

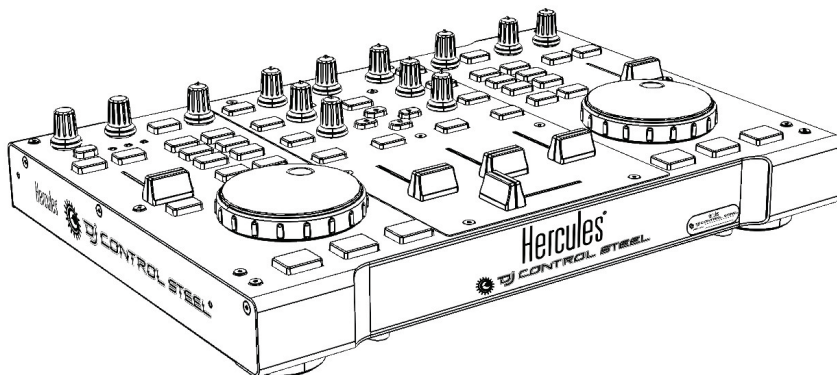
## CONTENIDO

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b>REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA</b> .....	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>INSTALACIÓN</b> .....	<b>3</b>
3.1.	Primera instalación .....	3
3.1.1.	<i>Instalación de controladores y software</i> .....	4
3.2.	Conexión y desconexión de DJ Control Steel .....	5
3.3.	Consumo de energía .....	5
<b>4.</b>	<b>VISTA GENERAL</b> .....	<b>6</b>
4.1.	La cara superior .....	6
<b>5.</b>	<b>CONEXIÓN DE AURICULARES</b> .....	<b>7</b>
<b>6.</b>	<b>CARACTERÍSTICAS DE DJ CONTROL STEEL</b> .....	<b>8</b>
6.1.	Jog wheels .....	8
6.2.	Faders (deslizadores) .....	8
6.3.	Botones Play/Pause, Stop y Cue .....	9
6.4.	Botones de avance hacia atrás y hacia delante .....	9
6.5.	Ajustes de pitch .....	9
6.6.	Efectos y bucles (botones 1-6) .....	10
6.7.	Botones Load Deck .....	11
6.8.	Botones Cue Select .....	11
6.9.	Botones de navegación .....	11
6.10.	Rueda Balance .....	11
6.11.	Rueda Monitor .....	11
6.12.	Ruedas de ecualización .....	11
6.13.	Botones de eliminación (Kill).....	12
6.14.	Botón Shift.....	12
6.15.	Codificadores Control 1 y 2.....	12
6.16.	Botón Apply Ctrl. On .....	12
<b>7.</b>	<b>EL ICONO DE TAREAS Y EL PANEL DE CONTROL</b> .....	<b>13</b>
7.1.	El icono de la barra de tareas de DJ Control Steel.....	13
7.2.	Utilización del panel de control de DJ Control Steel .....	14
<b>8.</b>	<b>UTILIZACIÓN DE DJ CONTROL STEEL EN UNA FIESTA</b> .....	<b>16</b>
8.1.	Visión general .....	16
8.2.	Mezclas en VirtualDJ .....	16
8.3.	Scratching .....	20
<b>9.</b>	<b>COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI</b> .....	<b>21</b>
<b>10.</b>	<b>PREGUNTAS FRECUENTES</b> .....	<b>27</b>
<b>11.</b>	<b>SOPORTE TÉCNICO</b> .....	<b>28</b>
11.1.	Información de garantía .....	28

## 1. INTRODUCCIÓN

DJ Control Steel es un dispositivo hardware versátil y potente que ofrece posibilidades casi ilimitadas en términos de lo que puedes hacer con la música. La utilización de DJ Control Steel es fácil de aprender y también ofrece muchas funcionalidades avanzadas, lo que la hace perfecta para todos los usuarios, tanto principiantes como profesionales con experiencia.

DJ Control Steel funciona con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Queremos llamar tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que debes cumplir con todas las legislaciones aplicables. Te animamos encarecidamente a que respaldes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.



## 2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

### PC:

- PC de sobremesa/portátil con procesador Intel Pentium III/Athlon a 1 GHz o compatible
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP/Vista / 7 (32 o 64 bits)
- Puerto USB disponible
- Tarjeta de sonido interna o externa (tarjeta de sonido de 4 canales o superior recomendada para hacer escucha previa de canciones) Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Resolución de vídeo de 1024 x 768
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones

### Mac:

- Mac de sobremesa/portátil con procesador a 1,5 GHz
- 1 GB de RAM
- Sistema operativo: Mac OS 10.4/10.5 o versión de Mac OS 10 superior
- Puerto USB disponible
- Tarjeta de sonido interna o externa (tarjeta de sonido de 4 canales o superior recomendada para hacer escucha previa de canciones) Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Resolución de vídeo de 1280 x 800
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones

## 3. INSTALACIÓN

### 3.1. Primera instalación



Debes instalar los controladores de DJ Control Steel antes de conectarla al ordenador.

Nota: Las pantallas y el procedimiento de tu instalación pueden variar ligeramente de lo descrito en este manual.

Como los controladores y el software están en un estado de evolución constante, los proporcionados con tu CD-ROM pueden no ser la versión más reciente. Puedes visitar el sitio web de Hercules para asegurarte de ello y, si es necesario, descargar la última versión.

### 3.1.1. Instalación de controladores y software



- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.

*Aparecerá automáticamente el menú de instalación de DJ Control Steel.*

#### Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

PC:

- Haz doble clic en **PC** (Windows Vista)/**Mi PC** (Windows XP).
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en **Setup.exe**.

Mac:

- Abre el **Finder**.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en **Setup.exe**.



- Sigue las instrucciones de la pantalla para instalar los controladores y el software.



*Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Control Steel al puerto USB del ordenador.*



- Conecta DJ Control Steel a uno de los puertos USB del ordenador utilizando el cable USB proporcionado.



Te recomendamos que conectes DJ Control Steel a un puerto USB del ordenador o a un concentrador USB con alimentación. No conectes la consola a un concentrador USB sin alimentación.

El ordenador detectará automáticamente DJ Control Steel e instalará los controladores requeridos.

Aparecerá una barra de progreso que mostrará el avance de la instalación. Ten en cuenta que puede tardar hasta 30 segundos, dependiendo del ordenador.

- Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y no hagas nada hasta que recibas un mensaje indicando que la instalación se ha terminado.

Se te pedirá que introduzcas el número de serie de VirtualDJ la primera vez que lo ejecutes, que se encuentra en el sobre del CD-ROM de instalación de DJ Control Steel.

- Introduce el número de serie y haz clic en **Aceptar**.

VirtualDJ se ejecutará automáticamente. Aparecerá el icono de VirtualDJ en el escritorio.

Es posible que Windows te indique que reinicies el ordenador al final de la instalación de los controladores.

Aparecerá el icono de DJ Control Steel en la barra de tareas, indicando que DJ Control Steel esta preparada para que la utilices.

Para obtener más información sobre la ejecución del panel de control, consulta la sección [7.1. El icono de la barra de tareas de DJ Control Steel](#).

## 3.2. Conexión y desconexión de DJ Control Steel

DJ Control Steel se puede utilizar en conjunción con una tarjeta de sonido interna sin provocar conflictos en el ordenador. Cuando conectes DJ Control Steel se reconocerá automáticamente como la tarjeta de sonido principal, y cuando la desconectes, la tarjeta de sonido interna continuará con sus funciones originales.

Por consiguiente, puedes conectar y desconectar DJ Control Steel en cualquier momento, incluso con el ordenador encendido, gracias a su conexión USB.

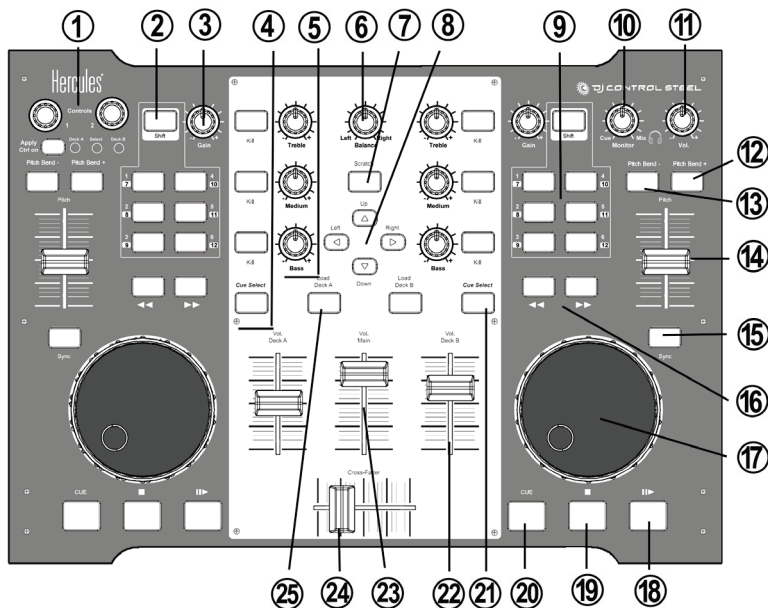
## 3.3. Consumo de energía

DJ Control Steel está optimizada para tener un consumo bajo de energía cuando está conectada al ordenador mediante USB.

## 4. VISTA GENERAL

### 4.1. La cara superior

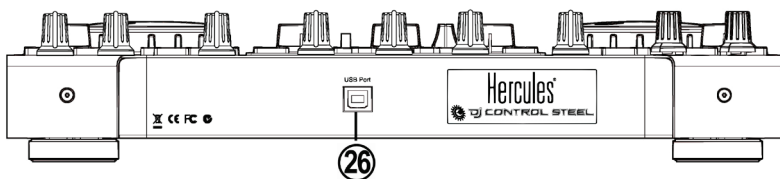
DJ Control Steel tiene varios controles que te permiten interactuar con el software de DJ. Hay dos grupos de esos controles, ya que las secciones izquierda y derecha de DJ Control Steel corresponden cada una a un deck distinto en las aplicaciones software de DJ. Más abajo se proporcionan las descripciones de las funciones predeterminadas de cada control.



1. Botones **Controls 1-2**: Modulan un efecto o plugin, si se puede modular. El botón **Apply Ctrl. On** selecciona el deck en el que se aplicarán **Control 1** y **Control 2**. (consulta sección [6.15](#) y sección [6.16](#))
2. Botón **Shift**: Si el control Shift está activado (el LED del botón **Shift** está encendido en verde), los botones 1 al 6 envían otro conjunto de funciones, y se convierten en los botones 7 al 12.
3. Botón **Gain**: aumenta o disminuye el nivel de la música en cada deck
4. Botones **Kill**: púlsalos para eliminar/restaurar las frecuencias agudas, medias y bajas, respectivamente
5. Ruedas de ecualización: ajustan las frecuencias agudas, medias y bajas
6. Rueda **Balance**: ajusta el balance de salida (1-2) entre los canales izquierdo y derecho
7. Botón **Scratch**: selecciona las jog wheels que se utilizan para hacer scratch o para buscar dentro de las pistas (el modo de scratch está activado por defecto)
8. Botones arriba/abajo/izquierda/derecha: moverse por los menús
9. Botones **1-6**: efectos especiales/bucles (consulta la sección [6.6 Efectos y bucles](#))

10. Rueda **Monitor**: ajusta la mezcla de lo que se está reproduciendo en los auriculares: la pista a la que vas a dar entrada en relación con la mezcla general
11. Rueda de volumen de auriculares: ajusta el volumen de los auriculares
12. Botón **Pitch bend +**: ajusta el pitch hacia arriba
13. Botón **Pitch bend -**: ajusta el pitch hacia abajo
14. Deslizador **Pitch**: ajusta el pitch hacia arriba o hacia abajo
15. Botón **Sync**: sincroniza el beat con el beat de la pista del deck opuesto
16. Botones de navegación: mueve el cursor dentro de la pista
17. Jog wheels: úsalas para hacer scratch, moverte por las pistas o desplazar los menús
18. Botón Play/pause: detiene la reproducción de la música y mueve el punto de entrada a la posición actual en la pista
19. Botón Stop: detiene la música y no cambia el punto de entrada de la pista
20. Botón **Cue**: define un punto de entrada en la pista
21. Botón **Cue Select**: selecciona el deck que se reproduce en los auriculares
22. Fader de volumen del deck: ajusta el volumen del deck
23. Fader de volumen principal: ajusta el volumen general
24. Cross fader: ajusta la proporción de los decks izquierdo y derecho en la mezcla
25. Botón **Load Deck**: carga una pista en el deck correspondiente

Nota: Éstas son las descripciones de las funciones predefinidas de DJ Control Steel, que pueden variar en función de la aplicación que estés utilizando.



26. Conector USB

## 5. CONEXIÓN DE AURICULARES

Con la DJ Control Steel, se pueden utilizar auriculares teniendo cuidado de ajustar el nivel del sonido directamente en el sistema operativo del PC o Mac.

Para una tarjeta multimedia hay que utilizar auriculares de 32 ohmios como máximo.

En la mayoría de las tarjetas de sonido del mercado de consumo, la preamplificación se realiza en las salidas 1-2. Por lo tanto, debes dirigir el sonido de los "auriculares" a las salidas 1-2 y la mezcla a las salidas 3-4.

## 6. CARACTERÍSTICAS DE DJ CONTROL STEEL

### 6.1. Jog wheels

Las jog wheels de DJ Control Steel emulan los giradiscos de vinilos: al girar una jog wheel puedes hacer scratch o mover el cursor hacia delante o hacia atrás dentro de las pistas musicales, lo que te permite seleccionar el punto de entrada en el que empezará la reproducción para el público.

Las jog wheels incorporan resistencia ajustable: si lo deseas, puedes ajustar los tornillos situados en la cara inferior del dispositivo debajo de cada jog wheel para aumentar o disminuir su resistencia, según tus preferencias. También puedes ajustar su sensibilidad utilizando el panel de control: puedes mantener la sensibilidad por defecto o dividirla por un factor de 2 o 4 para hacerlas menos sensibles. Las jog wheels se pueden desactivar mediante el panel de control.

Puedes usar el botón **Scratch** para cambiar la función de las jog wheels (el modo de scratch está activado por defecto): pulsa el botón para cambiar a la función de búsqueda, que te permitirá moverte hacia atrás o hacia delante dentro de una pista. Vuelve a pulsar el botón para volver a la función de scratch predefinida.

También puedes usar las jog wheels para examinar listas musicales. Cuando te muevas por un directorio que contenga un montón de archivos musicales, no tienes más que girar la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón de Arriba o Abajo en la consola para moverte más rápidamente por la lista.

### 6.2. Faders (deslizadores)

#### Cross fader

DJ Control Steel reproduce 1 pista musical estéreo por deck (2 pistas musicales estéreo simultáneamente). El cross fader se mueve entre los decks izquierdo y derecho, permitiendo al DJ ajustar la mezcla entre los 2 decks, y por consiguiente entre las 2 pistas.

Poner el cross fader totalmente a la derecha implica que la mezcla (la música que oye el público) proviene al 100% del deck derecho: el público no oye la música que se reproduce en el deck izquierdo. Poner el cross fader en el centro implica que la música proviene en un 50% del deck izquierdo y en un 50% del derecho, y así sucesivamente.

#### 2 faders de Pitch

Puedes usar los faders de pitch para ajustar la velocidad de reproducción de una pista, aumentando o reduciendo sus BPM (Beats Per Minute), para hacer más fácil el baile ajustando las nuevas pistas de música a los mismos BPM que la pista anterior para que la gente que baila no tenga que cambiar su ritmo durante la transición de una pista a otra.

En general, ajustar el pitch cambia la velocidad y el tono de la música: más rápido implica un tono más alto, y más lento implica un tono más bajo.



### 3 faders de Volumen

El fader de volumen del Deck A controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck A, mientras que el fader de volumen del Deck B controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck B. El fader de volumen principal controla el volumen maestro.

Al cambiar el volumen en el Deck A o el Deck B puedes ajustar las transiciones entre los 2 decks.

Si el volumen de uno de los decks no es lo bastante alto cuando el fader de volumen correspondiente está puesto en su nivel máximo, no tienes más que ajustar la rueda **Gain** de ese deck para aumentar el volumen máximo del deck.

## 6.3. Botones Play/Pause, Stop y Cue

Estos botones están disponibles para ambos decks en DJ Control Steel.

- **Play**: inicia la reproducción de la música, mientras que **Pause** detiene la reproducción de la música en la posición actual de la pista y coloca el punto de entrada en esa posición.
- **Cue**: coloca un punto de entrada (un marcador en el que empezará la reproducción) en la posición actual en la pista.
- **Stop**: detiene la reproducción de la música y no cambia el punto de entrada de la pista.

## 6.4. Botones de avance hacia atrás y hacia delante

Estos botones, que se encuentran justo encima de la jog wheel de cada deck, te permiten mover rápidamente el cursor dentro de las pistas de música. Se trata de una forma sencilla de llegar rápidamente al punto exacto que estamos buscando en una canción.

## 6.5. Ajustes de pitch

- **Pitch bend + / Pitch bend -**: ajusta el pitch hacia arriba y hacia abajo
- **Sync**: al pulsar este botón se sincroniza la velocidad (BPM) de la música reproducida en el deck correspondiente para igualarla a los BPM de la música del otro deck.

## 6.6. Efectos y bucles (botones 1-6)

En VirtualDJ, puedes usar estos botones para aplicar efectos a la música o repetir parte de una pista. Puedes modular el efecto de girar la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón de efecto. Estos efectos se pueden asignar a cualquiera de los 6 botones, por lo que estas descripciones de las funciones predeterminadas tan sólo son ejemplos.

- **Botón 1 (Loop in):** coloca un marcador al principio de un bucle.
- **Botón 2 (Pitch bend -):** pone el pitch de la música más bajo.
- **Botón 3 (Flanger):** aplica un efecto de audio con un ligero retardo, similar al sonido de un avión a reacción que despega.
- **Botón 4 (Loop out):** coloca un marcador al final de un bucle.
- **Botón 5 (Pitch bend +):** pone el pitch de la música más alto.
- **Botón 6 (Beatgrid):** añade un patrón de beat sobre la pista de música, en base a su tempo.

También hay otras funciones que se pueden asignar a esos botones:

- **Record Sample:** graba la música.
- **Play Sample:** reproduce la música muestreada. Con esto puedes reproducir una muestra almacenada en el botón con el que has grabado la muestra.
- **Backspin:** un efecto que imita el sonido que hace el DJ cuando tira hacia atrás rápidamente del disco después de haber apagado el giradiscos. Envía un impulso hacia atrás.
- **Brake:** ralentiza la música hasta que se para, si sigues pulsando.
- **Overloop:** pone un bucle en 1, 2, 4, 8 o 16 beats sobre la música.

## 6.7. Botones Load Deck

Puedes usar estos botones para cargar la pista de música seleccionada en el Deck A o Deck B.

## 6.8. Botones Cue Select

Puedes usar los botones **Cue Select** para elegir el deck del que se va a hacer escucha previa en los auriculares. Sólo se puede activar un botón **Cue Select** cada vez (es decir, un deck).

## 6.9. Botones de navegación

Puedes usar los botones Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para moverte por las carpetas y biblioteca musicales.

- **Botones Arriba/Abajo:** mover al archivo musical/directorio anterior (Arriba) o siguiente (Abajo). Puedes moverte por las listas musicales más rápidamente pulsando el botón Arriba o Abajo y girando la jog wheel al mismo tiempo.
- **Botones Izquierda/Derecha:** cambiar al directorio raíz (Izquierda) o entrar en un directorio (Derecha).

## 6.10. Rueda Balance

Puedes usar la rueda de balance para ajustar el balance de la salida principal (1-2) entre los canales izquierdo y derecho.

## 6.11. Rueda Monitor

Puedes usar la rueda **Monitor** para ajustar el nivel de la pista que estás preparando en relación con la mezcla general de los auriculares o altavoces de escucha. El lado **Cue** de la rotación de la rueda representa el deck seleccionado que estás preparando, mientras que el lado **Mix** representa la mezcla Deck A + Deck B.

## 6.12. Ruedas de ecualización

Puedes usar las ruedas de ecualización (**Bass**, **Medium** y **Treble**) de cada deck para añadir color a la música con ajustes personalizados. Por ejemplo:

- Facilitar el baile mejorando los bajos (los bajos proporcionan el tempo para bailar).
- Remezclar canciones aumentando los medios (los medios contienen la voz del cantante) en una pista y mezclándolos con otra pista del otro deck, en la que hayas eliminado los medios.

También puedes manipular los bajos para realizar transiciones entre dos pistas:

- Sincronizar las 2 pistas: mueve el fader de pitch para poner ambas pistas con los mismos BPM.
- Eliminar los medios y agudos en ambos decks, dejando sólo el beat de los bajos.
- Mover el cross fader del primer deck al segundo, mientras restauras los medios y agudos.

### 6.13. Botones de eliminación (Kill)

Puedes usar los botones de eliminación (**Bass**, **Medium** y **Treble**) en cada deck para eliminar o restaurar la banda de frecuencia correspondiente de la música que se reproduce en ese deck.

Se trata de una forma más rápida de eliminar o restaurar una banda de frecuencia que utilizando potenciómetros giratorios, y te permite crear fácilmente efectos interesantes para tu música con sólo pulsar un botón.

### 6.14. Botón Shift

Cambia los botones 1 al 6.

- Si el control Shift está desactivado (el LED del botón **Shift** está apagado), los botones 1 al 6 envían las funciones asignadas a los botones 1 al 6.

- Si el control Shift está activado (el LED del botón **Shift** está encendido en verde), los botones 1 al 6 envían otro conjunto de funciones, y se convierten en los botones 7 al 12.

### 6.15. Codificadores Control 1 y 2

Modulan un efecto o plugin, si se puede modular.

En VirtualDJ DJC 5, si el último efecto activado es un flanger, **Control 1** modula el retardo del flanger, mientras que **Control 2** modula la frecuencia del flanger. En VirtualDJ DJC 5, si el último efecto no se puede modular (por ejemplo, el beatgrid es un repetidor de beat sobre 4 beats que no se puede modular), **Control 1** y **Control 2** no tienen ningún efecto.

### 6.16. Botón Apply Ctrl. On

Selecciona el deck en el que se aplicarán **Control 1** y **Control 2**.

- Si el LED **Deck A** está encendido, esos codificadores modulan el último efecto activado en el deck A (izquierda).
- Si el LED **Select** está encendido, esos codificadores modulan el último efecto activado en DJ Control Steel, ya sea del lado izquierdo o del lado derecho del controlador.
- Si el LED **Deck B** está encendido, esos codificadores modulan el último efecto activado en el deck B (derecha).

## 7. EL ICONO DE TAREAS Y EL PANEL DE CONTROL

### 7.1. El icono de la barra de tareas de DJ Control Steel

Un icono que representa a DJ Control Steel aparece en la parte derecha de la barra de tareas cerca del reloj. Para ejecutar el panel de control de DJ Control Steel, haz clic en el icono.



Para mostrar el icono de DJ en Windows 7, primero debes hacer clic en el icono de la flecha hacia arriba del área de notificación. Cuando se muestre la lista de iconos ocultos, arrastra y suelta el icono de DJ al área de notificación.

Al hacer clic derecho en el icono, puedes seleccionar abrir el panel de control (una alternativa a hacer clic en el icono de la barra de herramientas como se ha descrito antes), salir del panel de control y quitar el icono de la barra de tareas, o comprobar actualizaciones de DJ Control Steel. Para esto último, debes tener una conexión activa a Internet.

Este icono consolida todos los productos de DJ de Hercules que estén instalados en tu sistema. Selecciona DJ Control Steel con clic derecho en el icono y elige **Seleccionar dispositivo**.

Para comprobar las actualizaciones de DJ Control Steel:

- Haz clic derecho en el icono de DJ Control Steel en la barra de tareas y selecciona **Comprobar actualizaciones**.

- Si el sistema te lo pidiese, permite que el ordenador acceda al servidor FTP de Guillemot.

*Si no hay ninguna versión nueva disponible, aparecerá un mensaje indicando que ya tienes instalada la última versión. Si la hubiese, se descargará y se ejecutará la instalación.*

- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar la actualización de DJ Control Steel.

## 7.2. Utilización del panel de control de DJ Control Steel

El panel de control te permite gestionar los diversos ajustes de DJ Control Steel.



Pestaña **Principal**:

En esta pestaña puedes:

- activar y volver a activar las jog wheels.

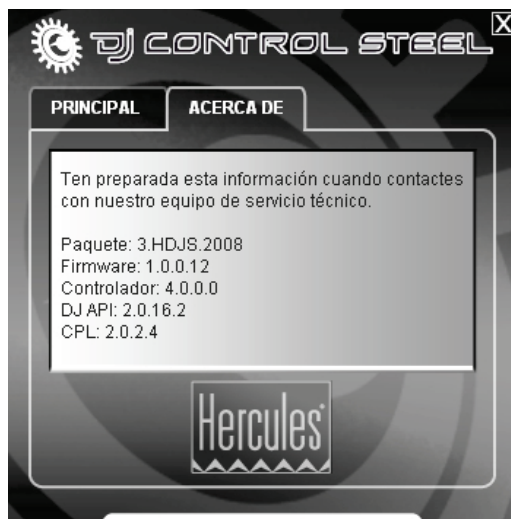


- ajustar la sensibilidad de las jog wheels.



Pestaña **Acerca de:**

- Esta pestaña proporciona toda la información acerca de las versiones del paquete, firmware, controlador API de DJ y panel de control que estás utilizando. Consulta esta información cuando contactes con el soporte técnico.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

## 8. UTILIZACIÓN DE DJ CONTROL STEEL EN UNA FIESTA

### 8.1. Visión general

Estás a punto de aprender todo lo que un DJ necesita saber para realizar tus primeras fiestas. Comencemos por el principio, es decir, por el montaje de la fiesta: ningún DJ se permitiría llegar sin habérsela preparado, y esta es la causa de que haya organizado su material y seleccionado sus discos de antemano.

Deberías hacer lo mismo ordenando tu música. Echa un vistazo a tu colección musical y selecciona las canciones que vas a utilizar. Para poder mezclar pistas eficazmente, debes conocer las piezas a la perfección.

Una vez que has hecho esto, asegúrate de que tienes todo el hardware que necesitas. ¿Has cogido tu ordenador, DJ Control Steel, un par de altavoces, auriculares y un práctico micrófono? Perfecto, ¡estás listo para empezar!

Probablemente te estés preguntando a ti mismo: y ahora, ¿cómo comienzo? A modo de introducción, aquí están los principios básicos de pinchar música: un DJ trabaja con dos decks (o giradiscos). El primer deck reproduce una parte de la pieza musical, mientras que el DJ utiliza el segundo deck para escuchar la parte siguiente en sus auriculares. De esta forma puede trabajar en esta segunda parte (acelerándola hasta que tenga el mismo tempo que el resto de la pieza, etc.) antes de reproducirla. Al final de una parte, el DJ reproduce la otra en el otro deck para hacer una mezcla de las dos partes, creando una transición perfecta.

En términos concretos, ejecutarás el software VirtualDJ proporcionado con DJ Control Steel y programarás piezas en cada uno de los platos.

Lee las secciones siguientes para saber más sobre el arte de pinchar. También te recomendamos que consultes la documentación de ayuda de VirtualDJ para más información.

### 8.2. Mezclas en VirtualDJ

El arte del mezclado consiste en preparar la pieza siguiente mientras se está reproduciendo una pieza dada. Cuando la pieza que se está reproduciendo llega a su fin, el DJ cambia de una pieza a otra de forma progresiva utilizando el cross fader, que regula el volumen de los dos decks. Estas técnicas te permiten evitar los espacios vacíos entre dos piezas.

DJ Control Steel te permite trabajar con fuentes de audio digitales y analógicas. Esta sección te proporcionará algunos ejemplos prácticos de cómo puedes cambiar de una pieza musical a otra y de una fuente de audio a otra utilizando el software VirtualDJ.





Mezclar tus canciones en VirtualDJ es divertido y fácil de dominar. Gracias a la perfecta integración de los controles de DJ Control Steel con el software incluido VirtualDJ 5 DJC Edition, en un abrir y cerrar de ojos estarás mezclando y haciendo scratching de tus canciones favoritas, insertando bucles y aplicando asombrosos efectos como un profesional y realizando transiciones perfectas de una canción a la siguiente.



Per Para grabar tu mezcla, haz clic en el botón **REC** situado en la sección superior derecha de la ventana de Virtual DJ.

- Haz clic en **REC** para empezar a grabar.
- Selecciona una ubicación para el archivo .wav que se generará.

*Durante la grabación, el botón **REC** se vuelve azul.*

- Vuelve a hacer clic en **REC** para detener la grabación.

Tómate algún tiempo para explorar y familiarizarte con el software VirtualDJ: un buen recurso es el manual en PDF de VirtualDJ, que se instala en el sistema automáticamente junto con la aplicación. También puedes descargar el manual en PDF de la página web de VirtualDJ. En él encontrarás montones de información sobre cómo sacarle el mayor partido al software y a sus numerosas funciones. La página web de VirtualDJ también contiene abundante información y recursos relacionados con el software, y encontrarás enlaces a muchos grupos de usuarios y foros que te pueden interesar para avanzar en tu conocimiento del software y en todas las posibilidades que ofrece.

En esta sección, te ofreceremos un breve resumen de algunas de las cosas más comunes que puedes hacer al empezar con DJ Control Steel y VirtualDJ 5 DJC Edition.

Lo primero de todo es cargar música en cada uno de los decks. Para ello, puedes usar el ratón o el touchpad para moverte por tus archivos en la parte inferior izquierda de la ventana de VirtualDJ, o usar los botones Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha en el centro de DJ Control Steel. Usa los botones Arriba/Abajo para moverte al directorio/archivo musical anterior (Arriba) o siguiente (Abajo). Puedes moverte más rápidamente por las listas musicales pulsando el botón Arriba o Abajo y girando la jog wheel al mismo tiempo. Usa los botones Izquierda/Derecha para cambiar al directorio raíz (Izquierda) o entrar en un directorio (Derecha). Pulsa cualquiera de los botones **Load Deck** de DJ Control Steel para cargar la pista seleccionada en el deck correspondiente. Si estás usando el ratón o el touchpad, arrastra y suelta canciones en el deck en cuestión.

En circunstancias normales, lo mejor es que pongas la rueda **Balance** de la parte superior de DJ Control Steel en la posición central, que dividirá por igual la mezcla entre los canales izquierdo y derecho. Sin embargo, si deseas inclinar el balance hacia el canal izquierdo o el derecho, puedes usar esta rueda para hacerlo.

Comprueba que el cross fader de DJ Control Steel esté puesto totalmente a la izquierda, para que solamente se oiga el Deck A en la mezcla. Pulsa el botón Play/Pause del Deck A de DJ Control Steel para iniciar la reproducción del Deck A. En la parte superior de la ventana VirtualDJ verás una pantalla que representa formas de onda rojas y azules: las ondas azules representan la música cargada en el Deck A, mientras que las ondas rojas representan la música cargada en el Deck B.

Pronto te darás cuenta de lo importante que es esta pantalla para el funcionamiento de VirtualDJ. Los picos de esta pantalla representan los beats del sonido: al alinear los picos de la pista de un deck con los picos de la pista del otro deck, puedes sincronizar las canciones entre sí para que estén en el mismo beat, lo que garantiza una transición suave entre pistas.

Prueba a usar el deslizador **Pitch** en el Deck A para ver lo que hace: observarás que si aumentas el pitch, la música suena más rápido, con un tono más alto, mientras que si lo disminuyes, el sonido suena más lento, con un tono más bajo.

Mientras la música se está reproduciendo en el Deck A, puedes preparar la pista del Deck B. Ponte los auriculares y pulsa el botón **Cue Select** del Deck B: esto quiere decir que estás haciendo escucha previa del Deck B en los auriculares (sólo puedes escuchar un deck cada vez). Usa la rueda **Monitor** para ajustar lo que oyes en los auriculares: el lado **Cue** de la rotación de la rueda representa el deck seleccionado que estás introduciendo, mientras que el lado **Mix** representa la mezcla de Deck A + Deck B. Usa la rueda **Volume** junto a la entrada de auriculares de la cara superior de DJ Control Steel para ajustar el volumen de los auriculares.

Prueba a mover la jog wheel del Deck B: verás que estás haciendo scratching de la pista hacia atrás y hacia delante, aunque el público no puede oírlo en este punto porque el cross fader está puesto totalmente a la izquierda, lo que quiere decir que sólo el deck izquierdo sale por la mezcla. Si pulsas el botón **Scratch** de DJ Control Steel, las jog wheels cambian a la función de búsqueda, que te permite moverte rápidamente dentro de una pista. También puedes hacer esto utilizando los botones de atrás y adelante que hay justo encima de la jog wheel. Vuelve a pulsar el botón **Scratch** para volver a la función de scratch por defecto.

Usa el deslizador **Pitch** del Deck B para ajustar el tempo de la canción para que coincida con el de la canción del Deck A; de forma alternativa, si pulsas el botón **Sync** del Deck B igualas el

tempo de la pista de ese deck con el de la que hay en el Deck A. Sincronizar los tempos facilita que la gente que baila mantenga un ritmo constante al cambiar de una canción a otra.

Mientras se está reproduciendo la pista del Deck B, pulsa el botón Play/Pause del Deck B para detener la pista en el punto exacto en el que deseas que empiece la reproducción: de este modo se detiene la canción y se coloca allí el punto de entrada (si hubieses pulsado el botón Stop, el punto de entrada no se habría movido a la nueva posición; en lugar de eso, habría vuelto al punto de entrada original de la pista, es decir, al principio de la canción).

Cuando la pista del Deck A esté a punto de acabarse, empieza a mover el cross fader a la derecha hacia el Deck B: cuanto más lo muevas a la derecha, más se oirá el Deck B en la mezcla. Cuando estés preparado para empezar la reproducción, pulsa el botón Play/Pause del Deck B para empezar a reproducir la pista desde el punto de entrada en donde la detuviste. Puedes ajustar las ruedas de ecualización del Deck B para afinar la ecualización o pulsar uno de los botones **Kill** para eliminar la banda de frecuencia correspondiente del deck para crear un interesante efecto de transición (vuelve a pulsar el botón **Kill** para restaurar la frecuencia en cuestión). Continúa moviendo el cross fader hasta que esté totalmente a la derecha, en cuyo punto sólo se oirá en la mezcla la pista que se reproduce en el Deck A. Puedes usar el deslizador **Volume** del Deck B para ajustar el volumen de la pista si es necesario, para que esté al mismo nivel que la pista que se estaba reproduciendo en el Deck A.

Ahora que ya se está reproduciendo la pista del Deck B, puedes devolverla a su pitch original si lo habías modificado para igualarlo al de lo que se estaba reproduciendo en el Deck A. Para ello, puedes mover lentamente el deslizador **Pitch** para ajustarlo a su nivel normal.

Puedes divertirte experimentando con algunos de los efectos disponibles en los botones 1-6: loop in, loop out, pitch bend, flanger, beatgrid, etc. Te sorprenderán algunos de los increíbles sonidos que puedes producir, personalizar y manipular fácilmente. Hasta puedes modular el efecto girando la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón del efecto. Si pulsas los botones 1-6 activarás o desactivarás el efecto correspondiente.

Mientras se está reproduciendo la música en el Deck B, pulsa el botón **Cue Select** en el Deck A: esto quiere decir que ahora estás escuchando el Deck A en los auriculares.

Inicia la reproducción en el giradiscos y ajusta el nivel mediante la rueda **Gain** del Deck A, que te permite definir el nivel general para igualarlo con el de la pista que se está reproduciendo en el otro deck. Una vez fijado el nivel general, puedes usar el deslizador **Volume** del deck para hacer ajustes más precisos. Lleva el disco hasta el punto en que quieras que empiece la reproducción.

Cuando la música del Deck B esté acabando, empieza a mover el cross fader a la izquierda y pon en marcha la reproducción del giradiscos cuando quieras empezar a hacer el cambio. Ajusta el EQ del Deck A a medida que continuas moviendo el cross fader, hasta que esté totalmente hacia la izquierda y el público sólo oiga lo que se reproduce en el Deck A.

Enhorabuena: ¡has hecho tu primera mezcla! A medida que vayas practicando y familiarizándote más con DJ Control Steel y el software VirtualDJ, comprobarás lo versátil que es este sistema de mezclas y cuanta libertad te proporciona para que lleves tu música a sitios que nunca soñaste hacerlo. Según continúes aprendiendo cómo funciona todo y probando distintos enfoques, pronto le cogerás el tranquillo a las mezclas y descubrirás formas de trabajar que se ajusten a tus gustos. Después de todo, tú eres el DJ, ¡y el público está en tus manos!

### 8.3. Scratching

DJ Control Steel te permite hacer scratch de tus MP3 y CD de la misma forma que un DJ lo hace con discos de vinilo. Para hacerlo, utiliza los controles de DJ Control Steel, junto con el cross fader para subir/interrumpir el sonido.

Hay muchos efectos de scratch, de los cuales los más conocidos son los siguientes:

#### **Baby Scratch**

No es necesario utilizar el control de volumen para este scratch básico. Consiste en realizar un scratch hacia delante, seguido inmediatamente por un scratch hacia atrás.

#### **Tear Scratch**

El Tear Scratch tampoco utiliza el control de volumen. Como en el Baby Scratch, haces un scratch hacia delante seguido por un scratch hacia atrás, pero este scratch hacia atrás se rompe en dos velocidades distintas: primero debes hacer scratching rápidamente, y después lentamente. Así, los distintos pasos son como sigue: scratch hacia delante, scratch rápido hacia atrás, scratch lento hacia atrás.

#### **Scratch hacia delante**

Debes hacer un scratch hacia delante y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo antes de hacer un scratch hacia atrás para volver a la posición inicial y restaurar el volumen. Sólo se oirá el scratch hacia delante.

#### **Scratch hacia atrás**

Es el inverso del scratch hacia delante: debes hacer un scratch hacia atrás y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo justo antes de hacer el scratch hacia delante, y después restaurar el volumen.

#### **Pass-Pass**

El Pass-Pass no es una técnica de scratch, estrictamente hablando, ya que utiliza tanto el scratch como otros elementos (pitch, cross fader, etc.) para crear nuevas composiciones. Para llevar a cabo esta técnica, debes reproducir la misma pieza en ambos platos, y después queda a tu elección la utilización de las funciones de DJ Control Steel para crear nuevas combinaciones rítmicas alternando tus manipulaciones en cada plato. Es necesario un dominio perfecto del cross fader y de las técnicas básicas de scratching, además de un buen sentido del ritmo y estar muy familiarizado con la pieza.

## 9. COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI

DJ Control Steel puede funcionar como un controlador MIDI: los botones y potenciómetros pueden enviar y recibir señales MIDI que serán interpretadas por el software. En el software que acepte comandos MIDI, debes seleccionar DJ Control Steel como el controlador MIDI.

### Mensajes MIDI enviados por DJ Control Steel:

Control de DJ Control Steel	Mensaje MIDI	Tipo de mensaje	Descripción del valor
Left Keypad 1	Bx 01 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 2	Bx 02 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 3	Bx 03 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 4	Bx 04 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 5	Bx 05 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Keypad 6	Bx 06 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Sync	Bx 07 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Beatlock	Bx 08 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Previous	Bx 09 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Next	Bx 0A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Play/Pause	Bx 0B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Cue	Bx 0C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Stop	Bx 0D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Treble	Bx 0E Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Medium	Bx 0F Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Kill Bass	Bx 10 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Reset	Bx 11 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Load	Bx 12 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Source	Bx 13 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Left Headphone Cue	Bx 14 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Beatlock	Bx 15 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Load	Bx 16 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Source	Bx 17 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Headphone Cue	Bx 18 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 1	Bx 19 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 2	Bx 1A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 3	Bx 1B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 4	Bx 1C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 5	Bx 1D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Keypad 6	Bx 1E Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Sync	Bx 1F Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Reset	Bx 20 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Previous	Bx 21 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Next	Bx 22 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Play/Pause	Bx 23 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Cue	Bx 24 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Stop	Bx 25 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Kill Treble	Bx 26 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Right Kill Medium	Bx 27 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released

Right Kill Bass	Bx 28 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Scratch	Bx 29 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Up	Bx 2A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Down	Bx 2B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Left	Bx 2C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Right	Bx 2D Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Talkover State	Bx 2E Value	Button - Momentary Output	7F: Enabled – 00: Disabled
Left Jog Wheel	Bx 2F Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast
Right Jog Wheel	Bx 30 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast
Left Pitch	Bx 31 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Left Volume	Bx 32 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Left Gain	Bx 33 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Treble	Bx 34 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Medium	Bx 35 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Left Bass	Bx 36 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Balance	Bx 37 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Main Volume	Bx 38 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Cross Fader	Bx 39 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Left > Full Right
Cue Mix	Bx 3A Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Pitch	Bx 3B Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Right Volume	Bx 3C Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Up
Right Gain	Bx 3D Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Treble	Bx 3E Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Medium	Bx 3F Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Bass	Bx 40 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F: Full CW: Full CCW
Controls 1 Deck A	Bx 41 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 2 Deck A	Bx 42 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 1 Deck B	Bx 43 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast

Controls 2 Deck B	Bx 44 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 1 Select A	Bx 45 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
Controls 2 Select B	Bx 46 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_HP	Bx 47 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
Left Shift + Key 1 (= 7 Left)	Bx 64 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 2 (= 8 Left)	Bx 65 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 3 (= 9 Left)	Bx 66 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 4 (= 10 Left)	Bx 67 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 5 (= 11 Left)	Bx 68 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift + Key 6 (= 12 Left)	Bx 69 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 1 (= 7 Right)	Bx 6A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 2 (= 8 Right)	Bx 6B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 3 (= 9 Right)	Bx 6C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 4 (= 10 Right)	Bx 6D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 5 (= 11 Right)	Bx 6E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift + Key 6 (= 12 Right)	Bx 6F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Deck A	Bx 70 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Deck B	Bx 71 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Apply ctrl on Select	Bx 72 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Left Shift Status	Bx 73 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Right Shift Status	Bx 74 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released

**Nota: CW = en sentido horario; CCW = en sentido antihorario.**

Continúa en la página siguiente.

**Mensajes MIDI recibidos por DJ Control Steel:**

<b>Control MIDI</b>	<b>Mensaje MIDI</b>	<b>Descripción del valor</b>
LED left key 1	Bx 01 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 2	Bx 02 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 3	Bx 03 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 4	Bx 04 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 5	Bx 05 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left key 6	Bx 06 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Sync	Bx 07 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left pitch bend +	Bx 08 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Play	Bx 0B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Cue	Bx 0C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Stop	Bx 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillTreb	Bx 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillMed	Bx 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left KillBass	Bx 10 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left pitch bend -	Bx 11 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED Folders	Bx 12 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left Mode	Bx 13 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left CueSelect	Bx 14 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right pitch bend +	Bx 15 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED Files	Bx 16 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Mode	Bx 17 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right CueSelect	Bx 18 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 1	Bx 19 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 2	Bx 1A Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 3	Bx 1B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 4	Bx 1C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 5	Bx 1D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right key 6	Bx 1E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Sync	Bx 1F Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right pitch bend +	Bx 20 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Play	Bx 23 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Cue	Bx 24 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right Stop	Bx 25 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillTreb	Bx 26 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillMed	Bx 27 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right KillBass	Bx 28 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED Scratch	Bx 29 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 1	Bx 31 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 2	Bx 32 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 3	Bx 33 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 4	Bx 34 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 5	Bx 35 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left key 6	Bx 36 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Sync	Bx 37 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left pitch bend+	Bx 38 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Play	Bx 3B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left Cue	Bx 3C Value	00 : OFF – 7F: ON



Control MIDI	Mensaje MIDI	Descripción del valor
Blink LED left Stop	Bx 3D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillTreb	Bx 3E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillMed	Bx 3F Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left KillBass	Bx 40 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left pitch bend-	Bx 41 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Folders	Bx 42 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED_left Mode	Bx 43 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left CueSel	Bx 44 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Stop	Bx 46 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Files	Bx 47 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 1	Bx 4A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 2	Bx 4B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 3	Bx 4C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 4	Bx 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 5	Bx 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right key 6	Bx 50 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Play	Bx 53 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Cue	Bx 54 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right pitch bend-	Bx 55 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Mode	Bx 57 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right CueSel	Bx 58 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED Scratch	Bx 59 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillTreb	Bx 5A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillMed	Bx 5B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right KillBass	Bx 5C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right Sync	Bx 5F Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right pitch bend+	Bx 60 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 1	Bx 64 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 2	Bx 65 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 3	Bx 66 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 4	Bx 67 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 5	Bx 68 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED left shift + Key 6	Bx 69 Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 1	Bx 6A Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 2	Bx 6B Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 3	Bx 6C Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 4	Bx 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 5	Bx 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
LED right shift + Key 6	Bx 6F Value	00 : OFF – 7F: ON
Update_All Analogs	Bx 70 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 1	Bx 74 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 2	Bx 75 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 3	Bx 76 Value	00 : OFF – 7F: ON

Control MIDI	Mensaje MIDI	Descripción del valor
Blink LED left shift + Key 4	Bx 77 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 5	Bx 78 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED left shift + Key 6	Bx 79 Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 1	Bx 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 2	Bx 7B Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 3	Bx 7C Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 4	Bx 7D Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 5	Bx 7E Value	00 : OFF – 7F: ON
Blink LED right shift + Key 6	Bx 7F Value	00 : OFF – 7F: ON

Hercules ha publicado una aplicación **MIDI Mapper** para DJ Control Steel: este software te permite cambiar los valores y mensajes MIDI de DJ Control Steel.

La aplicación MIDI Mapper está pensada para usuarios avanzados familiarizados con el estándar MIDI y se puede descargar de <http://ts.hercules.com>.

## 10. PREGUNTAS FRECUENTES

### 1. ¿Puedo utilizar DJ Control Steel con otro software de DJ distinto a VirtualDJ?

Sí: muchas aplicaciones de software de DJ son compatibles con DJ Control Steel, incluyendo Traktor, MixVibes y DJ Decks, con más y más programas aumentando la lista de compatibilidad de forma continua. Consigue información de los editores de otro software de DJ para saber si es compatible con DJ Control Steel.

### 2. ¿Puedo utilizar DJ Control Steel sin un ordenador?

No, DJ Control Steel no puede funcionar en absoluto sin estar conectada a un ordenador.

### 3. ¿Puedo mezclar directamente de CD de audio en el software de mezclas de DJ?

Sí, puedes mezclar CD de audio directamente desde la unidad de CD/DVD-ROM en VirtualDJ. Simplemente carga la pista de CD de audio en la lista de reproducción de un deck de DJ Console, como si fuera un archivo de audio, y la podrás mezclar inmediatamente.

### 4. ¿Es DJ Control Steel un controlador MIDI?

Sí, DJ Control Steel funciona como controlador MIDI y puede enviar y recibir comandos MIDI. Consulta la sección [10. Compatibilidad con el estándar MIDI](#).

### 5. ¿Funcionará DJ Control Steel si la conecto a un hub USB?

Sí, mientras esté conectado el suministro de corriente del hub USB, ya que DJ Control Steel necesita toda la energía de un puerto USB para funcionar adecuadamente.

### 6. ¿Para qué sirven los botones Stop de DJ Control Steel?

En VirtualDJ 5 DJC Edition, el botón Stop detiene la música y coloca el cursor en el punto de entrada original de la pista, mientras que el botón Play/Pause detiene la reproducción musical y mueve el punto de entrada a la posición actual en la pista musical.

### 7. ¿Cómo puedo cambiar un efecto?

En VirtualDJ 5 DJC Edition, puedes activar un efecto pulsando el botón (1-6) al que está asignado el efecto (consulta la sección [7.7 Efectos y bucles](#)). Puedes modular el efecto girando la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón del efecto.

### 8. ¿Cómo puedo expandir directorios en VirtualDJ 5 DJC Edition?

Puedes usar los botones Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha de DJ Control Steel para moverte por los directorios y archivos de música. Cuando selecciones un directorio, al hacer clic en el botón **Load** expandirás el directorio.

### 9. ¿Cómo puedo moverme por los directorios de música más rápido con VirtualDJ 5 DJC Edition?

Al examinar un directorio que contiene montones de archivos musicales, no tienes más que girar la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón Arriba o Abajo de la consola para moverte más rápidamente por la lista.

## 11. SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita <http://ts.hercules.com> y selecciona tu idioma. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Hercules (“Soporte Técnico”):

Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporcionas ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema.

Haz clic en **Registro del producto** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla.

Si ya te has registrado, rellena los campos **Nombre de usuario** y **Contraseña**, y luego haga clic en **Inicio de sesión**.

Por teléfono (si no dispone de acceso a Internet):

<b>España</b>	<b>901988060</b>	De lunes a viernes de 9:00 a 19:00
	Precio de una llamada telefónica local	

*Las horas de funcionamiento y los números de teléfono pueden cambiar. En <http://ts.hercules.com> se puede obtener la información de contacto de Soporte técnico más actualizada.*

### 11.1. Información de garantía

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”) garantiza al consumidor que este producto de Hercules estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Hercules. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

## Marcas registradas

Hercules® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ es una marca comercial de Atomix Productions. Apple®, el logotipo de Apple, Mac OS®, iTunes® y Quicktime® son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP, Vista y 7 son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no contractuales. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

## Declaración de conformidad

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE:** Guillemot Corporation S.A. declara por la presente que el dispositivo cumple con los requisitos principales y otras cláusulas pertinentes de la Directiva CEM 2004/108/CE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA:** este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

**En caso de funcionamiento incorrecto durante el uso debido a las emisiones electrostáticas, debe salir del software, desconectar el dispositivo del ordenador y luego continuar el uso normal volviendo a conectar el dispositivo al ordenador y reiniciando el software.**

## Copyright

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos los derechos.

Esta publicación no puede ser reproducida en todo o en parte, resumida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación, o traducida a cualquier idioma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier otro modo, sin el previo permiso por escrito de Guillemot Corporation S.A.

## Renuncia

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización, ni por infringir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero README.TXT en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

## Acuerdo de licencia de software para el usuario final del software de Hercules

**IMPORTANTE:** por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

**Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.**

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiere no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiera acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

**Acuerdo de licencia de software para el usuario final del software VirtualDJ**

Lea detenidamente el contrato de licencia que se muestra al instalar el software VirtualDJ. Posteriormente, se puede ver en cualquier momento el archivo de texto instalado en el ordenador.

**RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL**

Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje. Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.