

DENON DJ

PRIME 2

Quickstart Guide	English (3 – 8)
Guía de inicio rápido	Español (9 – 14)
Guide d'utilisation rapide	Français (15 – 20)
Guida rapida	Italiano (21 – 26)
Schnellstart-Anleitung	Deutsch (27 – 32)
Appendix	English (33 – 34)

Quickstart Guide (English)

Introduction

Thank you for purchasing the PRIME 2. 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. We're honored and excited to play a part in your musical & creative DJ journey!

Box Contents

PRIME 2 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/downloads 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.

For additional product support, visit denondj.com/support.

Product Registration

Your product may include exclusive software and/or promotions which can only be accessed by registering your new product on the Denon DJ website.

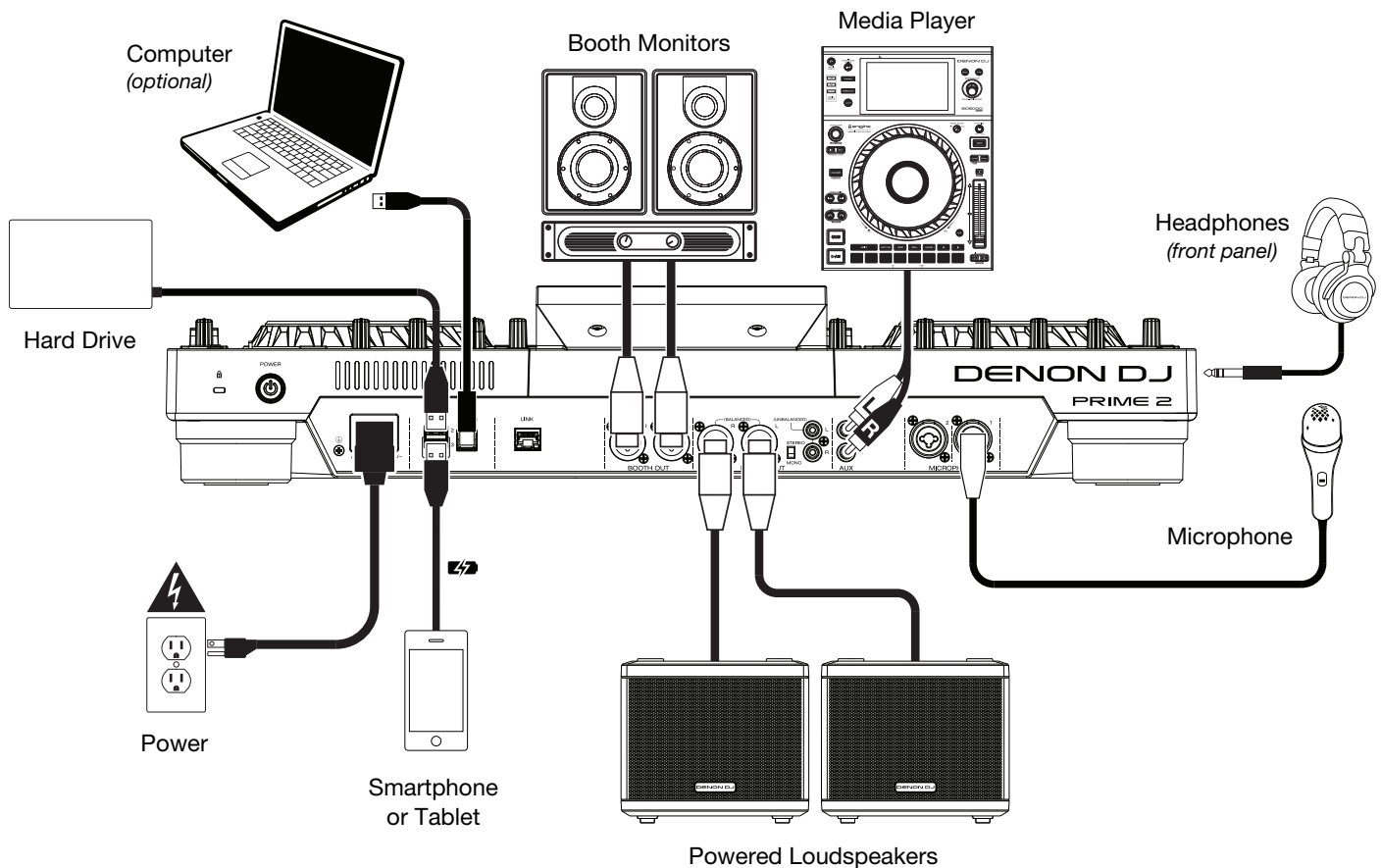
To check eligibility and access the available content, please register your product by following the instructions below:

1. Visit denondj.com.
2. Click **Sign In** to access your existing account or to create a new account.
3. Once signed in, click **My Registered Products**.
4. Enter the product serial number into the box and click **Register Product**.
5. Upon successful registration, any applicable software downloads, exclusive content, and promotional offers will be shown in your account.

Setup

Important: Occasionally, we may update PRIME 2's firmware to add exciting new features and improvements. Visit denondj.com to check for available firmware updates, especially after you update your software (firmware updates may address new software features).

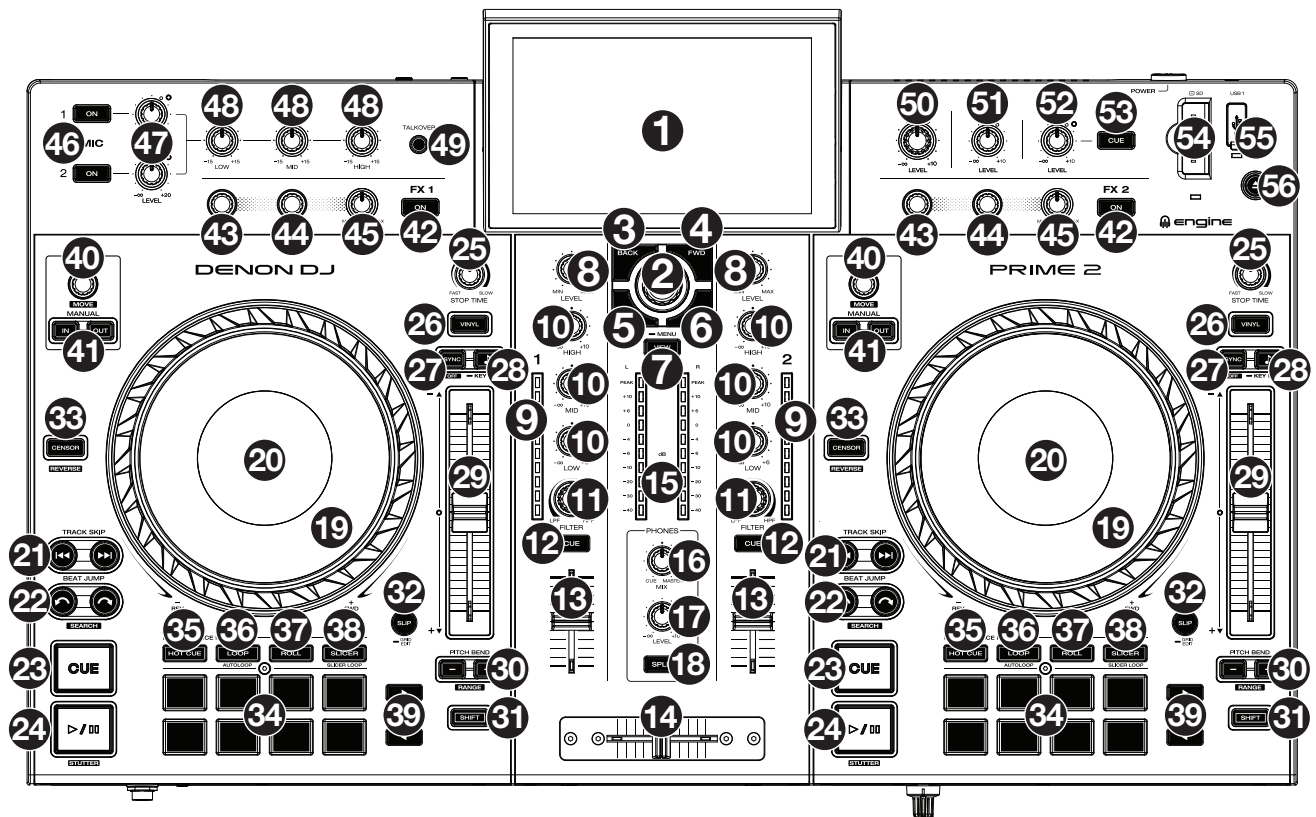
1. Visit denondj.com and log into your account. (Create an account if this is your first Denon DJ product.)
2. In your account, download and install the latest version of Engine Prime. Double-click the **.exe** (Windows®) or **.dmg** (macOS®) installer file you downloaded, and then follow the on-screen instructions to install Engine Prime.
3. Connect input sources (microphones, CD players, etc.) to PRIME 2.
4. Connect output devices (headphones, power amplifiers, loudspeakers, etc.) to PRIME 2.
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 2, (3) output devices.
 - When ending a session, turn off (1) output devices, (2) PRIME 2, (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 2's **USB ports** or **SD Card Slot**.



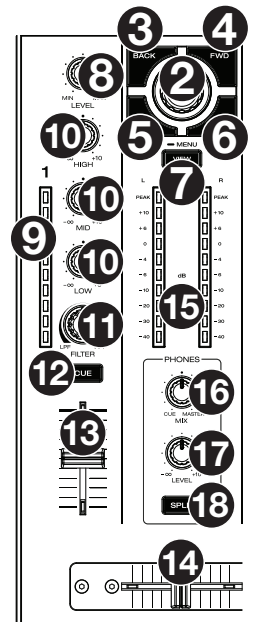
Items not listed under the [Introduction > Box Contents](#) are sold separately.

Features

Top Panel



1. **Touchscreen:** This full-color, multi-touch display shows information relevant to PRIME 2's current operation. Touch the touchscreen (and use the hardware controls) to control the PRIME 2 interface.
2. **Browse Knob:** Turn this knob to navigate through lists. Press the knob to move forward in the touchscreen or select a track to load on either deck.
3. **Back:** Press this button to move back in the **touchscreen**.
4. **Forward (FWD):** Press this button to move forward in the **touchscreen**. Press and hold **Shift** and then press this button to turn **Quantize** on or off.
5. **Load ◀:** Press this button to load the selected track to Deck 1. Quickly double-press this button to instant double the track currently playing on Deck 2 to Deck 1. Press and hold **Shift** and then press this button to send the selected track to the Prepare list.
6. **Load ▶:** Press this button to load the selected track to Deck 2. Quickly double-press this button to instant double the track currently playing on Deck 1 to Deck 2. Press and hold **Shift** and then press this button to send the selected track to the Prepare list.
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. Press and hold **Shift** and then press this button to toggle between vertical and horizontal waveforms in Performance View.
8. **Channel Level:** Turn this knob to adjust the level of the pre-fader, pre-EQ audio signal for the channel.
9. **Channel Level Meters:** These LEDs display the audio signal level of the channel.
10. **Channel EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range, and low frequencies for the channel.
11. **Filter:** Turn this knob to apply a filter to the channel. Starting from the center (12:00) position, turn it counter-clockwise to apply a low-pass filter, or turn it clockwise to apply a high-pass filter.
12. **Channel Cue:** Press this button to send the channel's pre-fader signal to the headphones' cue channel.
13. **Channel Fader:** Use this fader to adjust the channel's volume level.



14. **Crossfader:** Use this crossfader to mix between channels assigned to the left and right sides of the crossfader.
15. **Master Level Meters:** These LEDs display the audio signal level of the master mix (sent out of the **Master Outputs**).
16. **Phones Mix:** Adjusts the software's audio output to the headphones, mixing between the **cue** output and the **master** mix output.
17. **Phones Level:** Adjusts the volume of the headphones.
18. **Split Cue:** When this button is **On** (fully lit), 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 button is **Off** (dim), the cue channel and master mix will be "blended" together.

19. **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.
20. **Platter Display:** This display shows information relevant to the performance, including the current playhead position and auto loop size, as well as album artwork.

21. **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.

22. **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.

23. **Cue:** During playback, press this button to return the track to the initial cue point and stop playback. (To move the initial 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.) If the deck is paused, press and hold this button to temporarily play the track from the initial cue point. Release the button to return the track to the initial cue point and pause it. To continue playback without returning to the initial cue point, press and hold this button and then press and hold the **Play** button, and then release both buttons.

During playback, press and hold **Shift** and press this button to set the cue point at the current playhead position.

24. **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.

25. **Stop Time:** Controls the rate at which the track slows to a complete stop ("brake time") when you pause it by pressing **Play/Pause**.

26. **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.

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. **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.

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

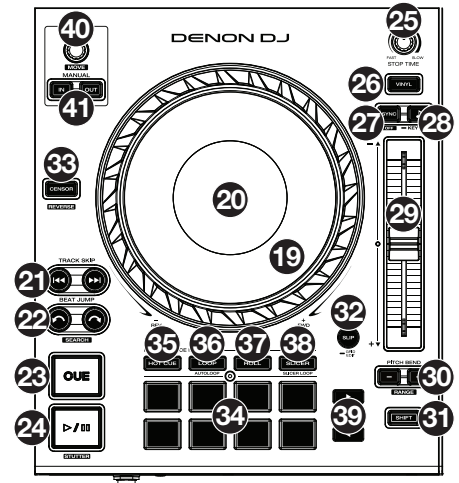
30. **Pitch Bend -/+:** Press and hold one of these buttons to momentarily reduce or increase (respectively) the speed of the track.

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

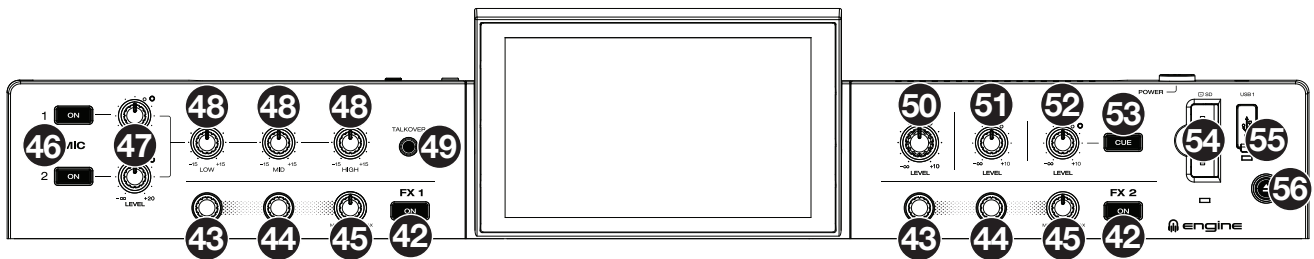
31. **Shift:** Press and hold this button to access secondary functions of other controls.

32. **Slip/Grid Edit:** 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).

Press and hold this button to enable or disable beat grid editing.

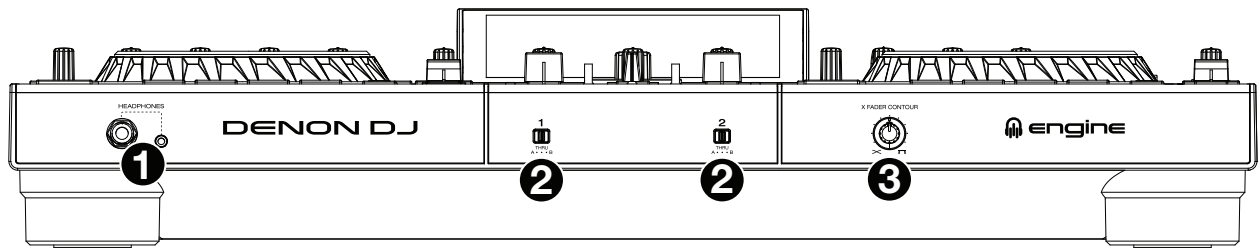


33. **Censor / Reverse:** Press this button to activate/deactivate the Censor feature: the playback of the track will be reversed, but when you release the button, normal playback will resume from where it would have been if you had never engaged the Censor feature (i.e., as if the track had been playing forward the whole time).
Press and hold **Shift** and then press this button to reverse the playback of the track normally.
34. **Performance Pads:** These pads have different functions on each deck depending on the current pad mode.
35. **Hot Cue:** Press this button to enter Hot Cue Mode. See the *User Guide* for more information.
36. **Loop:** Press this button once to enter Manual Loop Mode, and press it again to enter Auto Loop Mode. See the *User Guide* for more information.
37. **Roll:** Press this button to enter Roll Mode. See the *User Guide* for more information.
38. **Slicer:** Press this button once to enter Slicer Mode, and press it again to enter Slicer Loop Mode. See the *User Guide* for more information.
39. **Parameter ◀/▶:** Use these buttons for various functions in each Pad Mode. See the *User Guide* for more information.
40. **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.
41. **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.



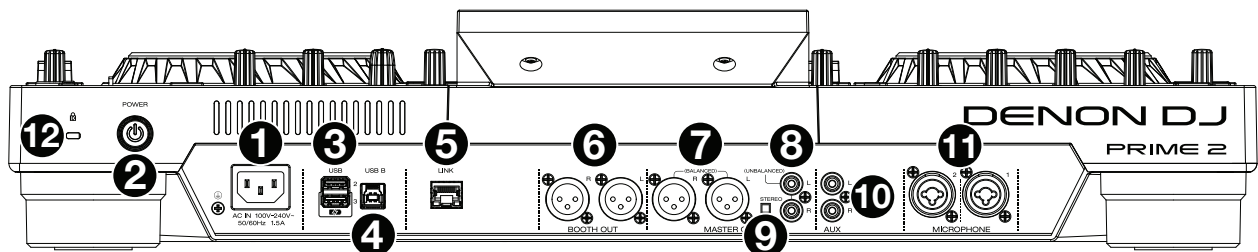
42. **FX On:** Press these buttons to enable or disable FX 1 and FX 2.
Press and hold **Shift** and press either of these buttons to show or hide the FX bar.
43. **FX Select:** Turn these knobs to select the active effect for FX 1 and FX 2.
44. **FX Time/Parameter:** Turn these knobs to decrease or increase the rate of time-based effects on that deck.
Press these knobs to toggle between FX Time and FX Parameter control, and then turn the knobs to adjust the parameter.
45. **FX Wet/Dry Knob:** Turn this knob to adjust the wet/dry mix of the effects.
46. **Mic On/Off:** Press this button to activate/deactivate the microphones.
47. **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).
- Important:** The audio signals from the microphones are routed directly to the **Master Outputs**.
48. **Mic EQ:** Turn these knobs to boost or cut the high, mid-range and low frequencies for the microphones.
49. **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.
50. **Master Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Master Outputs**.
51. **Booth Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Booth Outputs**.
52. **Aux Level:** Turn this knob to adjust the volume level of the **Aux Inputs**.
53. **Aux Cue:** Press this button to send the aux signal to the headphones’ cue channel.
54. **SD Card Slot:** Insert a standard SD card to this slot. When you select that SD card as a source, you can use the display to select and load tracks from your SD card.
55. **USB 1 Port:** Connect a standard USB flash drive to this USB port. When you select that USB flash drive as a source, you can use the display to select and load tracks from your USB flash drive.
- Important:** You must use the Engine Prime software to configure the music library on your SD Card or USB flash drive before connecting them to PRIME 2. See the complete *User Guide* at denondj.com to learn how to do this.
56. **Eject/Source:** 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. Press and hold **Shift** and press this button to open the Source menu.

Front Panel



1. **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.
2. **Crossfader Assign:** Routes the audio playing on the corresponding channel to either side of the crossfader (**A** or **B**), or bypasses the crossfader and sends the audio directly to the program mix (center, **Thru**).
3. **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



1. **Power Input:** Use the included power cable to connect this input to a power outlet. PRIME 2 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.
2. **Power Button:** Press this button to power PRIME 2 on. Power on PRIME 2 only **after** you have connected all of your input devices and **before** you power on your amplifiers and loudspeakers. To power off PRIME 2, press this button and follow the prompts on the touchscreen. Power off your amplifiers and loudspeakers **before** powering off PRIME 2.
3. **Rear USB Ports 2/3:** 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 from your USB drives. There is also one similar USB port on the top panel. USB Port 3 can also be used to charge a device (+5V, 1A).
4. **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.
5. **Link Port:** Use a standard Ethernet cable to connect this port to a computer. PRIME 2 will send time, BPM, and other track data to the compatible Stagelinq lighting and video software over this connection.
6. **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.
7. **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.
8. **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.
9. **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).
10. **Aux Inputs (RCA, unbalanced):** Use standard RCA cables to connect these line-level inputs to an external audio source. Use the **Aux Level** knob on the top panel to control the volume level.
11. **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.
12. **Kensington® Lock Slot:** Use this slot to secure PRIME 2 to a table or other surface.

Guía de inicio rápido (Español)

Introducción

Gracias por comprar el PRIME 2. 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. ¡Nos sentimos muy honrados y entusiasmados de participar en su viaje musical y creativo como DJ!

Contenido de la caja

Sistema de DJ autónomo PRIME 2
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 rápido
Manual sobre la seguridad y garantía

Importante: Descargue la guía del usuario completa de PRIME 2 de denondj.com/downloads.

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.

Para obtener soporte adicional del producto, visite denondj.com/support.

Registro del producto

Su producto puede incluir software y/o promociones exclusivas a las que sólo se puede acceder registrando su producto nuevo en el sitio web de Denon DJ.

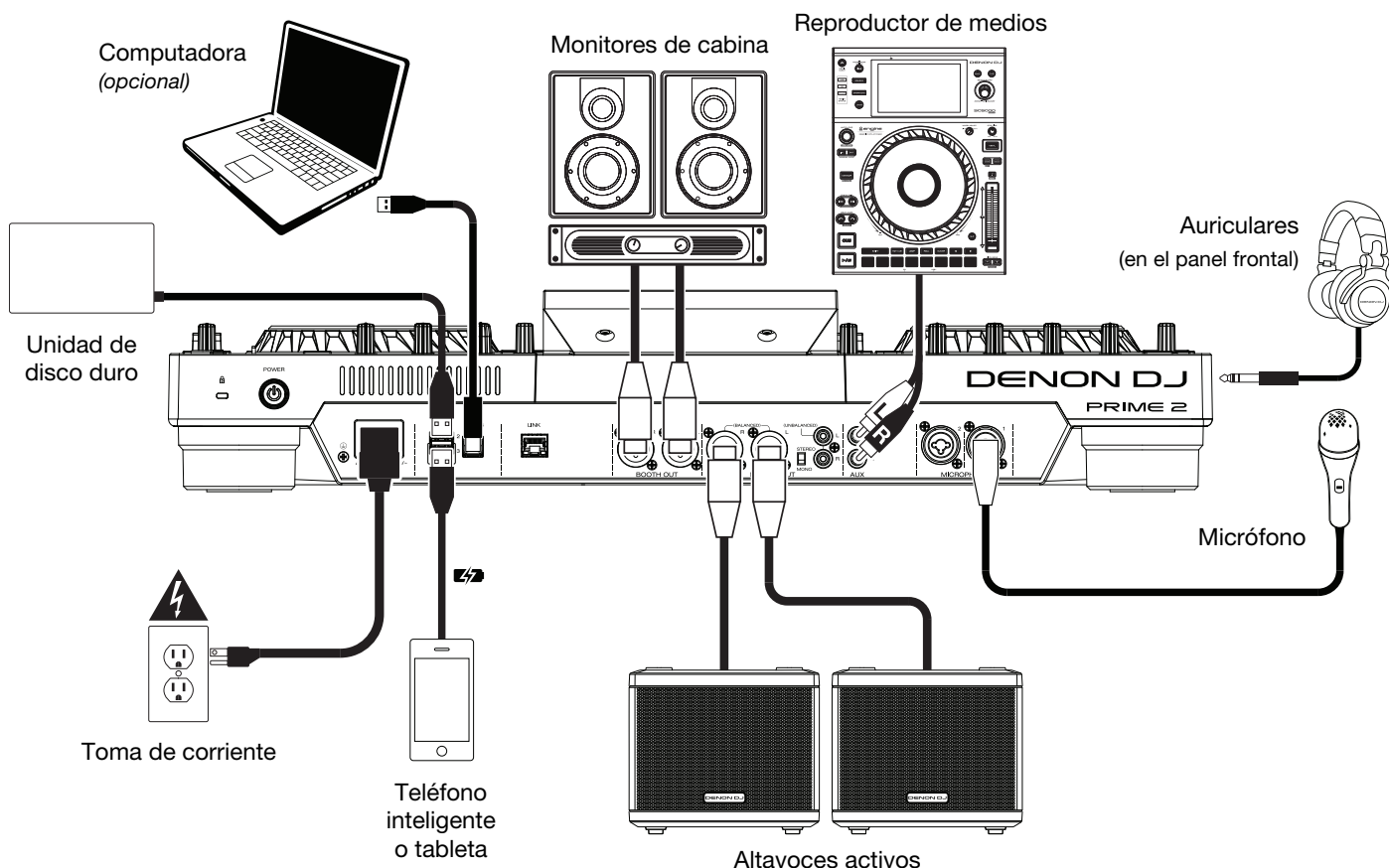
Para verificar su elegibilidad y acceso al contenido disponible, sírvase registrar su producto siguiendo las instrucciones a continuación:

1. Visite denondj.com.
2. Haga clic en **Sign In** (Iniciar sesión) para acceder a su cuenta existente o cree una nueva.
3. Una vez que haya iniciado sesión, haga clic en **My Registered Products** (Mis productos registrados).
4. Introduzca el número de serie del producto en el recuadro y haga clic en **Register Product** (Registrar producto).
5. Una vez registrado exitosamente, todas descargas de software, contenido exclusivo y ofertas promocionales aplicables se mostrarán en su cuenta.

Instalación

Importante: Ocasionalmente, es posible que actualicemos el firmware del PRIME 2 para añadir excitantes mejoras y características. Visite 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).

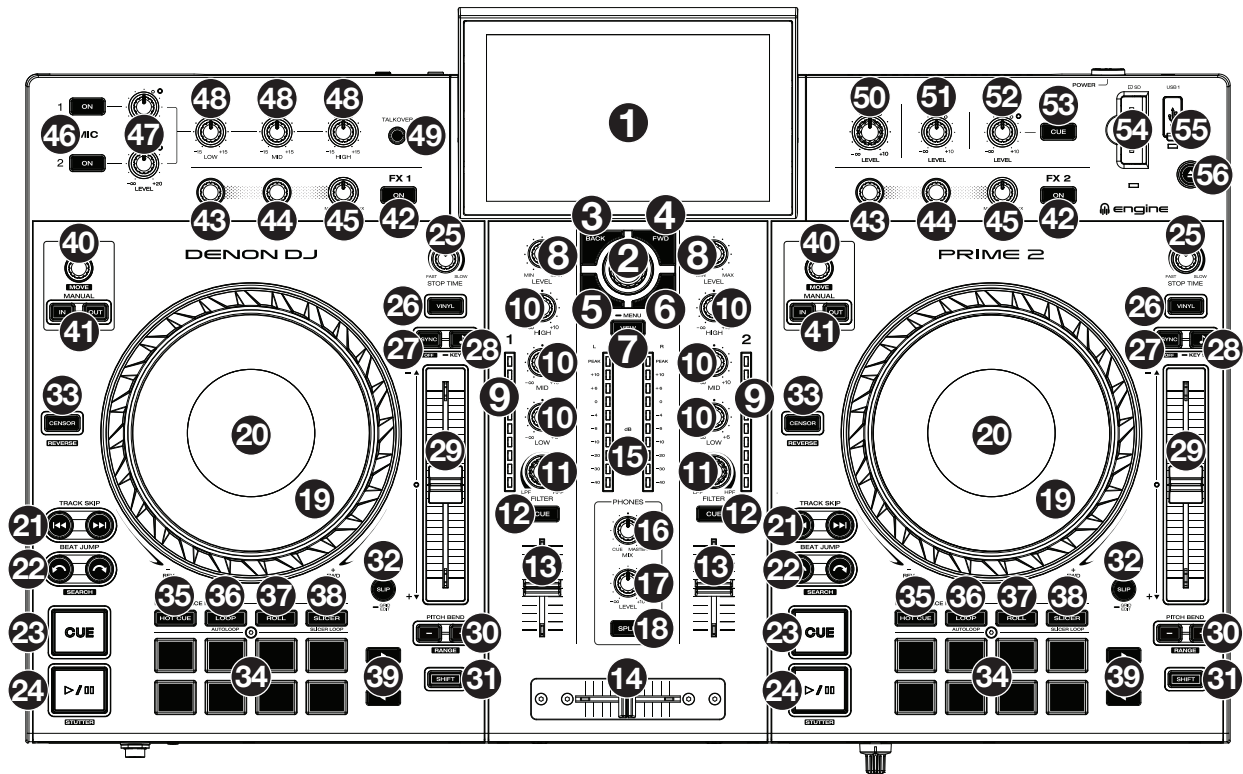
1. Visite denondj.com e inicie sesión con su cuenta. (Cree una cuenta si este es su primer producto Denon DJ).
2. En su cuenta, descargue e instale la última versión de Engine Prime. Haga doble clic en el archivo instalador **.exe** (Windows®) o **.dmg** (macOS®) descargado y luego siga las instrucciones en pantalla para instalar Engine Prime.
3. Conecte las fuentes de entrada (micrófonos, reproductores de CD, etc.) al PRIME 2.
4. Conecte los dispositivos de salida (auriculares, amplificadores de potencia, altavoces, etc.) al PRIME 2.
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 2 y (3) los dispositivos de salida.
 - Al finalizar la sesión, encienda (1) los dispositivos de salida, (2) el PRIME 2 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 2.



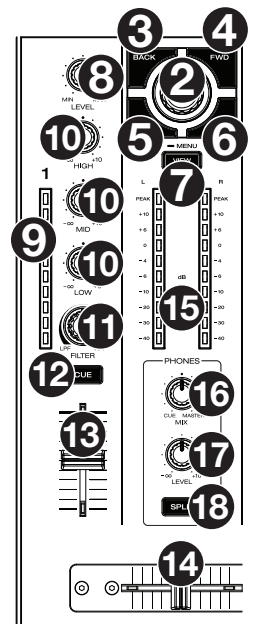
Los elementos que no se enumeran en [Introducción > Contenido de la caja](#) se venden por separado.

Características

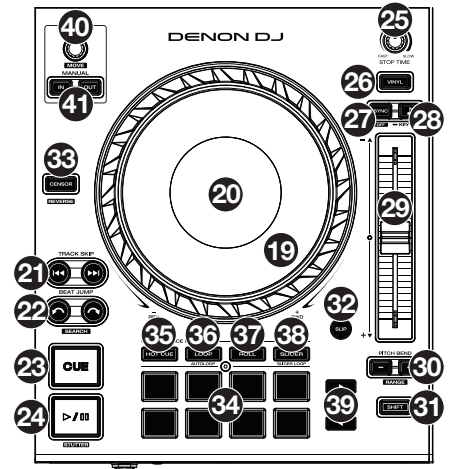
Panel superior



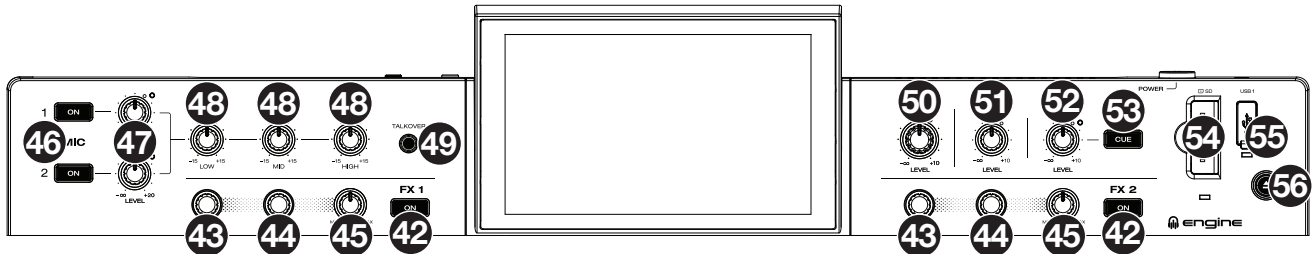
- Pantalla táctil** Esta pantalla multitáctil a todo color muestra información relevante para el funcionamiento actual del PRIME 2. Toque la pantalla táctil (y utilice los controles de hardware) para controlar la interfaz del PRIME 2.
- Perilla de desplazamiento:** Gire esta perilla para recorrer las listas. Pulse la perilla para moverse hacia adelante en la pantalla táctil o seleccionar una canción para cargar en cualquiera de los mazos.
- Back:** Pulse este botón para desplazarse hacia atrás por la **pantalla**.
- Adelante (FWD):** Pulse este botón para desplazarse hacia adelante por la **pantalla táctil**. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para encender/apagar el **Quantize**.
- Load ◀:** Pulse este botón para cargar la pista seleccionada en la bandeja 1. Realice una doble pulsación rápida sobre este botón para duplicar instantáneamente la pista que se está reproduciendo actualmente en la bandeja 2 a la bandeja 1. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para enviar una pista seleccionada a la lista de preparación.
- Load ▶:** Pulse este botón para cargar la pista seleccionada en la bandeja 2. Realice una doble pulsación rápida sobre este botón para duplicar instantáneamente la pista que se está reproduciendo actualmente en la bandeja 1 a la bandeja 2. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para una pista seleccionada a la lista de preparación.
- 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*. Mantenga pulsado **Shift** y luego pulse este botón para alternar entre las formas de onda vertical y horizontal para la vista de actuación.
- Nivel del canal:** Gire esta perilla para ajustar el nivel de la señal de audio del pre-fader y pre-equalizador del canal.
- Medidores de nivel de canal:** Estos LED muestran el nivel de la señal de audio del canal.
- Ecualizador de canal:** Gire estas perillas para aumentar o disminuir las frecuencias altas, medias y bajas del canal.
- Filtro:** Gire esta perilla para aplicar un filtro al canal. Comenzando desde la posición central (12 en punto), gírela en sentido antihorario para aplicar un filtro pasabajos o gírela en sentido horario para aplicar un filtro pasaaltos.
- Cue del canal:** Pulse este botón para enviar la señal del pre-fader del canal al canal de cue de los auriculares.
- Fader de canal:** Utilice este fader para ajustar el nivel del volumen del canal.
- Crossfader:** Utilice este crossfader para mezclar los canales asignados a los lados izquierdo y derecho del crossfader.
- 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**).



16. **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**.
17. **Nivel de auriculares:** Ajusta el volumen de los auriculares.
18. **Cue dividido:** Cuando este botón está activado en posición **On** (totalmente iluminado), 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 botón está en posición **Off** (tenuemente iluminado), el canal de cue y la mezcla maestra se "combinan".
19. **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.
20. **Pantalla del plato:** Esta pantalla muestra información relevante para su actuación, incluyendo la posición actual del cabezal de reproducción y el tamaño del bucle automático actual, así como la imagen de la portada del álbum.
21. **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.
22. **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.
23. **Cue:** Durante la reproducción, pulse este botón para regresar la pista al punto de cue inicial y detener la reproducción. Para mover el punto de cue inicial, 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. Si la bandeja está en pausa, mantenga pulsado este botón para reproducir momentáneamente la pista desde el punto de cue inicial. Suelte el botón para regresar la pista al punto de cue inicial y ponerla en pausa. Para continuar la reproducción sin volver al punto de cue inicial, mantenga pulsado este botón y luego mantenga pulsado el botón Play y luego suelte ambos botones.
Durante la reproducción, mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para establecer el punto de cue inicial.
24. **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.
25. **Tiempo de detención:** Controla la desaceleración con la cual la pista disminuye su velocidad hasta detenerse completamente ("tiempo de frenado") cuando hace una pausa pulsando **Play/Pause** (reproducir/pausa).
26. **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.
27. **Sync / Sync desactivada:** Pulse este botón para activar la sincronización.
Mantenga pulsado **Shift** 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. **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.
29. **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).
30. **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**.
31. **Shift:** Mantenga pulsado este botón para acceder a las funciones secundarias de otros controles.
32. **Slip / Grid Edit:** 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).
Mantenga pulsado este botón para activar o desactivar la edición de la cuadrícula de beats.
33. **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.
34. **Pads para actuaciones en vivo:** Estos pads tienen distintas funciones en cada bandeja en función del modo de pad activo.
35. **Hot Cue:** Pulse este botón para entrar al modo de Hot Cue. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
36. **Loop:** Pulse este botón una vez para entrar al modo de bucle manual y púselo nuevamente para entrar al modo de bucle automático. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
37. **Roll:** Pulse este botón para entrar al modo Roll. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
38. **Slicer:** Pulse este botón una vez para entrar al modo cortador y púselo nuevamente para entrar al modo de bucle cortador. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.

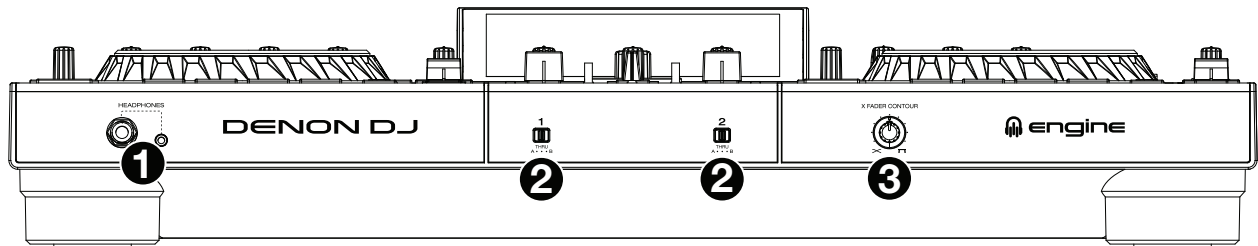


39. **Parámetro ◀/▶:** Utilice estos botones para las diversas funciones en cada modo de pad. Para más información, consulte la *Guía del Usuario*.
40. **Bucle automático/Movimiento de bucle:** Gire esta perilla para ajustar el tamaño de un bucle automático. El valor aparecerá en la pantalla táctil y 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.
41. **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*.



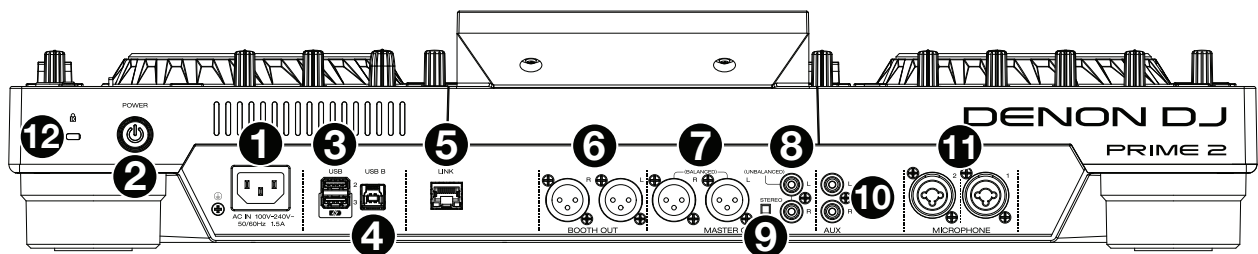
42. **FX On:** Pulse este botón para activar o desactivar FX 1 y FX 2.
Mantenga pulsado **Shift** (función secundaria) y pulse uno de estos botones para mostrar u ocultar la barra de efectos.
43. **FX Select:** Gire estas perillas para seleccionar el efecto activo para FX 1 y FX 2.
44. **FX Time/Parameter:** Gire estas perillas para aumentar o disminuir la velocidad de los efectos basados en el tiempo en esa bandeja. Pulse esas perillas para alternar entre el control del tiempo de los efectos y de los parámetros de los efectos y luego gírelas para ajustar el parámetro.
45. **Perilla FX Wet/Dry:** Gire esta perilla para ajustar la mezcla "con efectos"/"sin efectos".
46. **Encender/apagar micrófono:** Pulse este botón para activar o desactivar los micrófonos.
47. **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**.
48. **Ecualizador de micrófono:** Gire estas perillas para aumentar o recortar las frecuencias altas, medias y bajas de los micrófonos.
49. **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 la configuración de la función "hablar sobre la mezcla" en el menú de utilidades.
50. **Nivel maestro:** Gire esta perilla para ajustar el volumen de las **salidas maestras**.
51. **Nivel de cabina:** Gire esta perilla para ajustar el nivel de volumen de las **salidas de cabina**.
52. **Nivel auxiliar:** Gire esta perilla para ajustar el volumen de las **entradas auxiliares**.
53. **Cue auxiliar:** Pulse este botón para enviar la señal auxiliar al canal de cue de los auriculares.
54. **Ranura para tarjeta SD:** Inserte una tarjeta SD estándar en esta ranura. Cuando seleccione esa tarjeta SD como fuente, podrá usar la pantalla para seleccionar y cargar pistas en su tarjeta SD.
55. **Puerto USB 1:** Conecte una unidad de memoria USB estándar a este puerto 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 Prime para configurar la biblioteca de música en su tarjeta SD o unidad de memoria USB antes de conectarla al PRIME 2. Consulte la *Guía de usuario completa* en denondj.com para aprender a hacerlo.
56. **Expulsar/Source:** 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. Mantenga pulsado **Shift** y pulse este botón para abrir el menú Fuente.

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. **Asignación del crossfader:** Encamina el audio que se reproduce en el canal correspondiente a cualquiera de los lados del crossfader (**A** o **B**) o puenta el crossfader y envía el audio directamente a la mezcla del programa (centro, **Thru**).
3. **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 2 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 2. Encienda el PRIME 2 **después** de haber conectado todos sus dispositivos de entrada y **antes** de encender sus amplificadores y altavoces. Para apagar el PRIME 2, pulse este botón y siga las indicaciones en la pantalla táctil. Apague sus amplificadores y altavoces **antes** de apagar el PRIME 2.
3. **Puertos USB traseros 2/3:** 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 existe un puerto USB similar en el panel superior. El puerto USB 3 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 2 enviará el tiempo, BPM y demás datos de la pista a su software de iluminación y vídeo Stagelinq a través de esta conexión.
6. **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.
7. **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.
8. **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.
9. **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).
10. **Entradas auxiliares (RCA, no balanceadas):** Utilice cables RCA estéreo estándar para conectar estas entradas de nivel de línea a una fuente de audio externa. Utilice la perilla **nivel auxiliar** ubicada en el panel superior para controlar el nivel de volumen.
11. **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.
12. **Ranura de bloqueo Kensington®:** Utilice esta ranura a fin de sujetar el PRIME 2 a una mesa u otra superficie.

Guide d'utilisation rapide (Français)

Présentation

Merci d'avoir fait l'acquisition du PRIME 2. 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. Nous sommes honorés et enthousiastes de pouvoir jouer un rôle dans votre parcours de création musicale dans l'univers du DJing.

Contenu de la boîte

Système autonome pour DJ PRIME 2
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 2 sur denondj.com/downloads.

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.

Pour de l'assistance supplémentaire, veuillez visiter denondj.com/support.

Enregistrement du produit

L'achat du produit peut inclure de logiciels exclusifs et/ou des promotions accessibles uniquement par l'enregistrement de votre produit sur le site Web de Denon DJ.

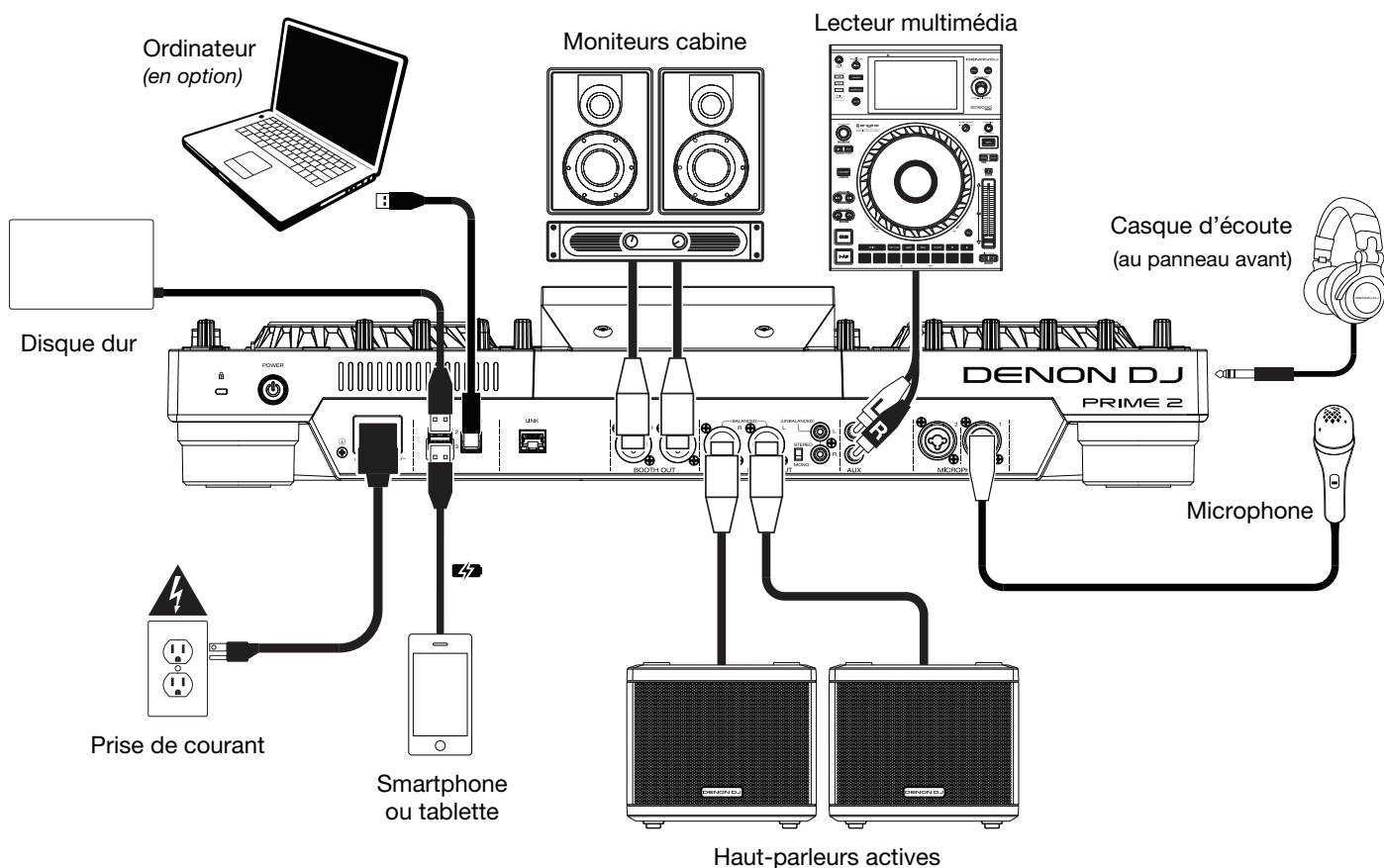
Pour vérifier votre admissibilité et accéder au contenu disponible, veuillez enregistrer votre produit en suivant les instructions ci-dessous :

1. Visitez denondj.com.
2. Cliquez sur **Sign In** pour accéder à votre compte existant ou pour créer un nouveau compte.
3. Une fois connecté, cliquez sur **My Registered Products**.
4. Entrez le numéro de série du produit dans la case et cliquez sur **Register Product**.
5. Une fois l'enregistrement réussi, tous les téléchargements de logiciels, contenus exclusifs et offres promotionnelles applicables figureront sur votre compte.

Installation

Important : À l'occasion, il se peut que nous procédions à des mises à jour du progiciel du PRIME 2 afin d'ajouter des fonctionnalités et d'améliorer sa performance. Veuillez visiter 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).

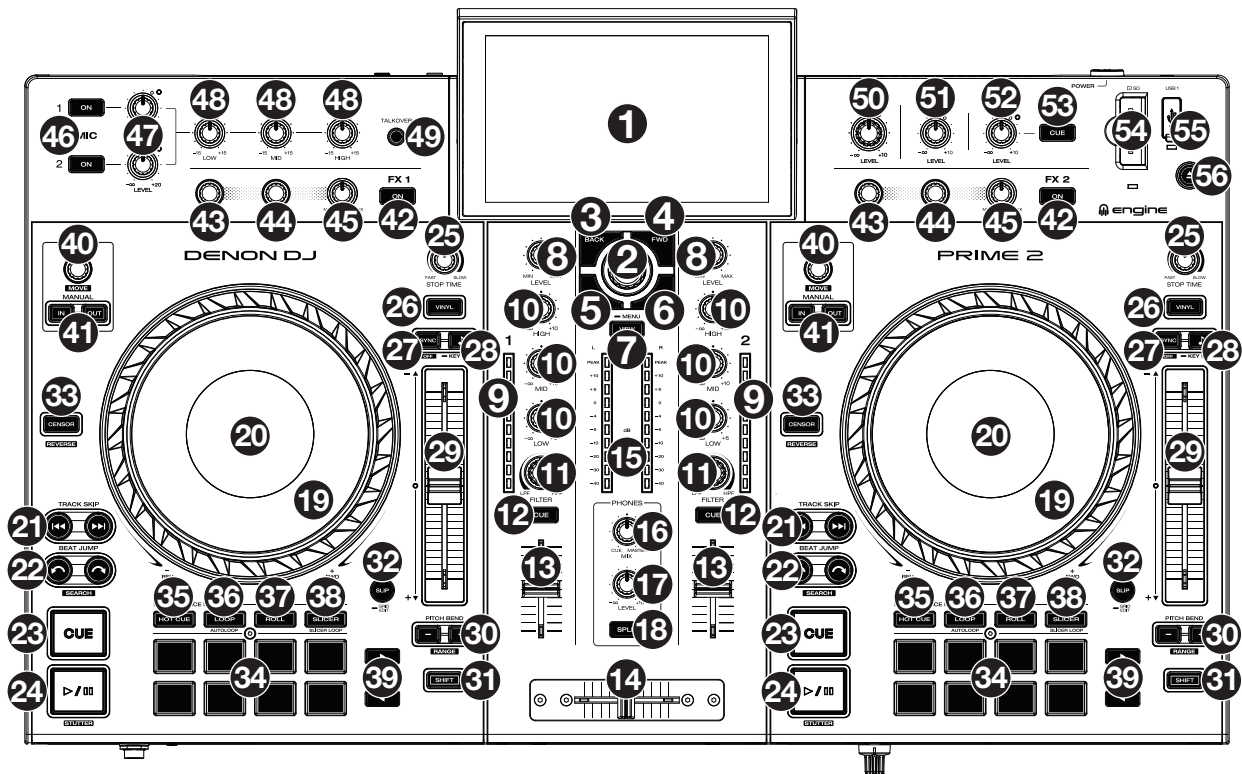
1. Visitez denondj.com et ouvrez une session. Veuillez créer un compte si c'est votre premier produit Denon DJ.
2. À partir de votre compte, téléchargez et installez la dernière version du logiciel Engine Prime. Double-cliquez sur le fichier d'installation téléchargé **.exe** (Windows®) ou **.dmg** (macOS®), puis suivez les instructions à l'écran pour installer Engine Prime.
3. Branchez les sources d'entrée audio (microphones, lecteurs de disques compacts, etc.) au PRIME 2.
4. Branchez tous les appareils de sortie (casque d'écoute, amplificateurs de puissance, enceintes, etc.) au PRIME 2.
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 2, puis (3) les appareils de sortie.
 - Lorsque vous fermez une session, commencez par fermer (1) les appareils de sortie, (2) le PRIME 2, 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 2.



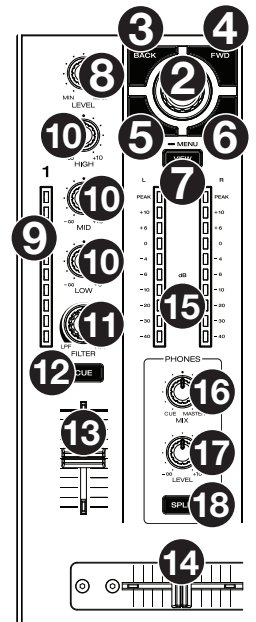
Les éléments qui ne figurent pas dans la section [Présentation > Contenu de la boîte](#) sont vendus séparément.

Caractéristiques

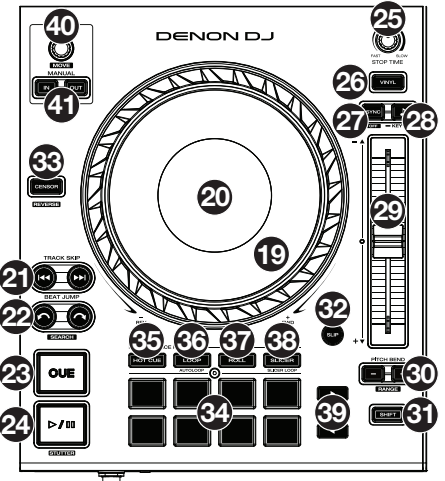
Panneau supérieur



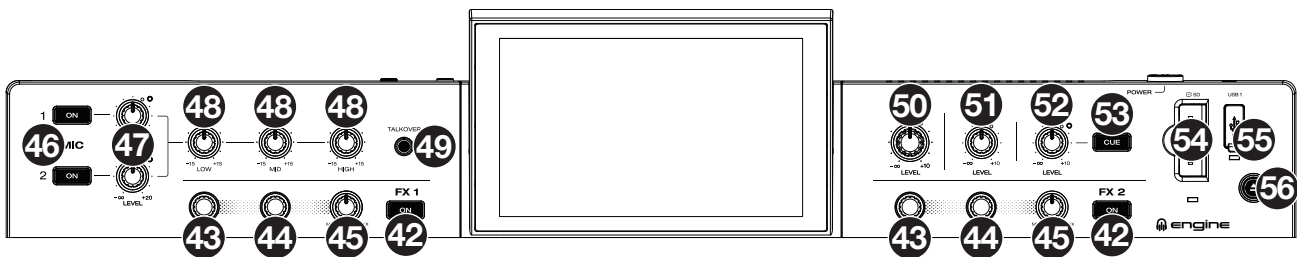
- Écran tactile** : Cet écran tactile multipoint couleur affiche les informations pertinentes aux opérations en cours du PRIME 2. Touchez l'écran et utilisez les commandes matérielles pour contrôler l'interface du PRIME 2.
- Bouton Browse** : Tourner ce bouton permet de parcourir les listes. Appuyer sur ce bouton permet de faire avancer le curseur sur l'écran ou de sélectionner une chanson à charger sur l'un ou l'autre paquet.
- Back** : Cette touche permet de faire reculer le curseur sur l'écran.
- FWD** : Cette touche permet de faire avancer le curseur sur l'écran tactile.
Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur cette touche permet d'activer et de désactiver la fonction **Quantize**.
- Load ◀** : Cette touche permet de charger la piste sélectionnée sur le module 1. Appuyer rapidement deux fois sur cette touche permet de copier instantanément sur le module 1 la piste en cours de lecture sur le module 2.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet d'ajouter la piste sélectionnée à la liste de préparation.
- Load ▶** : Cette touche permet de charger la piste sélectionnée sur le module 2. Appuyer rapidement deux fois sur cette touche permet de copier instantanément sur le module 2 la piste en cours de lecture sur le module 1.
Maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet d'ajouter la piste sélectionnée à la liste de préparation.
- 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. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur cette touche afin de basculer entre l'affichage vertical et horizontal de la forme d'onde en mode d'affichage Performance View.
- Niveau du canal** : Ce bouton permet d'ajuster le niveau du signal audio pré-égalisation et pré-atténuation du canal.
- Vumètre du canal** : Cette DEL indique le niveau du signal audio du canal.
- Égalisation du canal** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes, moyennes et basses fréquences du canal.
- Filter** : Ce bouton permet d'ajouter un filtre au canal. Tourner ce bouton dans le sens antihoraire à partir de la position centrale (12 h) permet d'appliquer un filtre passe-bas, et tourner dans le sens horaire permet d'appliquer un filtre passe-haut.
- Channel Cue** : Cette touche permet d'acheminer le signal pré-atténuation du canal au canal de pré-écoute.
- Curseur du canal** : Ce curseur permet de régler le volume du canal.



14. **Crossfader** : Ce crossfader permet de mélanger l'audio entre les canaux qui sont assignés à ses côtés gauche et droit.
15. **Vumètres du niveau général** : Ces DEL indiquent le niveau du signal audio du mix principal (acheminé aux **sorties principales**).
16. **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.
17. **Phones Level** : Ce bouton permet de régler le volume de la sortie casque.
18. **Split Cue** : Lorsque ce bouton est à **On** (complètement éclairé), 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 bouton est à **Off** (faiblement éclairé), l'audio du canal cue et du mix principal sont combinés.
19. **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.
20. **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 des illustrations de l'album.
21. **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.
22. **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.
23. **Cue** : Durant la lecture, appuyer sur cette touche permet de retourner au point de repère initial et de faire un arrêt de lecture. Pour déplacer le point de repère original, vérifiez que la lecture de la piste est interrompue, déplacez ensuite le plateau afin de positionner le curseur de lecture à l'endroit désiré puis appuyez sur cette touche. Lorsque la lecture du module est interrompue, maintenir cette touche enfoncée permet de reprendre temporairement la lecture de la piste à partir du point de repère initial. Relâcher la touche permet de retourner sur le point de repère initial et d'interrompre la lecture. Pour reprendre la lecture sans revenir au point de repère initial, maintenez cette touche enfoncée, appuyez et maintenez ensuite la touche de lecture enfoncée, puis relâchez les deux touches.
Durant la lecture, maintenir la touche **Shift** enfoncée et appuyer sur cette touche permet de retourner au point de repère initial.
24. **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.
25. **Stop Time** : Ce bouton permet de contrôler la vitesse à laquelle la piste s'arrête complètement (« temps de décélération ») lorsque vous interrompez la lecture à l'aide de la **touche pour lancer/interrompre la lecture**.
26. **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.
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. **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.
29. **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 -/+**.
30. **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**.
31. **Shift** : Maintenir cette touche enfoncée permet d'accéder aux fonctions secondaires des autres commandes.
32. **Slip / Grid Edit** : 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).
Maintenir cette touche enfoncée permet d'activer et de désactiver le mode Grid Edit.

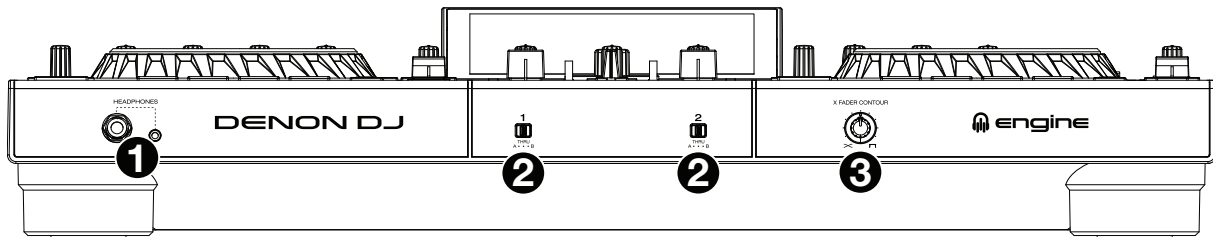


33. **Censor/Reverse** : Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction censeur : la lecture de la piste sera inversée, mais lorsque la touche est relâchée, la lecture normale de la piste est relancée à partir de l'emplacement où elle serait si vous n'aviez pas activé la fonction Censor (c.-à-d., 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.
34. **Pads** : Ces pads ont différentes fonctions sur chaque module selon le mode de fonctionnement sélectionné.
35. **Hot Cue** : Cette touche permet d'accéder au mode Hot Cue. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.
36. **Loop** : Appuyer une fois sur cette touche permet d'accéder au mode Manual Loop et appuyer une deuxième fois permet d'accéder au mode Auto Loop. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.
37. **Roll** : Cette touche permet d'accéder au mode Roll. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.
38. **Slicer** : Appuyer une fois sur cette touche permet d'accéder au mode Slicer et appuyer une deuxième fois permet d'accéder au mode Slicer Loop. Veuillez consulter le *guide d'utilisation* pour plus d'information.
39. **Parameter** ◀/▶ : 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.
40. **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.
41. **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.



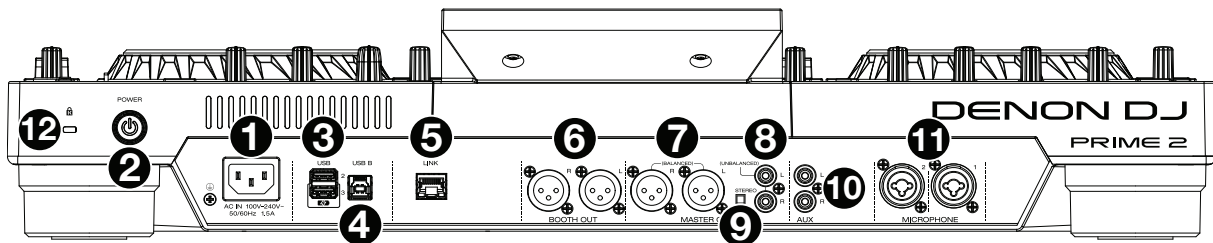
42. **FX On** : Ces touches permettent d'activer et de désactiver les effets FX 1 et FX 2.
Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur une de ces touches permet d'afficher ou de masquer la barre d'effets.
43. **FX Select** : Ces boutons permettent de sélectionner l'effet actif pour FX 1 et FX 2.
44. **FX Time / Parameter** : Tourner ce bouton permet de diminuer ou d'augmenter le taux des effets temporels du module. Lorsque ce bouton est enfoncé puis tourné, il permet de basculer entre les commandes FX Time et FX Parameter afin de régler le paramètre sélectionné.
45. **Bouton FX Wet/Dry** : Ce bouton permet d'ajuster le mix traité/non traité de l'effet.
46. **Mic On/Off** : Cette touche permet d'activer et de désactiver le microphone.
47. **Mic Level** : Ce bouton permet d'ajuster le volume de l'entrée microphone. L'indicateur d'écrtage à côté du bouton indique les niveaux du signal actuel selon sa couleur : **vert** (faible), **ambre** (normal/optimal) ou **rouge** (maximum/écrtage). 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**.
48. **Égalisation microphone** : Ces boutons permettent d'augmenter ou de couper les hautes, basses et moyennes fréquences des microphones.
49. **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 les paramètres de la fonction « talkover » à partir du menu utilitaire.
50. **Niveau général** : Ce bouton permet de régler le niveau du volume des **sorties principales**.
51. **Niveau cabine** : Ce bouton permet de régler le niveau du volume des **sorties cabine**.
52. **Volume auxiliaire** : Ce bouton permet d'ajuster le volume des **entrées auxiliaires**.
53. **Cue** : Cette touche permet d'acheminer le signal auxiliaire au canal de pré-écoute.
54. **Lecteur de carte SD** : Ce lecteur permet d'insérer une carte mémoire SD. Lorsque la carte SD est sélectionnée comme source, vous pouvez utiliser l'écran pour sélectionner et charger les pistes sur la carte SD.
55. **Ports USB 1** : Ce port permet de brancher une clé 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 Prime pour configurer la bibliothèque musicale sur la carte SD ou la clé USB avant de pouvoir la connecter au PRIME 2. Veuillez consulter le *Guide d'utilisation* sur denondj.com afin d'en savoir plus.
56. **Éjection / Source** : 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. Maintenir la touche **Shift** enfoncée puis appuyer sur cette touche permet d'ouvrir le menu Source.

Panneau avant



1. **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**.
2. **Affectation du crossfader :** Ce commutateur permet d'acheminer l'audio du canal correspondant à l'un ou l'autre côté du crossfader (**A** ou **B**), ou de contourner le crossfader et d'acheminer l'audio directement au mix du programme (centre, **Thru**).
3. **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



1. **Entrée d'alimentation :** Utilisez le câble d'alimentation fourni pour relier cette entrée à une prise secteur. Le PRIME 2 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.
2. **Touche d'alimentation :** Cette touche permet de mettre le PRIME 2 sous tension. Veillez à mettre le PRIME 2 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 2. Veillez à mettre les amplificateurs et les enceintes hors tension **avant** de mettre le PRIME 2 hors tension.
3. **Ports USB 2/3 :** 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 un port USB similaire sur le panneau supérieur. Vous pouvez également utiliser le port USB 3 pour recharger un appareil (+5 V, 1 A).
4. **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.
5. **Port Link :** Utilisez un câble standard d'Ethernet pour relier ce port à un ordinateur. Le PRIME 2 envoie la durée, le BPM et autres données de piste à un logiciel d'éclairage et vidéo Stagelinq via cette connexion.
6. **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.
7. **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.
8. **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.
9. **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).
10. **Entrées auxiliaires (RCA, asymétrique) :** Ces entrées à niveau ligne permettent de brancher des sources audio externes en utilisant des câbles RCA standard. Le volume de ces entrées est commandé par le bouton du volume auxiliaire du panneau supérieur.
11. **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.
12. **Verrou Kensington® :** Cet emplacement permet d'utiliser un verrou Kensington pour sécuriser le PRIME 2 sur une table ou autre surface.

Guida rapida (Italiano)

Introduzione

Grazie per aver acquistato il PRIME 2. 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. Siamo onorati ed emozionati di avere un ruolo nel tuo viaggio musicale e creativo da DJ!

Contenuti della confezione

Impianto DJ standalone PRIME 2
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 2 da denondj.com/downloads.

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.

Per ulteriore assistenza sul prodotto, recarsi alla pagina denondj.com/support.

Registrazione del prodotto

Il prodotto può includere software esclusivo e/o promozioni cui è unicamente possibile accedere registrando il nuovo prodotto sul sito Web di Denon DJ.

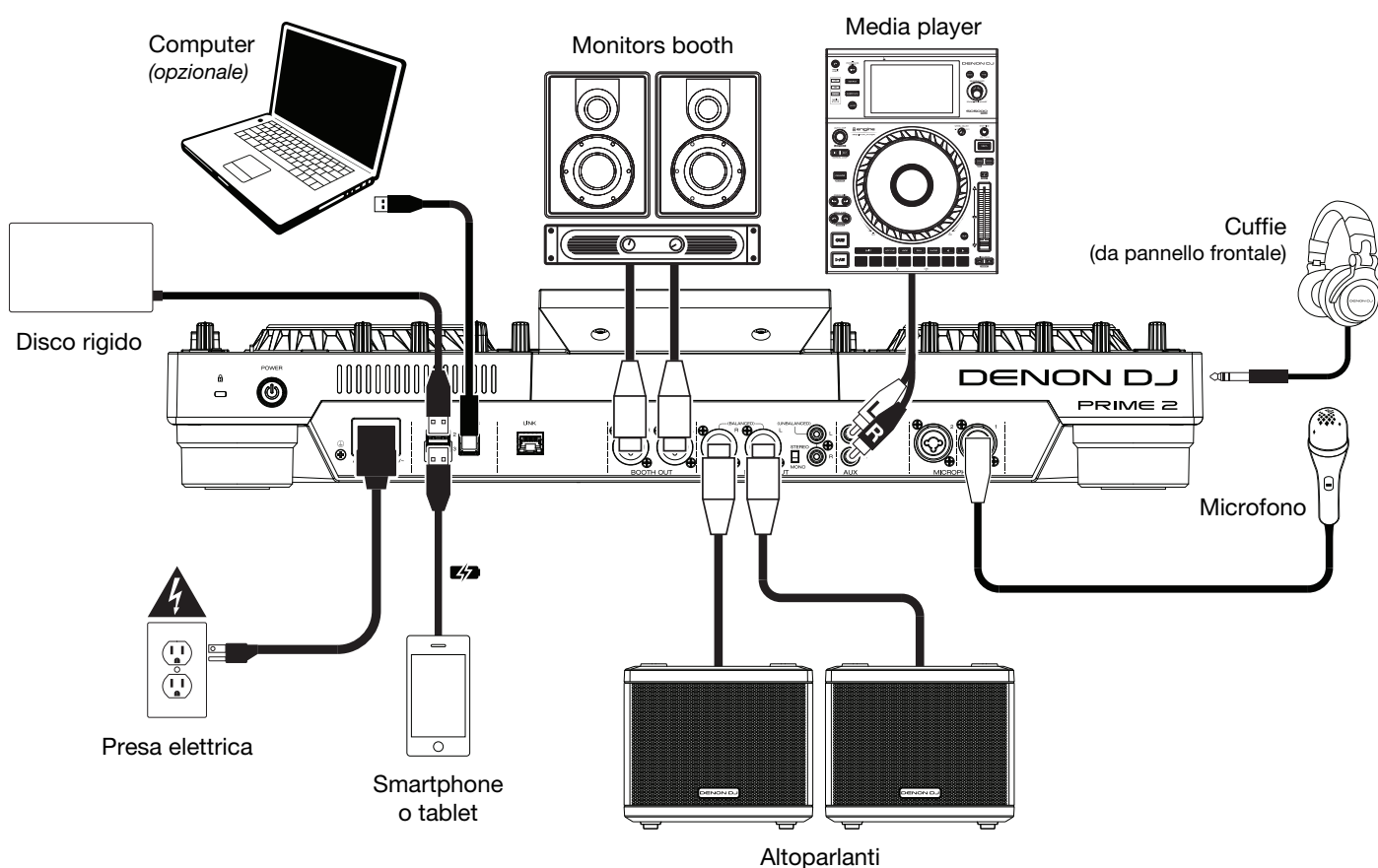
Per verificare la propria idoneità e avere accesso ai contenuti disponibili, registrare il prodotto seguendo le istruzioni fornite:

1. Recarsi su denondj.com.
2. Fare clic su **Sign In** per accedere al proprio account esistente o per crearne uno nuovo.
3. Una volta effettuato il login, fare clic su **My Registered Products** (I miei prodotti registrati).
4. Inserire il numero di serie del prodotto nella casella e fare clic su **Register Product** (Registra prodotto).
5. In seguito alla registrazione, qualsiasi software scaricabile, contenuti esclusivi e offerte promozionali compariranno nel proprio account.

Configurazione

Importante: di tanto in tanto potremmo aggiornare il firmware del PRIME 2 per aggiungere nuove emozionanti funzioni e per apportare miglioramenti. Recarsi alla pagina 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).

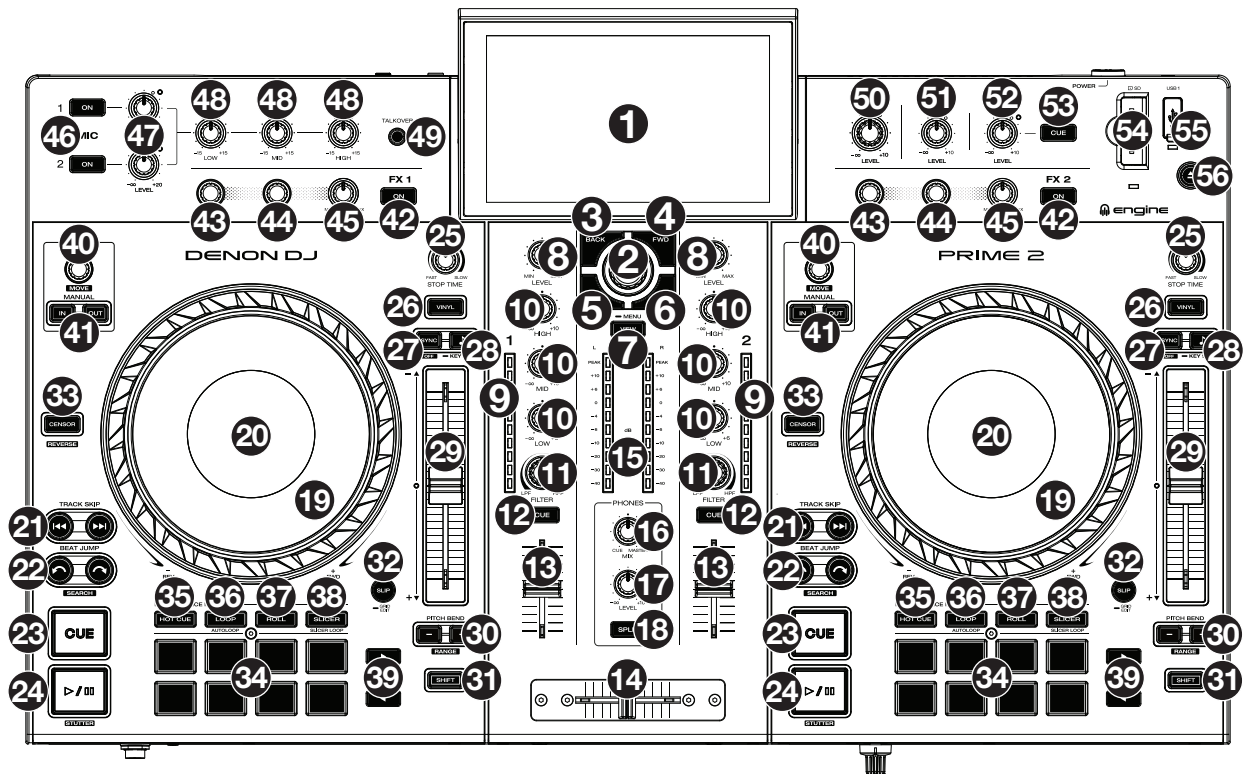
1. Recarsi alla pagina denondj.com ed effettuare il login al proprio account. (Creare un account se si tratta del proprio primo prodotto Denon DJ.)
2. Nell'account, scaricare e installare l'ultima versione di Engine Prime. Fare doppio clic sul file di installazione **.exe** (Windows®) o **.dmg** (macOS®) scaricato, quindi seguire le istruzioni a display per installare Engine Prime.
3. Collegare le sorgenti d'ingresso (microfoni, lettori CD, ecc.) al PRIME 2.
4. Collegare i dispositivi di uscita (cuffie, amplificatori, altoparlanti, ecc.) al PRIME 2.
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 2, (3) dispositivi di uscita.
 - Al momento di concludere una sessione, invertire questa operazione spegnendo (1) dispositivi di uscita, (2) PRIME 2, (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 2.



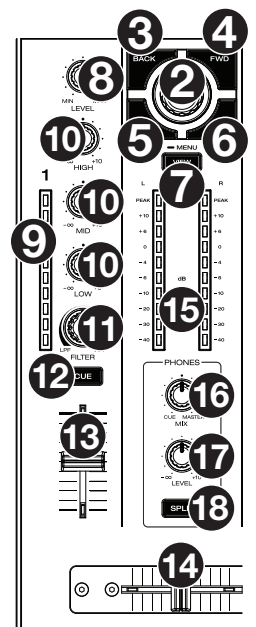
Elementi non elencati sotto [Introduzione > Contenuti della confezione](#) sono venduti separatamente.

Caratteristiche

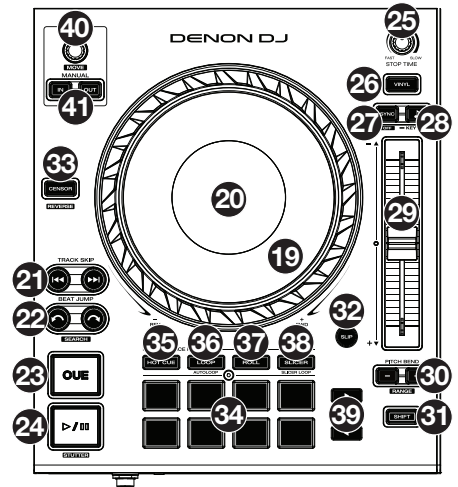
Pannello superiore



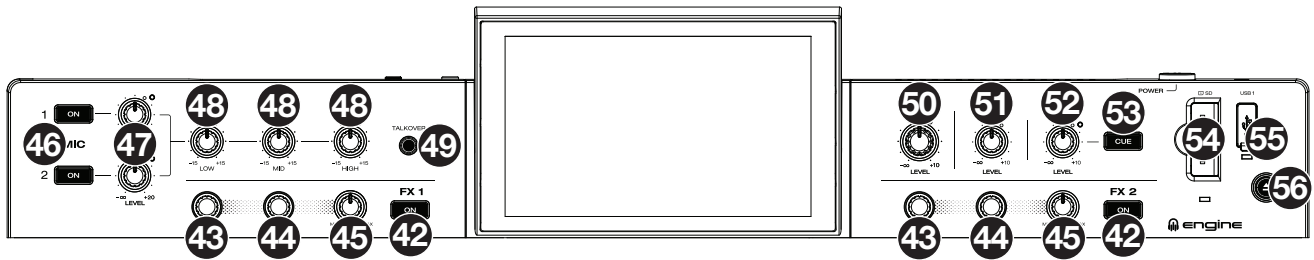
- Touchscreen:** questo display multi-touch a colori mostra informazioni specifiche per l'operazione corrente del PRIME 2. Toccare lo schermo tattile (e servirsi dei comandi hardware) per controllare l'interfaccia del PRIME 2.
- Manopola di navigazione Browse:** girare questa manopola per navigare tra gli elenchi. Premere la manopola per avanzare nello schermo tattile o selezionare un brano da caricare su entrambi i deck.
- Back:** premere questo tasto per tornare indietro di un'opzione nel **touchscreen**.
- Forward (FWD):** premere questo tasto per avanzare nel **touchscreen**.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per spegnere e accendere **Quantize**.
- Load ◀:** premere questo tasto per caricare la traccia selezionata sul Deck 1. Premi rapidamente due volte questo tasto per raddoppiare istantaneamente la traccia che suona attualmente su Deck 2 al Deck 1.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per inviare una traccia selezionata alla lista Prepare.
- Load ▶:** premere questo tasto per caricare la traccia selezionata sul Deck 2. Premi rapidamente due volte questo tasto per raddoppiare istantaneamente la traccia che suona attualmente su Deck 1 al Deck 2.
Tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per inviare una traccia selezionata alla lista Prepare.
- 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*. Tenere premuto **Shift**, quindi premere questo tasto per commutare tra onde verticali e orizzontali in Performance View.
- 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.
- Filter:** girare questa manopola per applicare un filtro al canale. A partire dalla posizione centrale (ore 12), girarla in senso antiorario per applicare un filtro passa basso, oppure girarla in senso orario per applicare un filtro passa alto.
- Channel Cue (Cue canale):** premere questo tasto per inviare il segnale pre-fader del canale al canale cue delle cuffie.
- Fader canale:** servirsi di questo fader per regolare il livello di volume del canale.
- Crossfader:** servirsi di questo crossfader per miscelare l'audio tra i canali assegnati ai lati sinistro e destro del crossfader.
- Misuratori di livello master:** questi LED mostrano a display il livello di segnale audio del mix master (inviato dalle **uscite Master**).
- Mix cuffie:** regola l'uscita audio del software alle cuffie mixando tra l'uscita **cue** e l'uscita **master mix**.



17. **Livello cuffie:** regola il volume delle cuffie.
18. **Split Cue:** quando questo tasto è su **On** (completamente illuminato), 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 questo tasto è su **Off** (scarsamente illuminata), il canale Cue e il mix master verranno "miscelati" insieme.
19. **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.
20. **Display del piatto:** questo display mostra informazioni sulle prestazioni, inclusa la posizione corrente della testina, le dimensioni dell'auto loop e la grafica dell'album.
21. **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.
22. **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.
23. **Cue:** Durante la riproduzione, premere questo tasto per far tornare la traccia al suo punto cue iniziale e interrompere la riproduzione. Per spostare il punto cue iniziale, assicurarsi che la traccia sia in pausa, muovere il piatto per collocare la testina audio nel punto desiderato, quindi premere questo tasto. Se il deck è in pausa, tenere premuto questo tasto per riprodurre temporaneamente la traccia dal punto cue iniziale. Lasciare la pressione, per far tornare la traccia al punto cue iniziale e interromperne temporaneamente la riproduzione. Per continuare la riproduzione senza tornare al punto cue iniziale, tenere premuto questo tasto, quindi premere e tenere premuto il tasto Play e rilasciare entrambi i tasti.
Durante la riproduzione, tenere premuto **Shift** e premere questo tasto per impostare il punto Cue iniziale.
24. **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.
25. **Stop Time:** controlla la frequenza alla quale la traccia rallenta fino a giungere all'arresto completo ("tempo di frenata") quando viene messa in pausa premendo **Play/Pause**.
26. **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.
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. **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.
29. **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**).
30. **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**.
31. **Shift:** tenere premuto questo pulsante per accedere alle funzioni secondarie di altri comandi.
32. **Slip / Grid Edit:** 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).
Tenere premuto questo tasto per attivare o disattivare la modifica della griglia del beat.
33. **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.
34. **Pad performance:** questi pad hanno funzioni diverse su ciascun deck a seconda della modalità pad corrente.
35. **Hot Cue:** premere questo tasto per entrare in modalità Hot Cue. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.
36. **Loop:** Premere questo tasto una volta per entrare in modalità Manual Loop e premerlo nuovamente per entrare in modalità Auto Loop. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.
37. **Roll:** premere questo tasto per entrare in modalità Roll. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.

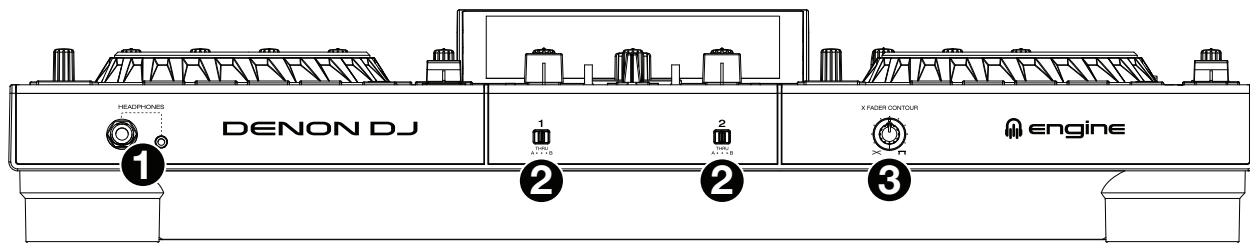


38. **Slicer:** Premere questo tasto una volta per entrare in modalità Slicer e premerlo nuovamente per entrare in modalità Slicer Loop. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.
39. **Parametro** ◀/▶: servirsi di questi tasti per varie funzioni in ciascuna modalità pad. Per maggiori informazioni, si veda la *Guida per l'uso*.
40. **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.
41. **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*.



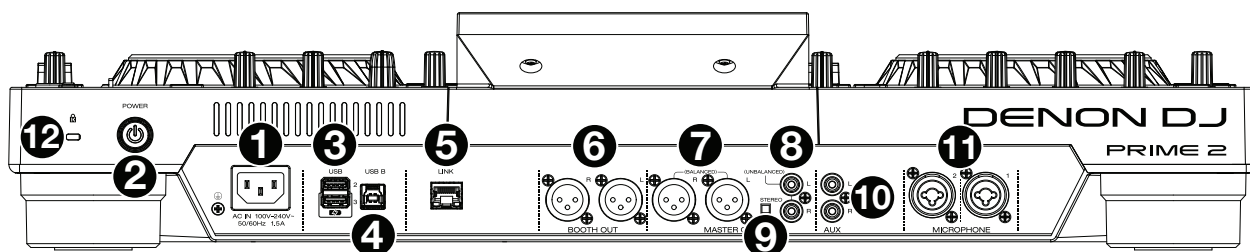
42. **FX On:** premere questo tasto per abilitare o disabilitare FX 1 e FX 2.
Tenere premuto Shift e premere uno di questi tasti per mostrare o nascondere la barra FX.
43. **FX Select:** girare queste manopole per selezionare l'effetto attivo per FX 1 e FX 2.
44. **FX Time/Parameter:** girare queste manopole per alzare o abbassare la frequenza degli effetti basati sul tempo su quel deck. Premere le manopole per commutare tra i comandi FX Time e FX Parameter, quindi girare le manopole per regolare il parametro.
45. **Manopola FX Wet/Dry:** girare questa manopola per regolare il mix wet/dry degli effetti.
46. **Mic On/Off:** premere questo tasto per attivare o disattivare i microfoni.
47. **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**.
48. **Mic EQ:** girare queste manopole per incrementare o tagliare le frequenze alte, medie e basse dei microfoni.
49. **Echo On/Off:** premere questo tasto per attivare/disattivare l'effetto riverbero sul segnale audio dei microfoni.
50. **Livello Mic Echo:** girare questa manopola per regolare la quantità di effetto riverbero sul segnale audio dei microfoni.
51. **Talkover:** premere questo tasto per utilizzare la funzione "talkover", che riduce automaticamente il livello di volume del mix master quando si parla al microfono. Le impostazioni di talkover (cioè la possibilità di parlare sulla musica) può essere regolato nel menù Utilità.
52. **Livello Master:** girare questa manopola per regolare il volume delle **uscite Master**.
53. **Livello Booth:** girare questa manopola per regolare il volume delle **uscite Booth**.
54. **Aux Level:** girare questa manopola per regolare il volume degli **ingressi Aux**.
55. **Aux Cue:** premere questo tasto per inviare il segnale aux al canale cue delle cuffie.
56. **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.
57. **Porta USB 1:** collegare una drive flash USB standard a questo 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 Prime per configurare la libreria musicale sulla propria scheda SD o sul drive flash USB prima di collegarli al PRIME 2. Si veda la Guida per l'uso completa alla pagina denondj.com per sapere come fare.
58. **Eject (espelli)/Source:** 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. Tenere premuto **Shift** e quindi premere questo tasto per aprire il menu Source.

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. **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**).
3. **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 2 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 2. Accendere il PRIME 2 solo **dopo** aver collegato tutti i dispositivi di ingresso e **prima** di accendere gli amplificatori e le casse.
Per spegnere il PRIME 2, premere questo tasto e seguire le istruzioni su schermo. Spegnere amplificatori e casse **prima** di spegnere il PRIME 2.
3. **Porte USB 2/3 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 superiore è inoltre presente una porta USB simile. La porta USB 3 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 2 invierà il tempo, il BPM e altri dati relativi alla traccia al software di illuminazione e video Stagelinq tramite questo collegamento.
6. **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.
7. **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.
8. **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.
9. **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).
10. **Ingressi Aux (RCA, non bilanciati):** servirsi di cavi RCA standard per collegare questi ingressi a livello di linea a una fonte audio esterna. Servirsi della manopola **Aux Level** sul pannello superiore per controllare il livello del volume.
11. **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.
12. **Slot per lucchetto Kensington®:** servirsi di questa apertura per fissare il PRIME 2 a un tavolo o ad altre superfici.

Schnellstart-Anleitung (Deutsch)

Einführung

Vielen Dank für den Kauf des PRIME 2. 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. Wir fühlen uns geehrt und freuen uns, Teil Ihrer musikalischen und kreativen DJ-Karriere zu sein!

Lieferumfang

PRIME 2 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 2-Benutzerhandbuch von denondj.com/downloads 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.

Um weitere Unterstützung zu Ihrem Produkt zu erhalten, besuchen Sie denondj.com/support.

Produktregistrierung

Ihr Produkt enthält möglicherweise exklusive Software und/oder Werbeaktionen, auf die Sie nur zugreifen können, wenn Sie Ihr neues Produkt auf der Denon DJ-Website registrieren.

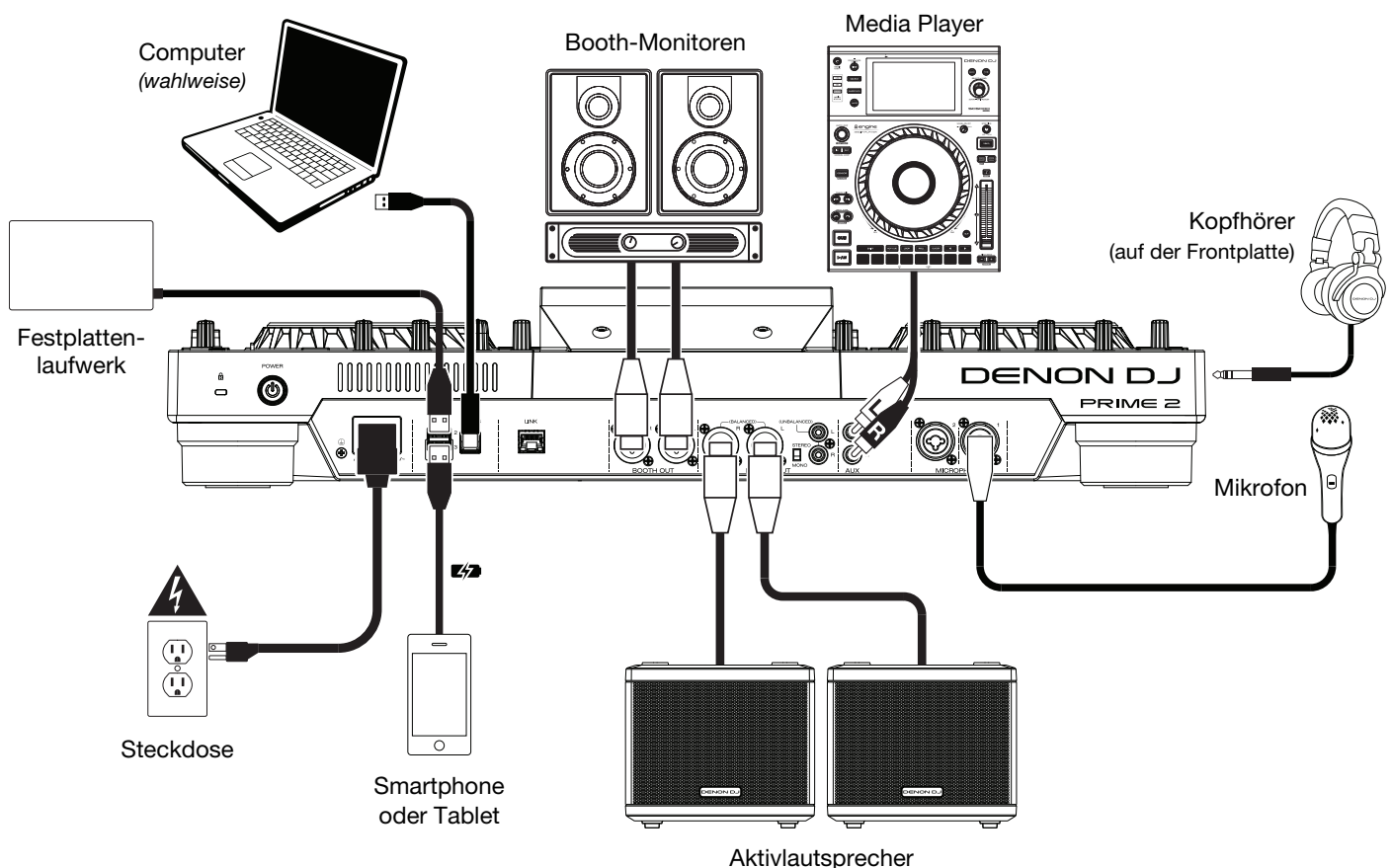
Um die Berechtigung zu prüfen und auf die verfügbaren Inhalte zuzugreifen, registrieren Sie Ihr Produkt bitte anhand der folgenden Anweisungen:

1. Besuchen Sie denondj.com.
2. Klicken Sie auf **Sign In** (Anmelden), um auf Ihr vorhandenes Konto zuzugreifen oder ein neues Konto zu erstellen.
3. Klicken Sie nach der Anmeldung auf **My Registered Products** (Meine registrierten Produkte).
4. Geben Sie die Produktseriennummer in das Feld ein und klicken Sie auf **Register Product** (Produkt registrieren).
5. Nach erfolgreicher Registrierung werden alle zutreffenden Software-Downloads, exklusiven Inhalte und Werbeangebote in Ihrem Konto angezeigt.

Setup

Wichtig: Möglicherweise werden wir die Firmware für PRIME 2 gelegentlich aktualisieren, um nützliche neue Funktionen und Verbesserungen hinzuzufügen. Besuchen Sie insbesondere nach einer Aktualisierung Ihrer Software denondj.com, um zu sehen, ob Firmwareupdates verfügbar sind, (Firmwareupdates können neue Softwarefunktionen betreffen).

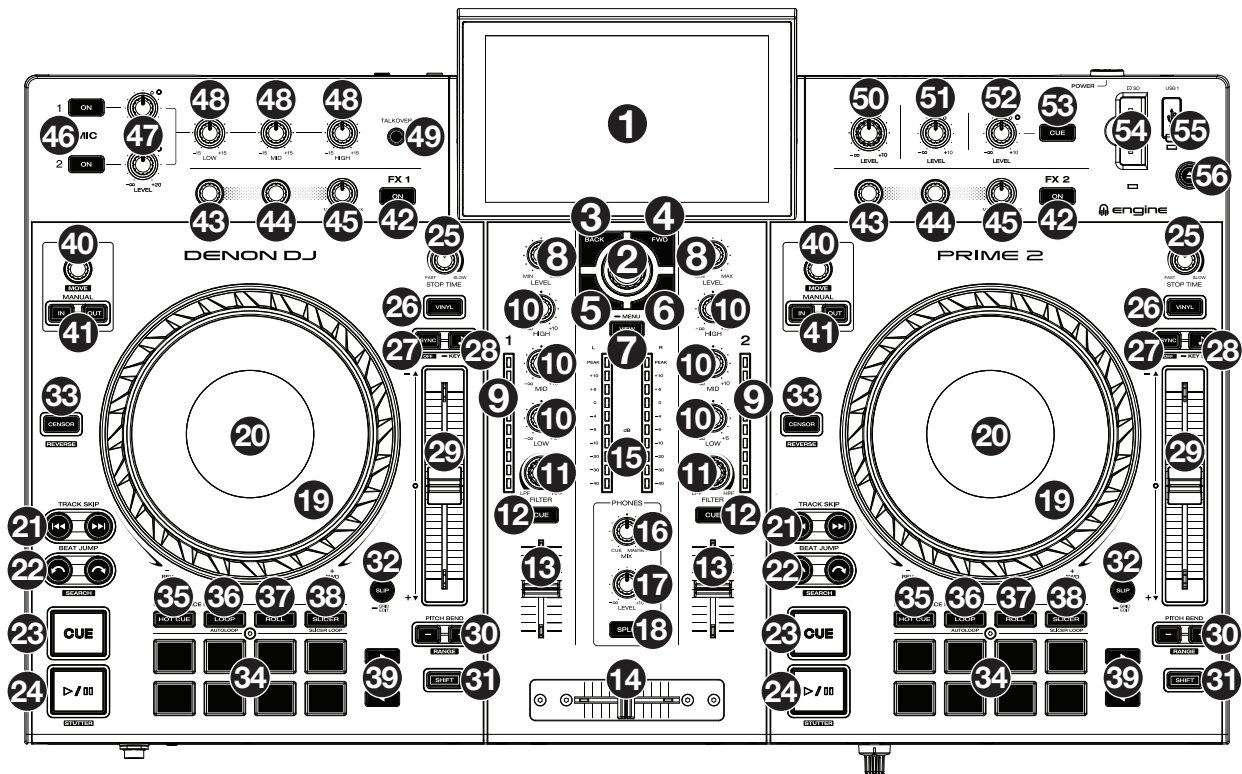
1. Besuchen Sie denondj.com und melden Sie sich bei Ihrem Konto an. (Falls es sich um Ihr erstes Denon DJ-Produkt handelt, erstellen Sie bitte ein Konto.)
2. Über Ihr Konto laden und installieren Sie die neuesten Versionen von Engine Prime. Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Installationsdatei **.exe** (Windows®) oder **.dmg** (macOS®), und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Engine Prime zu installieren.
3. Verbinden Sie Eingangsquellen (Mikrofone, CD-Player etc.) mit PRIME 2.
4. Verbinden Sie Ausgabegeräte (Kopfhörer, Verstärker, Lautsprecher etc.) mit PRIME 2.
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 2, **(3)** Ausgabegeräte ein.
 - Beim Beenden einer Sitzung schalten Sie **(1)** Ausgabegeräte, **(2)** PRIME 2, **(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 2 ein.



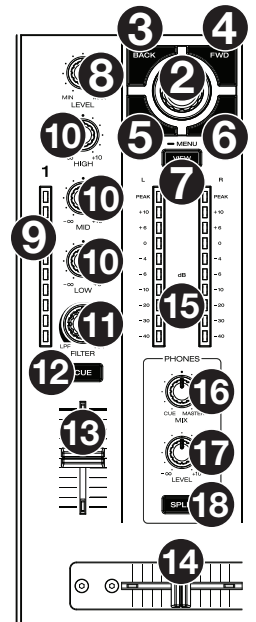
Teile, die nicht unter **Einführung > Lieferumfang** angegeben sind, sind separat erhältlich.

Funktionen

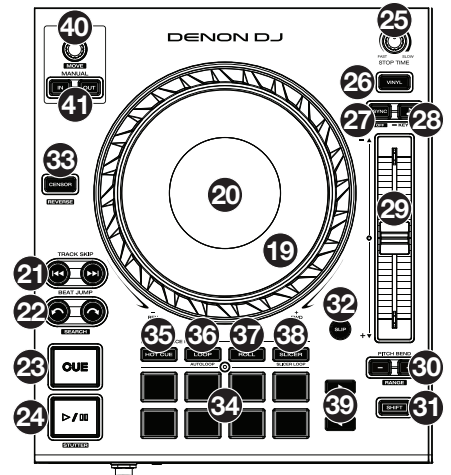
Oberseite



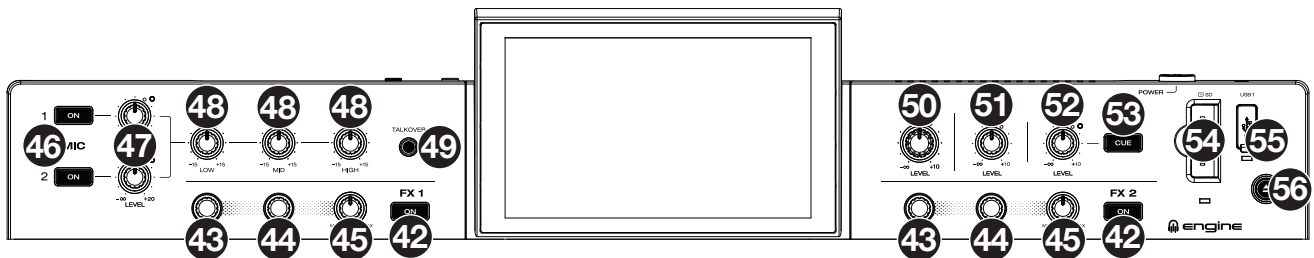
1. **Touchscreen:** Dieses Vollfarb-Multi-Touch-Display zeigt Informationen, die den derzeitigen Betrieb von PRIME 2 betreffen. Tippen Sie zur Bedienung der Schnittstelle von PRIME 2 auf den Touchscreen (und verwenden Sie die Hardware-Steuerelemente).
2. **Browse-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um Listen zu navigieren. Durch Drücken des Reglers können Sie sich auf dem Touchscreen vorwärtsbewegen oder wählen Sie einen Song aus, der auf eines der Decks geladen werden soll.
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. Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drücken Sie anschließend diese Taste, um **Quantize** ein- oder auszuschalten.
5. **Load (Laden) ◀:** Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Track auf Deck 1 zu laden. Drücken Sie diese Taste kurz zweimal, um den aktuell auf Deck 2 abgespielten Track sofort auf Deck 1 zu kopieren. Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drücken Sie anschließend diese Taste, um einen ausgewählten Track an die Vorbereitungsliste zu senden.
6. **Load (Laden) ▶:** Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Track auf Deck 2 zu laden. Drücken Sie diese Taste kurz zweimal, um den aktuell auf Deck 1 abgespielten Track sofort auf Deck 2 zu kopieren. Halten Sie **Shift** (Umschalten) gedrückt, und drücken Sie anschließend diese Taste, um einen ausgewählten Track an die Vorbereitungsliste zu senden.
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. Halten Sie die **Shift-taste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um in der Performance-Ansicht zwischen vertikalen und horizontalen Wellenformen zu wechseln.
8. **Channel Level (Kanalpegel):** Drehen Sie diesen Regler zur Anpassung des Pegels des Pre-Fader-, Pre-EQ-Audiosignals für den Kanal.
9. **Channel Level Meters (Kanalpegelanzeigen):** Diese LEDs zeigen den Audiosignalpegel des Kanals an.
10. **Channel EQ (Kanal-EQ):** Drehen Sie diese Regler, um die hohen, mittleren und niedrigen Frequenzen für diesen Kanal zu verstärken oder abzuschwächen.
11. **Filter:** Drehen Sie diesen Regler, um einen Filter auf den Kanal anzuwenden. Drehen Sie ihn ausgehend von der mittleren Position (12:00) gegen den Uhrzeigersinn, um einen Tiefpassfilter anzuwenden oder im Uhrzeigersinn, um einen Hochpassfilter anzuwenden.
12. **Channel Cue (Kanal-Cue):** Drücken Sie diese Taste, um das Pre-Fader-Signal des Kanals an den Cue-Kanal des Kopfhörers zu senden.



13. **Channel Fader** (Kanal-Fader): Verwenden Sie diesen Fader zur Anpassung des Lautstärkepegels des Kanals.
14. **Crossfader**: Verwenden Sie diesen Crossfader zur Mischung zwischen Kanälen, die der rechten bzw. linken Seite des Crossfadern zugewiesen sind.
15. **Master Level Meters** (Master-Pegelanzeigen): Diese LEDs zeigen den Audiosignalpegel für den Mastermix (der über die **Masterausgänge** ausgegeben wird) an.
16. **Phones Mix** (Kopfhörer-Mix): Passt die Audioausgabe der Software an die Kopfhörer an, und mischt zwischen **Cue**-Ausgabe und **Mastermix**-Ausgabe.
17. **Phones Level** (Kopfhörer-Pegel): Passt die Laufstärke des Kopfhörers an.
18. **Split Cue** (Cue-Splitting): Wenn sich diese Taste 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 die Taste in der „Aus“-Position befindet, werden der Cue-Kanal und der Mastermix „vermischt“.
19. **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.
20. **Platter Display** (Plattenteller-Display): In dieser Anzeige werden für die Performance relevante Informationen angezeigt, einschließlich der aktuellen Position des Abspielkopfes, der Auto-Loop-Größe und des Albumcovers.
21. **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.
22. **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.
23. **Cue**: Drücken Sie während der Wiedergabe auf diese Taste, um den Track zum ursprünglichen Cue-Punkt zurückzusetzen und die Wiedergabe zu stoppen. Um den ursprünglichen Cue-Punkt zu bewegen, stellen Sie sicher, dass der Track pausiert ist, bewegen den Plattenteller, um den Audioabspielkopf an der gewünschten Stelle zu platzieren und drücken dann auf diese Taste. Wenn das Deck pausiert ist, können Sie diese Taste gedrückt halten, um den Track temporär ab dem ursprünglichen Cue-Punkt wiederzugeben. Das Loslassen der Cue-Taste bringt den Track zum ursprünglichen Cue-Punkt zurück und pausiert ihn. Um die Wiedergabe fortzusetzen ohne zum ursprünglichen Cue-Punkt zurückzuspringen, halten Sie diese Taste und dann die Wiedergabe -Taste gedrückt und lassen dann beide Tasten los.
Halten Sie **Shift** während der Wiedergabe gedrückt und drücken Sie dann diese Taste, um den ursprünglichen Cue-Punkt festzulegen.
24. **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.
25. **Stoppzeit**: Legt fest, wie schnell der Track vollständig gestoppt wird ("Bremszeit"), wenn er mit **Wiedergabe/Pause** pausiert wird.
26. **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.
27. **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.
28. **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.
29. **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.
30. **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.
31. **Shift** (Umschalten): Halten Sie diese Taste gedrückt, um auf sekundäre Funktionen anderer Bedienelemente zuzugreifen.
32. **Slip/Grid Edit**: 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).
Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Bearbeitung des Beat-Grids zu aktivieren oder zu deaktivieren.

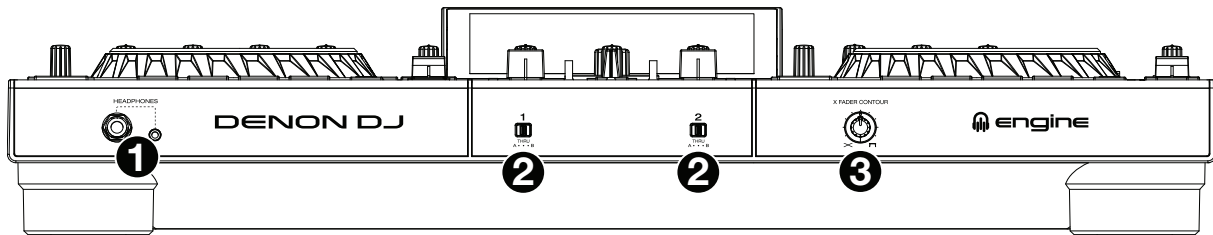


33. **Censor/Reverse** (Censor/Umkehren): Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Censor-Funktion zu aktivieren/deaktivieren: Der Track wird rückwärts abgespielt, wenn Sie die Taste jedoch loslassen, wird der Track die normale Wiedergabe an jenem Punkt wieder aufnehmen, an dem sich der Track befinden 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.
34. **Performance-Pads**: Je nach aktuellem Pad-Modus besitzen diese Pads auf jedem Deck unterschiedliche Funktionen.
35. **Hot Cue**: Drücken Sie diese Taste, um den Hot Cue-Modus aufzurufen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
36. **Loop**: Drücken Sie diese Taste einmal, um den manuellen Loop-Modus aufzurufen. Drücken Sie sie erneut, um den automatischen Loop-Modus aufzurufen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
37. **Roll**: Drücken Sie diese Taste, um in den Roll-Modus zu gelangen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
38. **Slicer**: Drücken Sie diese Taste einmal, um in den Slicer-Modus zu gelangen. Drücken Sie sie erneut, um in den Slicer-Loop-Modus zu gelangen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
39. **Parameter** ◀/▶: Diese Tasten haben in jedem Pad-Modus unterschiedliche Funktionen. Siehe das *Benutzerhandbuch* für weitere Informationen.
40. **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.
41. **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.



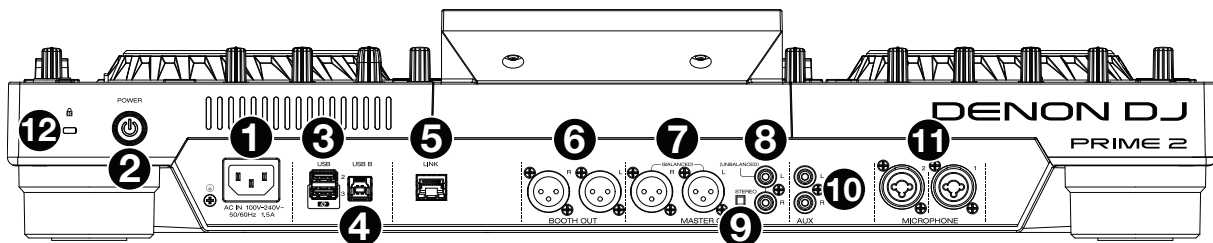
42. **FX On** (FX Ein): Drücken Sie diese Taste zur Aktivierung bzw. Deaktivierung von FX 1 und FX 2.
Halten Sie die **Shift** (Umschalten) gedrückt und drücken Sie eine dieser Tasten, um die FX-Leiste ein- oder auszublenden.
43. **FX Select** (FX auswählen): Drehen Sie diese Regler, um den aktiven Effekt für FX 1 und FX 2 auszuwählen.
44. **FX-Time/Parameter** (FX Zeit/Parameter): Drehen Sie diese Regler, um die Rate der zeitabhängigen Effekte auf diesem Deck zu verringern oder zu erhöhen. Drücken Sie diese Regler, um zwischen den Einstellungen für FX-Zeit und FX-Parameter zu wechseln, und drehen Sie dann die Regler, um den Parameter einzustellen.
45. **FX Wet/Dry** (FX Nass/Trocken): Drehen Sie diesen Regler, um die Nass/Trocken-Mischung der Effekte anzupassen.
46. **Mikrofon Ein/Aus**: Drücken Sie diese Taste, um die Mikrofone zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
47. **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.
48. **Mikrofon-EQ**: Drehen Sie diese Regler, um Höhen, Mitten und niedrige Frequenzen des Mikrofons anzuheben oder abzusenken.
49. **Talkover**: Drücken Sie diese Taste, um die "Talkover"-Funktion zu verwenden, die automatisch die Lautstärke des Mastermix reduziert, wenn Sie ins Mikrofon sprechen. Die Einstellungen für Talkover kann über das Utility-Menü angepasst werden.
50. **Master-Pegel**: Drehen Sie diesen Regler, um den Lautstärkepegel der **Masterausgänge** anzupassen.
51. **Booth-Pegel**: Drehen Sie diesen Regler, um den Lautstärkepegel der **Booth-Ausgänge** anzupassen.
52. **Aux-Pegel**: Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke der **Aux-Eingänge** einzustellen.
53. **Aux-Cue**: Drücken Sie diese Taste, um das Aux-Signal an den Cue-Kanal des Kopfhörers zu senden.
54. **SD-Kartensteckplatz**: Stecken Sie eine Standard-SD-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.
55. **USB-1-Port**: Verbinden Sie Standard-USB-Flashlaufwerke mit diese USB-Anschluss an. 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 Prime-Software verwenden, um die Musikbibliothek auf Ihrer SD-Karte oder Ihrem USB-Flashlaufwerk zu konfigurieren, bevor Sie sie mit PRIME 2 verbinden. Siehe das vollständige *Benutzerhandbuch* auf denondj.com, wenn Sie erfahren wollen, wie Sie dabei vorgehen sollten.
56. **Eject/Source** (Auswerfen/Quelle): 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. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie diese Taste, um das Quellenmenü zu öffnen.

Vorderseite



1. **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.
2. **Crossfader Assign** (Crossfader-Zuweisung): Routet das auf dem entsprechenden Kanal wiedergegebene Audio an die entsprechende Seite des Crossfaders (**L** oder **R**), oder umgeht den Crossfader und sendet das Audio direkt zum Programmix (Mitte, **Thru**).
3. **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



1. **Netzeingang:** Verwenden Sie das mitgelieferte Netzkabel, um diesen Eingang mit einer Steckdose zu verbinden. PRIME 2 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.
2. **Netzschalter:** Drücken Sie diese Taste, um PRIME 2 einzuschalten. Schalten Sie PRIME 2 erst ein, **nachdem** Sie all Ihre Eingabegeräte angeschlossen haben und **bevor** Sie Ihre Verstärker und Lautsprecher einschalten. Drücken Sie diese Taste, um PRIME 2 auszuschalten und folgen Sie den Anweisungen auf dem Touchscreen. Schalten Sie Ihre Verstärker und Lautsprecher aus **bevor** Sie PRIME 2 ausschalten.
3. **Rückseitige USB-Anschlüsse 2/3:** 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 auch einen ähnlichen USB-Anschluss auf der Oberseite. USB-Anschluss 3 kann auch zum Aufladen eines Geräts (+5 V, 1 A) verwendet werden.
4. **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.
5. **Link Port:** Verwenden Sie ein Standard-Ethernetkabel, um diesen Anschluss mit einem Computer zu verbinden. PRIME 2 wird über diese Verbindung Timing-, BPM- und andere Trackdaten an die kompatible Stagelinq Licht- und Videosteuerungssoftware senden.
6. **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.
7. **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.
8. **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.
9. **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).
10. **Aux-Eingänge (Cinch, asymmetrisch):** Verwenden Sie standardmäßige Cinch-Kabel, um diese Line-Level-Eingänge mit einer externen Audioquelle zu verbinden. Verwenden Sie den **Aux-Pegelregler** an der Oberseite, um die Lautstärke einzustellen.
11. **Mic-Eingang (XLR oder 6,35 mm):** Verwenden Sie ein handelsübliches XLR oder 6,35 mm Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten), um ein standardmäßiges dynamisches Mikrofon an diese Eingänge anzuschließen. Verwenden Sie den **Mikrofon 1** und **Mikrofon 2 Lautstärke** an der Oberseite, um die Lautstärke einzustellen.
12. **Kensington® Lock:** Verwenden Sie diesen Slot, um das PRIME 2 an einem Tisch oder einer anderen Oberfläche zu befestigen.

Appendix (English)

Technical Specifications

Frequency Response		20 Hz – 20 kHz (± 1 dB)
Dynamic Range		> 112 dB (A-weighted)
Signal-to-Noise Ratio		> 92 dB (A-weighted)
Headroom	Aux/Line	> 15 dB
	Mic Input	> 20 dB
	Outputs	> 20 dB
Channel Separation		< -85 dB (1 kHz, unity)
T.H.D.	Aux/Line	< 0.01% (1 kHz, unity)
	Microphone	< 0.02% (1 kHz, unity)
Analog Input	Aux/Line	+15 dBV (maximum) 0 dBV (unity)
	Microphone	-40 dBu (unity) -60 dBu (minimum)
Analog Output	Master, Balanced	+24 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	Master, Unbalanced	+20 dBu (maximum) 0 dBu (unity)
	Booth	+24 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	Headphone Output	< 150 mW @ 40 Ω
Connections	Audio Outputs	2 XLR outputs (master left/right, balanced) 1 RCA output pair (master left/right, unbalanced) 2 XLR outputs (booth left/right, balanced) 1 1/4" (6.35 mm) stereo output (headphones) 1 1/8" (3.5 mm) stereo output (headphones)
	Audio Inputs	1 RCA input pairs (line-level, unbalanced) 2 XLR+1/4" (6.35 mm) input
	Other	3 USB ports (for USB drives. Port 3 with 5 V, 1 A) 1 USB port (to computer) 1 Ethernet port 1 IEC power cable input
Power	Connection: IEC Voltage: 100–240 VAC, 50/60 Hz Consumption: 34W (with smartphone charging from USB3 port) 32W (without smartphone charging)	
Dimensions (width x depth x height)	25.39" x 16.15" x 4.73" 644.8 x 410.1 x 120.2 mm	
Weight	15.9 lb. / 7.2 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