

## CONTENIDO

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA</b> .....	<b>2</b>
<b>3. INSTALACIÓN</b> .....	<b>2</b>
3.1. Primera instalación .....	2
3.2. DJ Control MP3 y la tarjeta de sonido del PC .....	4
3.3. Instalación de controladores y software (Mac) .....	4
<b>4. PRESENTACIÓN</b> .....	<b>4</b>
4.1. La correa para el hombro.....	4
4.2. La cara superior .....	5
4.3. Conector USB .....	6
<b>5. UTILIZACIÓN DE DJ CONTROL MP3 EN UNA FIESTA</b> .....	<b>6</b>
5.1. Visión general .....	6
5.2. Configuración de DJ Control MP3 .....	7
5.3. Escucha previa con auriculares .....	7
5.4. Aceleración o ralentizado de una pieza.....	8
5.5. Creación de puntos de entrada (cue) .....	9
5.6. Creación de bucles .....	10
5.7. Creación de bucles (Mac).....	11
5.8. Cambio de una pieza a otra.....	11
5.9. Añadido de efectos en una pieza.....	13
5.10. Añadido de efectos en una pieza (Mac) .....	13
5.11. Scratching.....	14
<b>6. COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI</b> .....	<b>15</b>
<b>7. PREGUNTAS FRECUENTES</b> .....	<b>17</b>
<b>8. SOPORTE TÉCNICO</b> .....	<b>18</b>
8.1. Información de garantía .....	18

## **1. INTRODUCCIÓN**

DJ Control MP3 es un práctico dispositivo hardware que te abre las puertas del mezclado y del scratch de música digital en PC. Intuitivo y divertido de utilizar, DJ Control MP3 te permite dar tu toque distintivo a tu música favorita y compartirla con tus amigos para celebrar fantásticas fiestas o hacer mezclas creativas.

DJ Control MP3 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 portátil/de sobremesa con Intel Pentium III/Athlon 800 MHz o compatible
- 256 MB de RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows 2000 SP4, XP SP1 y Vista 32-bits
- Puerto USB disponible (USB 1.1 o USB 2.0)
- Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD o DVD-ROM (recomendada compatibilidad con CD-DA)
- Resolución de vídeo de 800 x 600 en 16 bits
- Conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro para aplicaciones

### **Mac:**

- Mac G4 / G5 1,5 GHz / Intel® Core™ Duo 1,66 GHz o superior
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Mac OS® X 10.4 o posterior
- Puerto USB disponible
- Auriculares y/o altavoces amplificados
- Lector de CD-ROM o DVD-ROM
- Conexión a Internet
- 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones
- Micrófono (opcional)

## **3. INSTALACIÓN**

### **3.1. Primera instalación**



Debes instalar los controladores de DJ Control MP3 antes de conectarla al ordenador.

Nota: tus pantallas y procedimiento de instalación pueden variar ligeramente de los que se muestran y describen 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 ([ts.hercules.com](http://ts.hercules.com)) para asegurarte de ello y, si es necesario, descargarte la última versión.

## 3.1.1. Instalación de controladores y software



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

Aparece automáticamente el menú de instalación de DJ Control MP3.

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

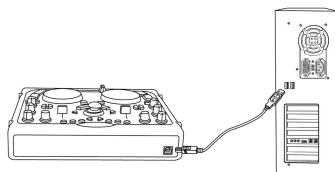
- Haz doble clic en **Mi PC**.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en **Setup.exe** si es necesario.

- Haz clic en **Instalar el producto**.
- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

*Nota: si no tienes la última versión de DirectX instalada en el sistema, se te guiará por el procedimiento de instalación para que la instales. Una vez que se haya instalado DirectX, se te pedirá que reinicies el ordenador. Cuando el ordenador se haya reiniciado, retoma el procedimiento de instalación reinsertando el CD-ROM de instalación en la unidad de CD-ROM.*



Aparece un cuadro de dialogo, que te pide que conectes DJ Control MP3 al puerto USB del ordenador, o que la desconectes y la vuelvas a conectar.



- Conecta DJ Control MP3 a uno de los puertos USB del ordenador utilizando el cable USB proporcionado; o, si ya está conectada, desconéctala y vuévela a conectar.

Windows detecta automáticamente DJ Control MP3 e instala los controladores necesarios.

Aparece una barra de progreso, que muestra el progreso de la instalación. Ten en cuenta que ésta puede durar al menos 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 completado.

# DJ CONTROL MP3

---

- Haz clic en **Finalizar**.

*Se te pedirá que introduzcas el número de serie de VirtualDJ, que se encuentra en un papel en la caja de DJ Control MP3.*

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

*VirtualDJ se ejecutará automáticamente y el icono de VirtualDJ aparecerá ahora en el escritorio.*

*Windows puede pedirte que reinicies el ordenador al final de la instalación de los controladores.*

*Para más información sobre cómo configurar DJ Control MP3, consulta la sección [5.2. Configuración de DJ Control MP3](#).*

## 3.2. DJ Control MP3 y la tarjeta de sonido del PC

Debes utilizar DJ Control MP3 en conjunción con la tarjeta de sonido y los altavoces y/o auriculares del PC; ya que la música en el PC se reproduce a través de la tarjeta de sonido. Utilizarás DJ Control MP3 para manipular la música que se reproduce en el PC. Puedes conectar y desconectar DJ Control MP3 en cualquier momento, incluso cuando el ordenador está encendido, gracias a su conexión USB.

## 3.3. Instalación de controladores y software (Mac)

- Inserta el CD-ROM proporcionado en el lector de CD-ROM.

*El CD-ROM de instalación aparecerá en el escritorio.*

- Haz doble clic en el icono del CD-ROM y muévete hasta la aplicación de instalación.

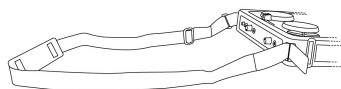
- Haz doble clic en la aplicación de instalación y sigue las instrucciones en pantalla para ejecutar la instalación de los controladores de DJ Control MP3 y el software Virtual DJ 3.

*Puede que se te pida que reinicies el ordenador una vez terminada la instalación.*

## 4. PRESENTACIÓN

### 4.1. La correa para el hombro

DJ Control MP3 también incluye una correa para el hombro para un transporte fácil. Para colocar la correa para el hombro:

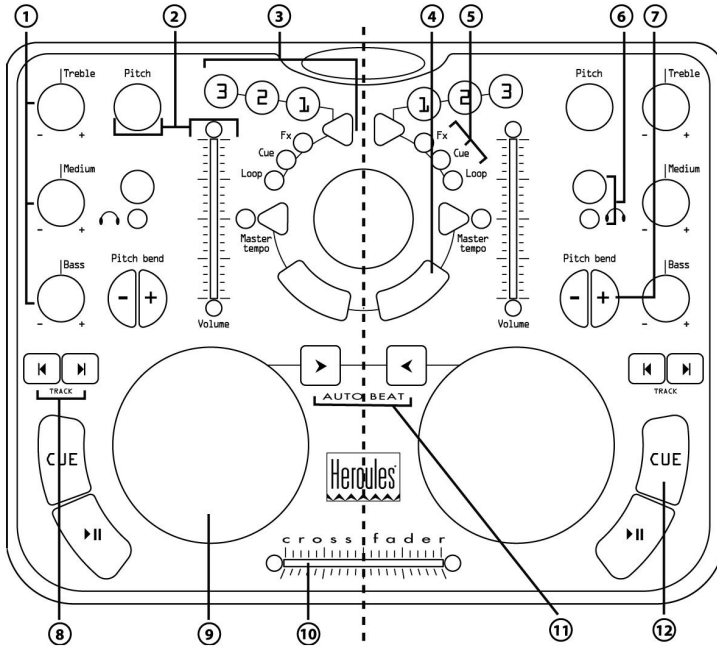


- Ensarta las solapas de Velcro a través de las dos hebillas de DJ Control MP3.

- Fija las solapas a la banda de Velcro.

## 4.2. La cara superior

DJ Control MP3 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 MP3 corresponden cada una a un plato distinto en las aplicaciones software de DJ. Más abajo se proporcionan descripciones de las funciones por defecto de cada control.



1. Corta o aumenta las frecuencias de Bajos/Medios/Agudos
2. Ajusta el volumen, cambia la velocidad de la música (pitch/tempo maestro) en tiempo real
3. Añade efectos, puntos de entrada (posiciones de la canción), bucles de forma instantánea
4. Emulación de ratón o control especial DJ FX
5. LED que indican el modo actual de un solo vistazo
6. Botón de escucha de auriculares
7. Acelera o ralentiza para conseguir un mezclado más preciso
8. Pista anterior/siguiente o avance rápido/rebobinado
9. Rueda de control tipo vinilo
10. Rápido cross fader para lograr un mezclado continuo entre los 2 platos
11. Mezcla automática de toda tu lista de reproducción
12. Reproducir/Detener una canción o marcar una posición de la canción

Nota 1: estas son descripciones de las funciones por defecto de DJ Control MP3, que pueden variar según la aplicación que estás utilizando.

# DJ CONTROL MP3

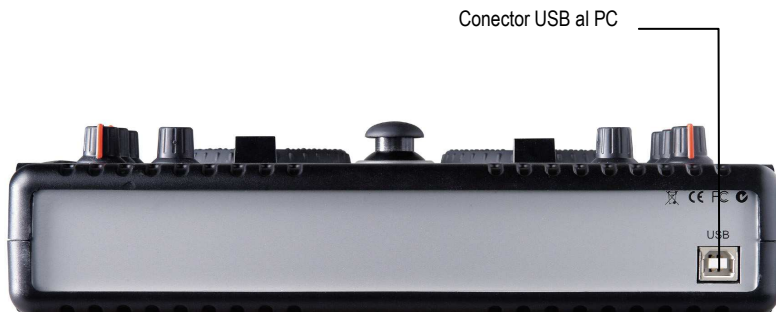
---

Nota 2: la emulación de ratón se activa mediante el Administrador de dispositivos (consulta la sección [5.2. Configuración de DJ Control MP3](#)).

## 4.3. Conector USB

DJ Control MP3 tiene un conector USB en su cara trasera, que te permite conectarlo al PC. Como DJ Control MP3 se alimenta por el bus USB, no necesita fuente de alimentación externa.

### Cara trasera



## 5. UTILIZACIÓN DE DJ CONTROL MP3 EN UNA FIESTA

### 5.1. 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 de CD y a tus archivos MP3 y WMA 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 MP3, un par de altavoces y auriculares? 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 platos (o giradiscos). El primer plato reproduce una parte de la pieza musical, mientras que el DJ utiliza el segundo para preparar la parte siguiente. 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 plato para hacer una mezcla de las dos partes, creando una transición perfecta.


En términos concretos, ejecutarás el software VirtualDJ y los programas en cada uno de los platos.

## VIRTUAL DJ

Los dos platos comparten una sola lista de reproducción. Puedes cargar tus piezas en la lista de reproducción desde la ventana del explorador.

- Mueve el puntero del ratón al icono **PLAYLIST** en la parte inferior derecha de la pantalla.

La ventana de la lista de reproducción se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

- Haz clic en  para bloquear la visualización de la ventana.

- Muévete por la parte izquierda de la pantalla del ordenador y arrastra y suelta los archivos que se reproducirán en la lista de reproducción.

Lee las secciones siguientes para saber más sobre el arte de pinchar. También te recomendamos que consultes la ayuda del software incluida con DJ Control MP3.

## 5.2. Configuración de DJ Control MP3

Para configurar DJ Control MP3, debes utilizar el Administrador de dispositivos de Windows.

- Haz clic en **Inicio/Panel de control/Sistema** (o en **Inicio/Configuración/Panel de control/Sistema**, dependiendo de tu sistema operativo y de la configuración del menú Inicio).
- Haz clic en **Hardware**, después en **Administrador de dispositivos** y haz clic en el signo + a la izquierda de **Dispositivos de interfaz humana**. Selecciona **Hercules DJ Control MP3** en la lista.
- Haz clic derecho en **Propiedades** y luego selecciona la pestaña **Configurar**.
- Selecciona o quita la selección de la opción **Activar DJ Mouse** para activar o desactivar la emulación de ratón mediante el ministick de DJ Control MP3 y los dos botones que tiene debajo (que actúan como los botones izquierdo y derecho del ratón). La emulación de ratón está activada de forma predeterminada.

## 5.3. Escucha previa con auriculares

Para preparar su reperto musical, un DJ hace una escucha previa con auriculares: escucha una pista en sus auriculares mientras que la otra está siendo reproducida en los altavoces, lo que le permite ajustar el tempo para que las pistas fluyan juntas de una pieza. También puede añadir efectos de audio, fijar puntos de entrada (marcadores) para comenzar en un punto específico en una pista, crear bucles rítmicos, ajustar frecuencias de bajos, medios y agudos, etc. DJ Control MP3 te permite llevar a cabo este tipo de escucha previa, dependiendo del hardware y del software que tengas a tu disposición.

Para ajustar la configuración de la tarjeta de sonido en VirtualDJ, haz clic en el icono **CONFIG** en la esquina superior derecha de la ventana principal de VirtualDJ, y selecciona la configuración en la pestaña **Sound Cards**.

# DJ CONTROL MP3

---

Si sólo tienes una tarjeta de sonido estéreo, no puedes realizar escucha previa con auriculares. Sin embargo, si tienes una tarjeta de sonido con una salida de 4 o más canales (como la tarjeta de sonido Hercules Muse Pocket LT), puedes escuchar la música en las salidas 3 y 4 con los auriculares.

Para utilizar el modo de escucha previa con auriculares en la tarjeta de sonido multicanal, debes:

- a) Comprobar que el modo de altavoces de la tarjeta de sonido es de 4 o 5.1 canales
- b) Conecta los auriculares a la clavija de altavoces traseros de la tarjeta de sonido (clavija negra en Sound Blaster Live!)
- c) Cuando ejecutes VirtualDJ, activa la escucha previa con auriculares haciendo clic en **"Headphones on 4.1 rear output"** (en **Settings** > panel **Sound Cards**).

Necesitarás auriculares de baja impedancia para escuchar la música (menos de 32 ohmios), ya que el nivel del sonido será demasiado bajo si utilizas auriculares de alta impedancia. Para escuchar un plato, pulsa y mantén pulsado el botón de escucha de auriculares de ese plato; la escucha se detendrá en el momento en el que sueltes el botón. Asegúrate de desactivar las funciones de posicionamiento 3D de la tarjeta de sonido, ¡o de lo contrario puedes acabar oyendo ecos de la pista que estás escuchando en tu mezcla principal!

Cuando una pieza en el plato A se está reproduciendo en la sala, deberías utilizar los auriculares para hacer escucha previa de la pieza en el plato B; y cuando la pieza en el plato B se está reproduciendo en la sala, deberías pulsar el botón de escucha de auriculares del plato A para preparar la pieza siguiente, etc. Los LED correspondientes junto a los botones de escucha de auriculares indican si la pista se escucha en ese plato: si el LED está encendido en DJ Control MP3, se está escuchando ese plato.

En VirtualDJ, los cuadros en la parte superior central de la pantalla que representan los platos 1 y 2 reflejan el estado de la escucha: en el caso de abajo, el plato A (el plato de la izquierda, o plato 1 en VirtualDJ) está en verde, indicando que se está escuchando en los altavoces, mientras que el plato B (el plato derecho, o plato 2 en Virtual DJ) está en rojo, indicando que no se está escuchando.



## 5.4. Aceleración o ralentizado de una pieza

La razón principal de acelerar o ralentizar una pieza que vas a reproducir es para igualar sus BPM y sincronizar su ritmo con el de la pieza que se está reproduciendo. De esta forma puedes mezclar dos piezas con suavidad cuando cambies de un plato a otro. Hay dos formas de regular la velocidad de una pieza: ajustando manualmente su pitch, y automáticamente mediante igualación del ritmo.

En los platos de vinilos, el pitch permite ajustar la velocidad de rotación del mismo. Por lo tanto, este ajuste cambia la velocidad de una pieza modificando su tonalidad general (por ejemplo, una pieza que se acelera de forma significativa sonará con un pitch más alto, o más aguda).



Por lo tanto puedes utilizar una de las ruedas de **Pitch** de DJ Control MP3 para modificar el pitch de una pieza.

VirtualDJ también ofrece una función muy útil para igualar automáticamente los BPM de piezas que se están reproduciendo y sincronizar sus ritmos para mezclarlas más fácilmente: esta función se llama igualación del ritmo. Pulsa el botón **Master Tempo** en cualquier plato para activar y desactivar la igualación del ritmo en el plato en cuestión. Cuando el LED correspondiente se ilumine, la igualación de ritmo estará activada en ese plato; y cuando el LED esté apagado, la igualación de ritmo estará desactivada en ese plato.

## VIRTUAL DJ

Cuando una pieza se está reproduciendo en un plato, se muestran los BPM justo encima de la línea de tiempo de la pieza a la derecha (el porcentaje junto a los BPM indica cómo de rápidos o de lentos son los BPM actuales en relación con los BPM normales de la pieza):



- Pulsa el botón **Master Tempo** en un plato para igualar automáticamente los BPM y sincronizar el ritmo de la pieza en ese plato con el de la pieza que se está reproduciendo en el otro plato.

El botón **BEATMATCH** se ilumina. Los BPM de esta pieza se igualan automáticamente con los de la pieza que se está reproduciendo en el otro plato y sus ritmos se sincronizan.

- Haz una transición de una pieza a la otra (consulta la sección [5.7. Cambio de una pieza a otra](#)).

Si decides desactivar la igualación de ritmo en este plato, pulsa de nuevo el botón **Master Tempo**. El botón **BEATMATCH** se atenúa, indicando que la igualación de ritmo está desactivada.

## 5.5. Creación de puntos de entrada (cue)

¿Terminaste de sincronizar los tempos de tus piezas? Fabuloso, pero dependiendo de las piezas que estés utilizando, puedes querer comenzar a reproducir en un punto específico y no simplemente al principio.

Esto es posible mediante la inserción de puntos de entrada (cue) en tus piezas. Un punto de entrada (cue) te permite localizar el comienzo de una sección rítmica interesante y lanzar la reproducción de una pieza en esa sección. VirtualDJ te permite fijar hasta 3 puntos de entrada por pieza utilizando DJ Control MP3.

Para fijar un punto de entrada:

## VIRTUAL DJ

- Cuando llegues a la sección rítmica que estás buscando, pulsa **Play/Pause**.

- Pulsa **CUE** para poner en esa posición el punto de entrada 1.

Se inserta un marcador  en el código de tiempo de la pieza.

## Si quieres poner los puntos de entrada 2 y 3:

- Comprueba que el LED **Cue** de DJ Control MP3 está encendido (si no es así, pulsa el Triángulo).
- Pulsa **Play/Pause** cuando llegues a otras secciones rítmicas.
- Pulsa los botones 2 o 3.

Para ir a un punto de entrada cuando se esté reproduciendo una pieza en la sala:



## Si sólo has fijado un punto de entrada:

- Pulsa **Play/Pause** para lanzar la reproducción de la pieza desde el punto de entrada que hayas fijado.
- Haz una transición de una pieza a la otra (consulta la sección [5.7. Cambio de una pieza a otra](#)).

## Si has fijado más de un punto de entrada:

- Pulsa **Play/Pause** para lanzar la reproducción de la pieza desde el último punto de entrada que hayas fijado.
- Pulsa los botones 1, 2 o 3 para ir al punto de entrada apropiado.
- Pulsa de nuevo **Play/Pause** para continuar la reproducción de la pieza.
- Haz una transición de una pieza a la otra (consulta la sección [5.7. Cambio de una pieza a otra](#)).

## 5.6. Creación de bucles

Utilizando el mismo principio de señal, también puedes crear bucles, que son secciones de una pieza repetidas hasta el infinito.



*Los bucles se controlan utilizando los botones 1, 2 y 3, que generan bucles basándose en 1, 2 y 4 medidas, respectivamente. Por lo tanto, el botón 1 genera un bucle corto, mientras que el botón 3 genera un bucle más largo.*

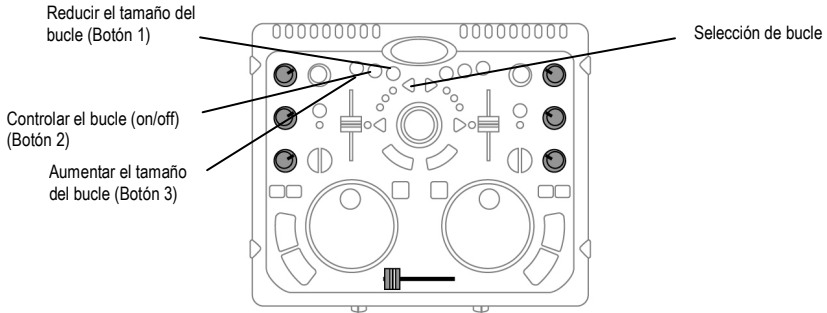
- Comprueba que el LED **Loop** de DJ Control MP3 está encendido (si no es así, pulsa el Triángulo).
- Durante la reproducción de la pieza, cuando llegues a una sección rítmica donde quieras crear un bucle, pulsa el botón 1, 2 o 3 (dependiendo de lo largo que quieras que sea el bucle).

*La sección rítmica se repite hasta el infinito.*

- Pulsa de nuevo el botón 1, 2 o 3 para continuar la reproducción normal de la pieza.

## 5.7. Creación de bucles (Mac)

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3 Mac.



Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

## 5.8. Cambio de una pieza a otra

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 platos. Estas técnicas te permiten evitar los espacios vacíos entre dos piezas.

DJ Control MP3 te permite trabajar con archivos de audio digital almacenados en el ordenador. Esta sección te proporcionará algunos ejemplos prácticos de cómo puedes cambiar de una pieza musical a otra utilizando el software VirtualDJ si estás utilizando la escucha con auriculares.

Ejemplo: se está reproduciendo un archivo MP3 en el plato A (el de la izquierda). El LED debajo del botón de escucha de auriculares del plato A está encendido, lo que indica que ese plato A se está escuchando en los auriculares. Puedes alterar la ganancia de una pieza utilizando las ruedas Bass, Medium y Treble, y así ajustar esas ruedas en el plato A para lograr la mezcla de sonido perfecta con la pieza que se está reproduciendo. El cross fader está movido totalmente hacia la izquierda, con lo que la audiencia sólo oír lo que se está reproduciendo en el plato A.

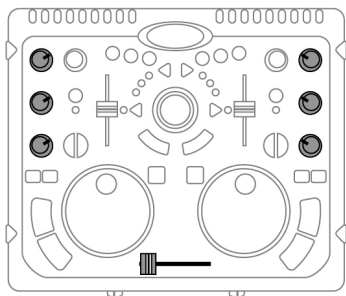
Mientras se está reproduciendo la pista en el plato A, pulsa el botón de escucha de auriculares en el plato B (el plato derecho) para poder escuchar en los auriculares la pista que estás preparando en el plato B mientras la audiencia continúa escuchando por los altavoces de la sala la pista que se reproduce en el plato A. El LED bajo el botón de escucha de auriculares en el plato B está encendido, indicando que ese plato se está escuchando en los auriculares.

Cuando la pieza del plato A se esté acabando, empieza a mover el cross fader a la derecha en el mismo momento en el que empiezas la reproducción en el plato B. Una vez más, puedes ajustar las ruedas Bass, Medium y Treble para conseguir la ganancia perfecta para la pieza que se está reproduciendo en el plato B. Naturalmente, hay muchas formas de cambiar de una pieza a otra: puedes mover lentamente el cross fader, crear efectos de hacia atrás y hacia delante, etc. ¡Usa

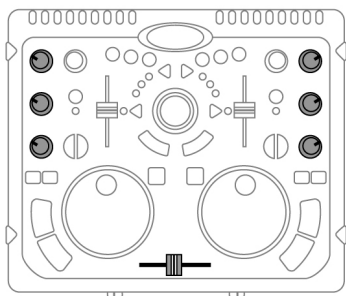
# DJ CONTROL MP3

tu imaginación! Una vez que el cross fader esté movido totalmente a la derecha, la audiencia sólo oír lo que se esté reproduciendo en el plato B.

Los siguientes diagramas te proporcionan una idea de cómo se ajustan las ruedas Bass, Medium y Treble y el cross fader para el procedimiento descrito anteriormente.



La pieza A se está reproduciendo en el plato A en la sala. Las ruedas Bass, Medium y Treble del plato A están ajustadas para conseguir la mezcla de sonido perfecta.



Cambia del plato A al plato B (mantén el cross fader en la posición central durante aproximadamente 5 segundos mientras ajustas las ruedas Bass, Medium y Treble en los platos A y B).

Una vez que las ruedas están en sus nuevas posiciones, puedes mover el cross fader del todo al plato B.

La transición entre dos piezas debería ser perfecta gracias a la sincronización de pitch llevada a cabo previamente. Sin embargo, en el caso de que observases una ligera discrepancia, utiliza los botones **Pitch bend - / +**. Estos botones son los equivalentes a cuando el DJ le da un pequeño empujón al vinilo en su plato, o a cuando ralentiza el plato con su mano. El valor de modificación del pitch aumenta a medida que se pulsa el botón **Pitch bend**.


Simplemente repite este procedimiento cuando estés listo para reproducir la siguiente pista en el plato A de nuevo. ¡En nada de tiempo, mezclarás como un profesional!

**Nota:** el software VirtualDJ también incorpora una función automática de mezclado, que asegura el ajuste de los BPM entre las piezas y el cambio de un plato al otro. Esto te permite tomarte un bien ganado descanso durante la mezcla ¡sin tener que cortar la música ni estropear la fiesta en la sala!

- Mueve el puntero del ratón al icono **PLAYLIST** en la parte inferior derecha de la pantalla.

*Aparece la lista de reproducción.*

- Haz clic en  en la ventana de la lista de reproducción.

La función de mezclado automático está activada, y las piezas se enlazarán una después de otra. Para volver al mezclado manual, haz clic de nuevo en .


Nota 2: otra opción interesante en Virtual DJ es la función **Suggestion Box**, que sugiere piezas que se igualan bien con las pistas que ya has seleccionado y sincroniza las transiciones entre piezas. Para acceder a esta función:

- Haz clic en **Suggestion Box** en la parte inferior izquierda de la pantalla.

## 5.9. Añadido de efectos en una pieza

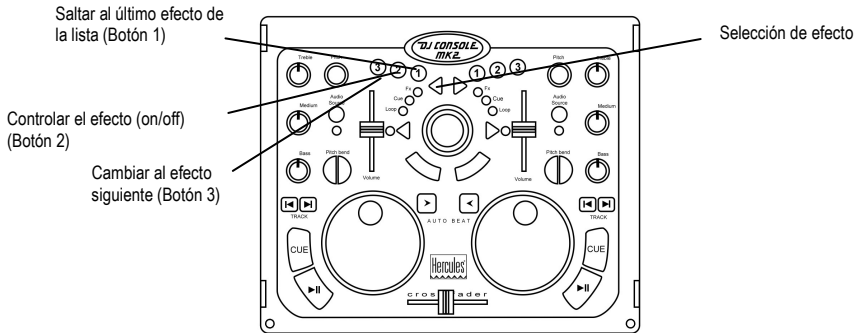
Si quieres llamar la atención sobre una nueva pieza durante tu mezcla o preparar a tu audiencia para dirigirte a ellos con el micrófono, puedes añadir efectos a las piezas que estás reproduciendo.

- Comprueba que el LED **Fx** de tu DJ Control MP3 está encendido (si no es así, pulsa el Triángulo).
- Pulsa el botón 1, 2 o 3 para añadir uno de los efectos.

Nota: en VirtualDJ puedes fijar otros efectos para los botones 1, 2 y 3 haciendo clic en .

## 5.10. Añadido de efectos en una pieza (Mac)

El diagrama siguiente ilustra las funciones asignadas a los controles en Virtual DJ 3 Mac.

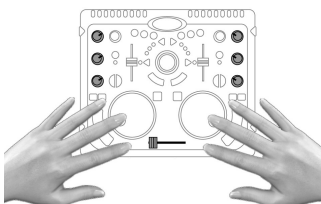


Consulta el manual en PDF de Virtual DJ 3 para más información.

## 5.11. Scratching

DJ Control MP3 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 MP3, junto con el cross fader para subir/interrumpir el sonido.

Deberías colocar las manos de tal forma que no hagas scratching hacia el centro del jog wheel, para que no golpees accidentalmente el cross fader y estropees la actuación. La mejor forma de colocar las manos se muestra en el diagrama siguiente:



Hay muchos efectos de scratch:

### **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 MP3 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.

## 6. COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI

DJ Control MP3 puede funcionar como un controlador MIDI: los botones y potenciómetros pueden enviar señales MIDI que serán interpretadas por el software. En el software que acepte comandos MIDI, debes seleccionar DJ Control MP3 como el controlador MIDI.

Se pueden enviar 3 tipos de señales: instrucciones sencillas (con estado pulsado o soltado) para los 28 botones, rango de valores (de 0 a 127, dependiendo de la posición) para los 6 potenciómetros Bass/Medium/Treble, los 3 deslizadores y el ministick, y modificadores de velocidad variables (el valor varía según la velocidad de rotación) para los 2 potenciómetros de ajuste de pitch y los 2 jog wheels.

Muchas aplicaciones de software musical que incorporan control MIDI incluyen un "modo de aprendizaje": simplemente haz clic en un botón, gira una rueda o un jog wheel o mueve un deslizador en DJ Control MP3 para vincular ese control con un control en el software. Algunas aplicaciones populares que incluyen un modo de aprendizaje MIDI son: Ableton Live 4 y posteriores; Arturia Storm 3; CakeWalk Sonar 2; Native Instruments Traktor, Reaktor y B4; Propellerhead Reason 3.0; RGC Audio Pentagon I; Software Technology VAZ 2010 V2; Steinberg Cubase SX; y Halion 3.

### Comandos de entrada MIDI:

Control de DJ Control MP3	Mensaje MIDI	Tipo de mensaje	Descripción del valor
Pausa/reproducción izquierda	Valor B0 08	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Punto de entrada izquierdo	Valor B0 09	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista anterior izquierda	Valor B0 0B	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista siguiente izquierda	Valor B0 0C	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend izquierda "-"	Valor B0 14	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend izquierda "+"	Valor B0 13	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección AutoBeat izquierdo	Valor B0 0A	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Botón izquierdo del ratón	Valor B0 1B	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Tempo maestro izquierdo	Valor B0 16	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección FX izquierdo	Valor B0 07	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "1" izquierdo	Valor B0 0F	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "2" izquierdo	Valor B0 0E	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "3" izquierdo	Valor B0 0D	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Botón de escucha auricular izquierdo	Valor B0 15	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pausa/reproducción derecha	Valor B0 02	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Punto de entrada derecho	Valor B0 03	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista anterior derecha	Valor B0 05	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pista siguiente derecha	Valor B0 06	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend derecha "-"	Valor B0 18	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Pitch Bend derecha "+"	Valor B0 17	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección AutoBeat derecho	Valor B0 04	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado

# DJ CONTROL MP3

Botón derecho del ratón	Valor B0 1C	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Tempo maestro derecho	Valor B0 1A	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Selección FX derecho	Valor B0 01	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "1" derecho	Valor B0 10	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "2" derecho	Valor B0 11	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
FX "3" derecho	Valor B0 12	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Botón de escucha auricular izquierdo	Valor B0 19	Botón - activar salida	7F: Pulsado – 00: Soltado
Cross Fader	Valor B0 31	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo a la izquierda > Todo a la derecha
Jog Wheel izquierdo	Valor B0 36	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento>rápido – 01 > 3F: CW lento>rápido
Jog Wheel derecho	Valor B0 37	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento>rápido – 01 > 3F: CW lento>rápido
Rueda de pitch izquierda	Valor B0 34	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento>rápido – 01 > 3F: CW lento>rápido
Rueda de pitch derecha	Valor B0 35	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW lento>rápido – 01 > 3F: CW lento>rápido
Rueda de bajos izquierda	Valor B0 2E	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de medios izquierda	Valor B0 2F	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de agudos izquierda	Valor B0 30	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de bajos derecha	Valor B0 2B	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de medios derecha	Valor B0 2C	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Rueda de agudos derecha	Valor B0 2D	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo CCW > Todo CW
Deslizador de volumen izquierdo	Valor B0 32	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia abajo > Todo hacia arriba
Deslizador de volumen derecho	Valor B0 33	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia abajo > Todo hacia arriba
Ministick eje Y	Valor B0 39	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo hacia arriba > Todo hacia abajo
Ministick eje X	Valor B0 38	Analógico – Coarse (128 valores)	00 > 7F: Todo a la izquierda > Todo a la derecha

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



## 7. PREGUNTAS FRECUENTES

- 1. ¿Puedo utilizar DJ Control MP3 con otro software de DJ distinto al incluido en el paquete?**  
Sí: porque DJ Control MP3 funciona como controlador MIDI y como puede enviar comandos MIDI, puede utilizarse con cualquier software que acepte comandos MIDI. Consulta la sección [6. Compatibilidad con el estándar MIDI](#).
- 2. ¿Puedo utilizar DJ Control MP3 sin un ordenador?**  
No, DJ Control MP3 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 Virtual DJ. Simplemente carga la pista de CD de audio en la lista de reproducción en un plato de DJ Control MP3, como si fuera un archivo de audio, y la podrás mezclar inmediatamente.
- 4. ¿Funcionará DJ Control MP3 si la conecto a un hub USB?**  
Sí, mientras esté conectado el suministro de corriente del hub USB.
- 5. ¿Puedo guardar las mezclas de DJ creadas con DJ Control MP3 en un archivo de audio?**  
Sí, puedes guardar tus mezclas haciendo clic en el botón **REC** en VirtualDJ.
- 6. ¿Por qué DJ Control MP3 no tiene un formato estándar de rack 1U?**  
DJ Control MP3 ha sido diseñada para el mercado de consumo, y la mayoría de los usuarios domésticos no tienen acceso a un rack 1U. DJ Control MP3 también ha sido diseñada para ser fácilmente transportable, por lo cual es significativamente más pequeña que las unidades diseñadas para encajar en un rack 1U.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

## 8. 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 **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla.

Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

### Por teléfono:

**España**

**901 988 060**  
Precio de una llamada  
telefónica local

De lunes a viernes – de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

### 8.1. 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.

## Marca registradas

Hercules® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP y Vista son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Apple®, el logotipo de Apple, Mac OS®, iTunes® y Quicktime® son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. VirtualDJ™ es una marca comercial de Atomix Productions. 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:** este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. 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.

## Descargas electrostáticas

Si se producen descargas electrostáticas en los contactores o cierres, puede ser necesario reiniciar el dispositivo device.

## Copyright

© 2007 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

**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 transfiera 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.

## **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.