktivieren.

Halten Sie **Shift** gedrückt und drücken Sie dann auf diese Taste, um das Beat-Grid zurückzusetzen.

36. **Grid-Marker**: Wenn die Grid-Bearbeitung aktiviert ist, drücken Sie eine dieser Tasten, um auf Grundlage des aktuell analysierten Grids einen Downbeat-Marker vorwärts oder rückwärts zu verschieben.

Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie eine dieser Tasten, um die aktuelle Geschwindigkeit zu halbieren oder zu verdoppeln.

37. **Slip**: Drücken Sie diese Taste, um den Slip-Modus zu aktivieren/deaktivieren. Im Slip-Modus können Sie zu Cue-Punkten springen, Loop-Rolls auslösen oder die Plattenteller verwenden, während die Track-Timeline fortgesetzt wird. Mit anderen Worten, wenn Sie eine gerade durchgeführte Aktion stoppen, nimmt der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt auf, an dem sich der Track befunden hätte, wenn Sie keine Aktionen durchgeführt hätten (d. h. als ob der Track einfach normal weitergespielt worden wäre).

38. **Censor/Reverse** (Censor/Umkehren): Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Censor-Funktion zu aktivieren/deaktivieren: Der Track wird rückwärts abgespielt, wenn Sie die Taste jedoch loslassen, wird der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt wieder aufnehmen, an dem sich der Track befinden würde, wenn Sie die Censor-Funktion nie aktiviert hätten (so als ob der Track einfach normal weitergelaufen wäre).

Halten Sie Shift (Umschalten) gedrückt und drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Tracks normal umzukehren.

39. **Performance-Pads**: Je nach aktuellem Pad-Modus besitzen diese Pads auf jedem Deck unterschiedliche Funktionen.

40. **Hot Cue**: Drücken Sie diese Taste, um den Hot Cue-Modus aufzurufen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.

41. **Loop**: Drücken Sie diese Taste einmal, um in den Manual Loop-Modus zu gelangen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.

42. **Roll**: Drücken Sie diese Taste, um in den Roll-Modus zu gelangen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.

43. **Slicer**: Drücken Sie diese Taste, um in den Slicer-Modus zu gelangen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.

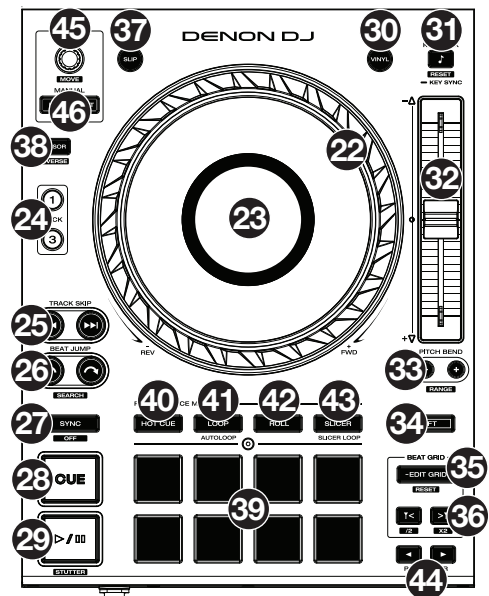
44. **Parameter** ◀/▶: Diese Tasten haben in jedem Pad-Modus unterschiedliche Funktionen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.

45. **Auto Loop/Loop Move (Auto Loop/Loop verschieben)**: Drehen Sie diesen Regler, um die Größe eines automatischen Loops einzustellen. Der Wert wird im Touchscreen- und Plattenteller-Display angezeigt.

Drücken Sie diesen Regler, um an der aktuellen Stelle im Track einen automatischen Loop zu aktivieren/deaktivieren.

Halten Sie Shift (Umschalten) gedrückt und drehen Sie diesen Regler, um den aktiven Loop nach links oder rechts zu verschieben.

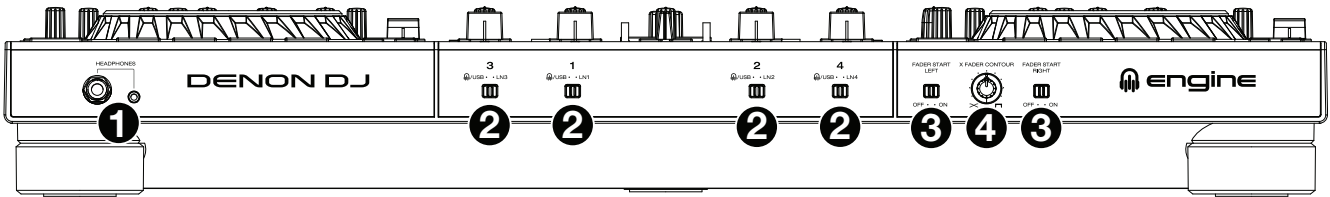
46. **Loop In/Loop Out**: Drücken Sie eine dieser Tasten, um an der aktuellen Position einen Loop In- oder Loop Out-Punkt zu erzeugen. Ihre Position wird durch die Einstellungen **Quantize** (Quantisieren) und **Smart Loops** beeinträchtigt. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.





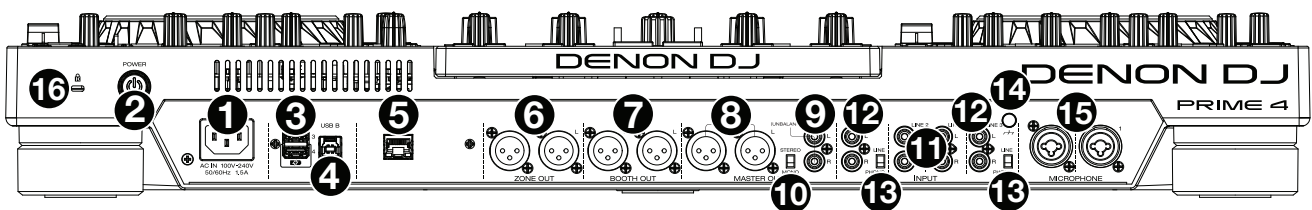
47. **FX On (FX Ein):** Drücken Sie diese Taste zur Aktivierung bzw. Deaktivierung von FX 1 und FX 2.
48. **FX Select (FX auswählen):** Drehen Sie diese Regler, um den aktiven Effekt für FX 1 und FX 2 auszuwählen.
49. **FX Parameter:** Wenn diese leuchtet, drücken Sie diese Taste, um die sekundären Parameter für einen Effekt zu aktivieren.
50. **FX Parameter-Regler:** Mit diesen Reglern passen Sie den Effektparameter an.
51. **FX Reset (FX zurücksetzen):** Drücken Sie diese Tasten, um die FX-Frequenz auf die Mittelposition zurückzusetzen.  
Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie diese Tasten, um den Effekt auf die Werkseinstellung und Wet/Dry (Nass/Trocken) auf 0 zurückzusetzen.
52. **FX Frequency (FX-Frequenz):** Drehen Sie diesen Regler, um ein Frequenzband für das Audiosignal auszuwählen, auf das die BPM-Effekte angewendet werden sollen. Wählen Sie die Mittelposition (12 Uhr) aus, um Effekte auf das gesamte Frequenzspektrum anzuwenden.
53. **FX Wet/Dry (FX Nass/Trocken) -Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Nass/Trocken-Mischung der Effekte anzupassen.
54. **FX Beats-Tasten:** Drücken Sie eine dieser Tasten, um die Rate von zeitabhängigen Effekten auf diesem Deck zu erhöhen oder zu senken.
55. **Mikrofon Ein/Aus:** Drücken Sie diese Taste, um die Mikrofone zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
56. **Mikrofon-Lautstärke:** Über diese Regler können Sie die Lautstärke der entsprechenden Mikrofoneingänge anpassen. Die **Spitzen**-Leuchte neben dem jeweiligen Regler zeigt den aktuellen Signalpegel durch ihre Farbe an: **grün** (niedrig), **gelb** (normal/optimal) oder **rot** (Maximum/Spitze). Die Mikrofondämpfung lässt sich über das Utility-Menü anpassen.
- Wichtig:** Die Audiosignale von den Mikrofonen werden direkt an die **Masterausgänge** geroutet.
57. **Mikrofon-EQ:** Drehen Sie diese Regler, um die hohen, mittleren (nur Mikrofon 1) und niedrigen Frequenzen für die entsprechenden Mikrofone zu verstärken oder abzusenken.
58. **Echo Ein/Aus:** Drücken Sie diese Taste, um den Reverb-Effekt auf das Audiosignal der Mikrofone zu aktivieren bzw. deaktivieren.
59. **Mikrofon-Echo-Pegel:** Drehen Sie diesen Regler, um den Reverb-Effekt auf das Audiosignal der Mikrofone anzupassen.
60. **Talkover:** Drücken Sie diese Taste, um die "Talkover"-Funktion zu verwenden, die automatisch die Lautstärke des Mastermix reduziert, wenn Sie ins Mikrofon sprechen. Die Lautstärke für Talkover kann über das Utility-Menü angepasst werden.
61. **Master-Pegel:** Drehen Sie diesen Regler, um den Lautstärkepegel der **Masterausgänge** anzupassen.
62. **Zone Channel Assign (Zonenkanal zuweisen):** Drücken Sie diese Taste, um Deck 4 als Zonen-Wiedergabeliste festzulegen, die von den **Zonen-Ausgängen** gespielt wird. Standardmäßig wird der Masterausgang durch die Zone wiedergegeben, wenn keine Zonen-Wiedergabeliste zugewiesen wurde.
63. **Zonen-Pegel:** Drehen Sie diesen Regler, um den Lautstärkepegel der **Zonen-Ausgänge** anzupassen.
64. **Zonen-EQ:** Drehen Sie diesen Regler, um die hohen und niedrigen Frequenzen für die **Zonen-Ausgänge** zu verstärken oder abzuschwächen.
65. **Booth-Pegel:** Drehen Sie diesen Regler, um den Lautstärkepegel der **Booth-Ausgänge** anzupassen.
66. **Booth-EQ:** Drehen Sie diesen Regler, um die hohen und niedrigen Frequenzen für die **Booth-Ausgänge** zu verstärken oder abzuschwächen.
67. **SD-Kartensteckplatz:** Stecken Sie eine Standard-SD- oder SDHC-Karte in diesen Steckplatz ein. Wenn Sie diese SD-Karte als Quelle auswählen, können Sie über das Display Tracks auswählen und auf Ihre SD-Karte laden.
68. **USB-1/2-Ports:** Verbinden Sie Standard-USB-Flashlaufwerke mit diesen USB-Anschlüssen. Wenn Sie dieses USB-Flashlaufwerk als Quelle auswählen, können Sie über das Display Tracks auswählen und auf Ihr USB-Flashlaufwerk laden.
- Wichtig:** Sie müssen die Engine-Software verwenden, um die Musikbibliothek auf Ihrer SD-Karte oder Ihrem USB-Flashlaufwerk zu konfigurieren, bevor Sie sie mit Prime 4 verbinden. Siehe das vollständige *Benutzerhandbuch* auf [denondj.com](http://denondj.com), wenn Sie erfahren wollen, wie Sie dabei vorgehen sollten.
69. **Auswerfen:** Drücken Sie diese Taste, um auf dem Touchscreen eine Liste der verbundenen Mediengeräte aufzurufen, die ausgeworfen werden können. Tippen Sie auf eine der aufgeführten Medienquellen, um das betreffende Gerät auszuwerfen. Um eine Korruption von Daten zu vermeiden, müssen Laufwerke ausgeworfen werden.

## Vorderseite



- Kopfhörer (6,35 mm, 3,5 mm):** Schließen Sie zum Cuing und Mix-Monitoring Ihre 6,35 mm- oder 3,5 mm-Kopfhörer an. Die Kopfhörerlautstärke wird über den **Kopfhörerpegel**-Regler angepasst.
- Eingangswähler:** Stellen Sie diese Schalter auf die gewünschte Audioquelle von diesem Kanal ein: **Engine/USB** (ein Track der auf der Layer in der Software oder von einem verbundenen USB-Flashlaufwerk oder einer SD-Karte spielt) oder **Line** (ein Gerät, das mit den **Eingängen** auf der Rückseite verbunden ist).
- Fader-Start:** Aktiviert oder deaktiviert "Fader-Start" auf der entsprechenden Seite des Crossfaders. Wenn Fader-Start auf einer Seite aktiviert ist und Sie den Crossfader in Richtung auf diese Seite verschieben, beginnt das Deck zu spielen.
- Crossfader-Kontur:** Passt die Steigung der Crossfader-Kurve an. Drehen Sie für ein sanftes Überblenden (Mixing) den Regler nach links, oder für einen scharfen Schnitt (Scratching) nach rechts. Die mittlere Position ist die typische Einstellung für eine Club-Performance.

## Rückseite



- Netzeingang:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel, um diesen Eingang mit einer Steckdose zu verbinden. Prime 4 hat eine Schutzschaltung, um nach einem unerwarteten Stromausfall alle Medien sicher auszuwerfen und eine Korruption Ihrer Daten zu verhindern. Schließen Sie das Gerät wieder an eine Stromquelle an, um zum normalen Betrieb zurückzukehren.
- Netzschalter:** Drücken Sie diese Taste, um Prime 4 einzuschalten. Schalten Sie Prime 4 erst ein, **nachdem** Sie all Ihre Eingabegeräte angeschlossen haben und **bevor** Sie Ihre Verstärker und Lautsprecher einschalten. Drücken Sie diese Taste, um Prime 4 auszuschalten und folgen Sie den Anweisungen auf dem Touchscreen. Schalten Sie Ihre Verstärker und Lautsprecher aus **bevor** Sie Prime 4 ausschalten.
- Rückseitige USB-Anschlüsse 3/4:** Schließen Sie Standard-USB-Laufwerke an diese USB-Anschlüsse an. Wenn Sie eines dieser USB-Laufwerke als Quelle auswählen, können Sie über den Touchscreen Tracks auswählen und auf Ihre USB-Laufwerke laden. Es gibt auf der Vorderseite auch zwei ähnliche USB-Anschlüsse. USB-Anschluss 4 kann auch zum Aufladen eines Geräts (+5 V, 1 A) verwendet werden.
- USB B:** Verbinden Sie diesen USB-Anschluss über ein Standard-USB-Kabel mit einem freien USB-Anschluss Ihres Computers. Über diese Verbindung werden MIDI-Nachrichten an und von Ihrem Computer gesendet.
- Link Port:** Verwenden Sie ein Standard-Ethernetkabel, um diesen Anschluss mit einem Computer zu verbinden. Prime 4 wird über diese Verbindung Timing-, BPM- und andere Trackdaten an die kompatible Stagelineq-Lichtsteuerungssoftware senden.
- Zone aus (XLR, symmetrisch):** Verwenden Sie Standard-XLR-Kabel, um diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Standardmäßig sendet der Zonenausgang dasselbe Signal wie die **Masterausgänge**. Alternativ dazu können Sie auch auf die Taste **Zone Channel Assign** (Zonenkanal zuweisen) drücken, um Deck 4 als Zonenwiedergabeliste festzulegen, die an diese Ausgänge geroutet wird. Den Lautstärkepegel können Sie über den **Zonenpegel**-Regler auf der Oberseite anpassen.



7. **Booth-Ausgänge (XLR, symmetrisch):** Verwenden Sie Standard-XLR-Kabel, um diese Ausgänge mit Booth-Monitoren oder einem Booth-Verstärkersystem zu verbinden. Den Lautstärkepegel können Sie über den **Booth**-Regler auf der Oberseite anpassen.
8. **Masterausgänge (XLR, symmetrisch):** Verwenden Sie Standard-XLR-Kabel, um diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Den Lautstärkepegel können Sie über den **Master**-Regler auf der Oberseite anpassen.
9. **Masterausgänge (RCA, unsymmetrisch):** Verwenden Sie Standard-RCA-Kabel, um diese Ausgänge mit Lautsprechern oder einem Verstärkersystem zu verbinden. Den Lautstärkepegel können Sie über den **Master**-Regler auf der Oberseite anpassen.
10. **Stereo/Mono:** Verwenden Sie diesen Schalter zur Festlegung der Kanalkonfiguration der **Masterausgänge**: **Stereo** (binaurales Audio mit getrennten linken und rechten Kanälen) oder **Mono** (summiertes monaurales Audio sowohl über die rechten als auch die linken Kanäle).
11. **Line-Eingänge (RCA, unsymmetrisch):** Verwenden Sie Standard-RCA-Kabel, um diese Line-Eingänge mit einer externen Audioquelle zu verbinden.
12. **Line-/Phono-Eingänge (RCA, unsymmetrisch):** Verwenden Sie Standard-RCA-Kabel. Um diese Line- oder Phono-Eingänge mit einer externen Audioquelle zu verbinden.
13. **Phono-/Line-Schalter:** Bringen Sie diesen Schalter in die entsprechende Position, je nachdem welches Gerät mit den **Line-/Phono-Eingängen** verbunden ist. Wenn Sie Phono-Plattenspieler verwenden, sollte dieser Schalter auf **Phono** stehen, um die zusätzliche Verstärkung zu gewährleisten, die für Phonosignale erforderlich sind. Wenn Sie Line-Geräte wie einen CD-Spieler oder Sampler verwenden, sollte dieser Schalter auf **Line** stehen.
14. **Erdungsklemmen:** Wenn Sie einen Phono-Plattenspieler mit Erdungskabel verwenden, sollten Sie dieses mit den Klemmen verbinden. Wenn Sie ein leises Summen oder Brummen hören, könnte dies darauf hinweisen, dass Ihre Plattenspieler nicht geerdet sind.

**Hinweis:** Bei einigen Plattenspielern ist ein Erdungskabel im RCA-Anschluss integriert, sodass ein Anschluss an die Erdungsklemmen nicht erforderlich ist.

**Wichtig:** Laden Sie das komplette Prime 4-Benutzerhandbuch von [denondj.com](http://denondj.com) herunter.

## Appendix (English)

### Technical Specifications

<b>Frequency Response</b>		20 Hz – 20 kHz ( $\pm 1$ dB)
<b>Dynamic Range</b>		> 117 dB (A-weighted)
<b>Signal-to-Noise Ratio</b>		> 93 dB (A-weighted)
<b>Headroom</b>	<b>Line Input</b>	> 15 dB
	<b>Mic Input</b>	> 20 dB
	<b>Outputs</b>	> 20 dB
<b>Channel Separation</b>		< -90 dB (1 kHz, unity)
<b>T.H.D.</b>	<b>Line/Phono</b>	< 0.01% (1 kHz, unity)
	<b>Micophone</b>	< 0.02% (1 kHz, unity)
<b>Analog Input</b>	<b>Microphone</b>	-40 dBu (unity) -60 dBu (minimum)
	<b>Line</b>	+15 dBV (minimum) 0 dBV (maximum)
<b>Analog Output</b>	<b>Master, Balanced</b>	+24 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	<b>Master, Unbalanced</b>	+20 dBu (maximum) 0 dBu (unity)
	<b>Zone, Balanced</b>	+24 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	<b>Booth</b>	+24 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	<b>Headphone Output</b>	< 150 mW
<b>Connections</b>	<b>Audio Outputs</b>	2 XLR outputs (master left/right, balanced) 1 RCA output pair (master left/right, unbalanced) 2 XLR outputs (booth left/right, balanced) 2 XLR outputs (zone left/right, balanced) 1 1/4" (6.35 mm) stereo output (headphones) 1 1/8" (3.5 mm) stereo output (headphones)
	<b>Audio Inputs</b>	2 RCA input pairs (line-level, unbalanced) 2 RCA input pairs (phono- or line-level, unbalanced) 2 XLR+1/4" (6.35 mm) input
	<b>Other</b>	4 USB ports (for USB drives, 5 V, 1 A) 1 USB port (to computer) 1 Ethernet port 1 IEC power cable input

<b>Power</b>	<b>Connection:</b> IEC <b>Voltage:</b> 100–240 VAC, 50/60 Hz <b>Consumption:</b> 43W~45W (with smartphone charging from USB4 port) 38W~39W (without smartphone charging)
<b>Dimensions</b> (width x depth x height)	28.68" x 19.56" x 4.08" 728.47 x 496.82 x 103.63 mm
<b>Weight</b>	21.34 lb. 9.7 kg

Specifications are subject to change without notice.

## Trademarks & Licenses

Denon is a trademark of D&M Holdings Inc., registered in the U.S. and other countries. Denon DJ products are produced by inMusic Brands, Inc., Cumberland, RI 02864, USA. Kensington and the K & Lock logo are registered trademarks of ACCO Brands. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries. All other product names, company names, trademarks, or trade names are those of their respective owners.

DENONDJ.COM