

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO	2
2.	REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA	2
3.	INSTALAÇÃO	3
3.1.	Instalar os controladores.....	3
3.1.1.	Instalação no Windows Vista / 7	4
3.1.2.	Instalação no Windows XP	5
3.1.3.	Instalação no Mac	7
3.2.	DJ Control MP3 e2 e a placa de som do computador	9
4.	DESCRIÇÃO GERAL.....	10
4.1.	Painel superior	10
4.2.	Ligação USB	11
5.	UTILIZAR A DJ CONTROL MP3 E2 NUMA FESTA.....	12
5.1.	Descrição geral	12
5.2.	Painel de controlo da DJ Control MP3 e2.....	12
5.2.1.	Aceder ao painel de controlo no Windows.....	12
5.2.2.	Aceder ao painel de controlo no Mac	13
5.2.3.	Funcionalidades do painel de controlo	13
5.3.	Controlar com auscultadores	13
5.4.	Acelerar ou abrandar uma faixa.....	15
5.5.	Criar cue points	16
5.6.	Criar loops.....	17
5.7.	Mudar de uma peça para a outra.....	17
5.8.	Adicionar efeitos a uma faixa	20
5.9.	Scratch	20
6.	CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI.....	22
7.	FAQ	30
8.	SUPORTE TÉCNICO	31
9.	GARANTIA.....	31

1. INTRODUÇÃO

A DJ Control MP3 e2 é um controlador DJ de alto desempenho que lhe abre as portas para o mundo da mistura e do scratch de música digital no seu computador. De utilização intuitiva e divertida, a DJ Control MP3 e2 permite-lhe deixar a sua marca pessoal na sua música favorita e partilhá-la com os amigos para organizar festas inesquecíveis ou fazer misturas criativas.

A DJ Control MP3 e2 funciona com ficheiros de áudio digital, incluindo MP3. Gostaríamos de chamar a sua atenção para o facto de que as criações musicais estão protegidas por direitos de autor e deve respeitar todas as legislações em vigor. Encorajamos vivamente que apoie os artistas adquirindo legalmente os seus trabalhos.

2. REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

PC:

- PC de secretária/portátil com processador Intel Pentium III/Athlon a 1 GHz, ou compatível ou superior
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP®, Vista® e 7™ (32 ou 64 bits)
- 512 MB de RAM (Windows XP®); 1 GB de RAM (Windows Vista® e 7™) ou superior
- Porta USB 2.0 disponível (recomendado) ou porta USB 1.1
- Auscultadores ou altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Placa de som (de preferência com uma saída de 4 canais (4.1) ou superior para utilizar com a funcionalidade de controlo via auscultadores)
- Ligação à Internet (vivamente recomendado) + 100 MB de espaço livre no disco para diversas aplicações

Mac:

- Mac de secretária/portátil com processador a 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) ou superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.4 ou 10.5
- 1 GB de RAM ou mais
- Porta USB 2.0 disponível (recomendado) ou porta USB 1.1
- Auscultadores ou altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Para utilizar a funcionalidade de controlo via auscultadores, deverá ter uma placa de som externa com uma saída de 4 canais (4.1) ou superior
- Ligação à Internet (vivamente recomendado) + 100 MB de espaço livre no disco para diversas aplicações

3. INSTALAÇÃO

3.1. Instalar os controladores



- Insira o CD-ROM de instalação na respectiva unidade.

O menu de instalação da DJ Control MP3 e2 surge automaticamente.

- Clique em **Instalar a DJ Control MP3 e2**.

Se o menu de instalação não for executado automaticamente:

PC:

- Clique duas vezes em **O meu computador** (Windows XP) ou **Computador** (Windows Vista/7).

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

- Clique duas vezes no pacote do instalador.

Mac:

- Abra o **Finder**.

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

- Clique duas vezes no pacote do instalador.



- Clique na opção para instalar os controladores da DJ Control MP3 e2 e siga as instruções que surgirem no ecrã.



Recomendamos que ligue a DJ Control MP3 e2 a uma porta USB 2.0 directamente no computador para poder tirar partido das velocidades de transferência mais rápidas e do máximo desempenho.

DJ CONTROL MP3 e2

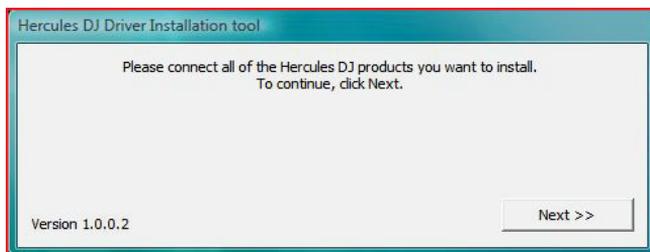
3.1.1. Instalação no Windows Vista / 7

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores. O Windows apresenta três avisos sucessivos relativamente à instalação dos vários componentes.



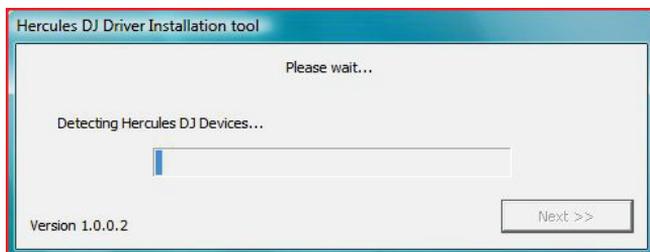
- Aceite instalar o software quando surgir cada aviso para prosseguir com a instalação.

Aparece uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ Control MP3 e2 e conclui a instalação dos controladores necessários.





Note que a instalação dos controladores pode demorar algum tempo, dependendo do desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções que surgirem no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Control MP3 e2 fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Control MP3 e2 está instalada e pronta para ser utilizada:



Para apresentar o ícone DJ no Windows 7, primeiro tem de clicar no ícone da seta na área de notificação que aponta para cima. Quando surgir a lista de ícones ocultos, arraste o ícone DJ para a área de notificação e largue.

Deve instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:



- No menu de instalação, clique em **Instalar o VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ fica visível no ambiente de trabalho.

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**.



O número de série encontra-se no envelope do CD-ROM de instalação.

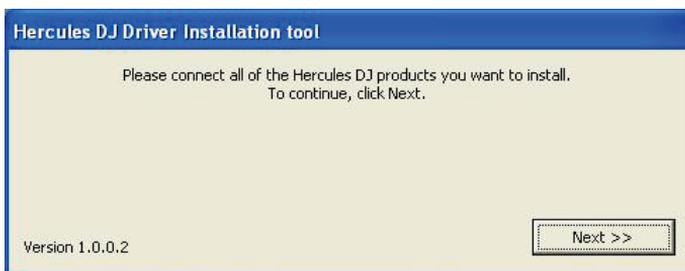
Para mais informações sobre a configuração da DJ Control MP3 E2, consulte o capítulo [5.2. Painel de controlo da DJ Control MP3 e2](#).

3.1.2. Instalação no Windows XP

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

Aparece uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador.

DJ CONTROL MP3 e2



- Ligue a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ Control MP3 e2 e conclui a instalação dos controladores necessários.



NOTA: Não interaja com quaisquer janelas de detecção de hardware do Windows que possam surgir durante o processo de instalação; essas janelas acabarão por desaparecer ao fim de breves instantes.



Note que a instalação dos controladores pode demorar algum tempo, dependendo do desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções que surgirem no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Control MP3 e2 fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Control MP3 e2 está instalada e pronta para ser utilizada:



Deve instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:

DJ CONTROL MP3 E2



- No menu de instalação, clique em **Instalar o VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ fica visível no ambiente de trabalho.

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**.

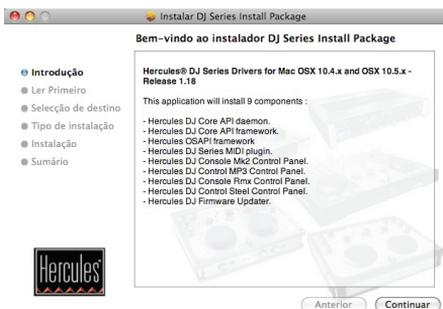


O número de série encontra-se no envelope do CD-ROM de instalação.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Control MP3 E2, consulte o capítulo [5.2](#) Painel de controlo da DJ Control MP3 e2.

3.1.3. Instalação no Mac

É apresentado um ecrã de boas-vindas que o informa acerca do que será instalado.



- Siga as instruções que surgirem no ecrã.

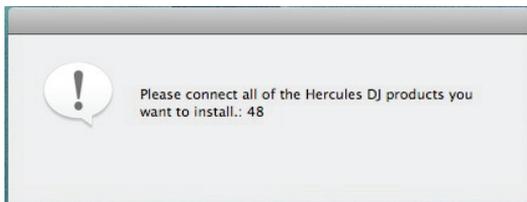


É possível que tenha de inserir a sua palavra-passe para poder continuar no caso de ser preciso que entre no sistema como administrador.

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

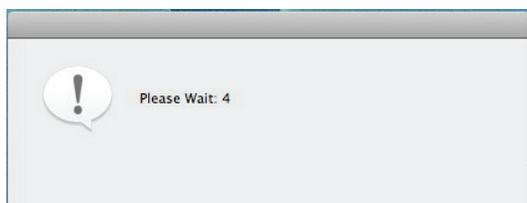
DJ CONTROL MP3 e2

Aparece uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Control MP3 e2 à porta USB do computador.

O computador detecta automaticamente a DJ Control MP3 e2 e conclui a instalação dos controladores necessários.



Note que a instalação dos controladores pode demorar algum tempo, dependendo do desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções que surgirem no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Control MP3 e2 fica visível no ambiente de trabalho, indicando que a DJ Control MP3 e2 está instalada e pronta para ser utilizada:



Deve instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:



- No menu de instalação, clique em **Instalar o VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

O software é instalado no computador.

- Para executar o software VirtualDJ no Mac, vá até **Applications** e seleccione **VirtualDJ**.
- Insira o número de série do VirtualDJ e clique em **OK**.



O número de série encontra-se no envelope do CD-ROM de instalação.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Control MP3 E2, consulte o capítulo [5.2](#) Painel de controlo da DJ Control MP3 e2.

3.2. DJ Control MP3 e2 e a placa de som do computador

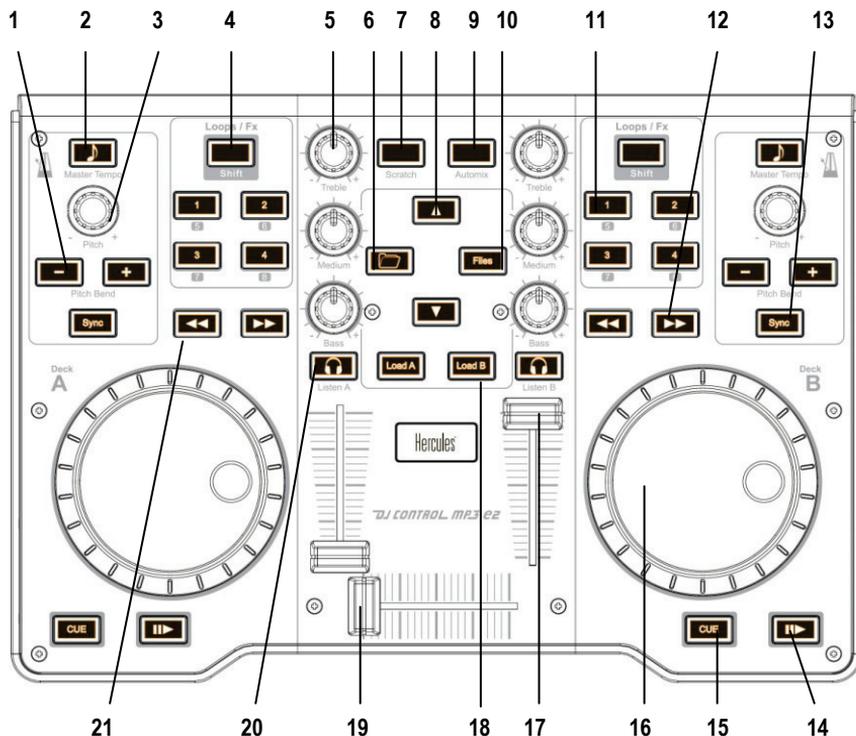
A DJ Control MP3 e2 é inseparável da placa de som do computador, bem como dos altifalantes e/ou auscultadores. É a placa de som que irá processar a música reproduzida no computador. O software da DJ Control MP3 e2 permite-lhe controlar a música transmitida a partir do computador. Uma vez que a DJ Control MP3 e2 liga ao computador através de uma porta USB, pode ligá-la ou desligá-la em qualquer altura, mesmo quando o computador está a funcionar, excepto quando estiver a utilizar o software VirtualDJ.

DJ CONTROL MP3 e2

4. DESCRIÇÃO GERAL

4.1. Painel superior

A DJ Control MP3 e2 possui uma diversidade de controlos para interagir com software DJ. Existem dois conjuntos de controlos, visto que as secções esquerda e direita da DJ Control MP3 e2 correspondem cada uma a um deck distinto nas aplicações de software DJ. Abaixo seguem-se descrições da função pré-definida de cada controlo.



1. Diminuir (-) ou aumentar (+) a velocidade da faixa (pitch) para misturar com precisão
2. Com a função Master Tempo, o tom da faixa permanece inalterado quando modifica o pitch
3. Manípulo de controlo da regulação do pitch
4. Alternar entre o controlo de loops ou efeitos (quando o botão não está iluminado, os loops estão activados; quando o botão está iluminado, os efeitos estão activados)
5. Cortar ou intensificar as frequências Bass/Medium/Treble
6. Botão Pasta: alterar o directório raiz
7. Activar o modo scratch
8. Navegar para cima (▲) ou para baixo (▼) nos ficheiros

9. Misturar automaticamente a lista pessoal inteira
10. Botão Files: entrar num directório
11. Botões 1-2-3-4: aplicar loops nas medidas 1, 2, 4 e 8 respectivamente, quando em modo loop; aplicar o efeito correspondente quando em modo de efeitos
12. Faixa seguinte/pressionar para avançar rapidamente na faixa corrente
13. Sincronizar as batidas com as da faixa no deck oposto
14. Reproduzir/Pausar a faixa
15. Definir o cue point (marcar uma posição na faixa)
16. Jog wheel ao estilo de pratos de vinil
17. Fader de volume para o deck correspondente
18. Carregar a faixa seleccionada no deck correspondente
19. Crossfader para misturar continuamente entre os dois decks
20. Activar o controlo via auscultadores no deck correspondente
21. Faixa anterior/pressionar para recuar na faixa corrente

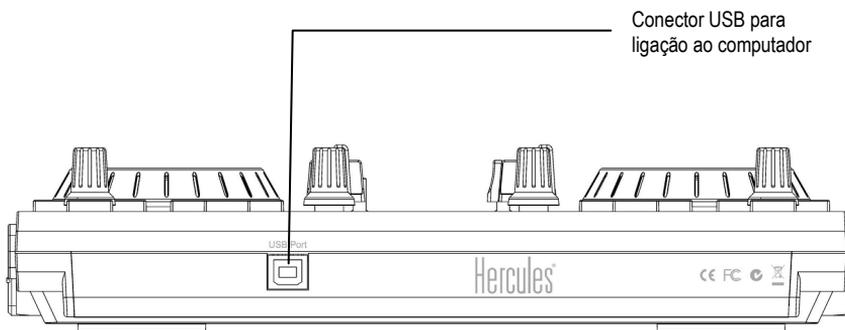


Estas descrições referem-se às funções pré-definidas da DJ Control MP3 e2, as quais podem variar consoante a aplicação que utiliza.

4.2. Ligação USB

A DJ Control MP3 e2 possui um conector USB no painel posterior que lhe permite ligá-la ao computador. Uma vez que a DJ Control MP3 e2 é alimentada pelo barramento USB, não necessita de alimentação externa.

Painel posterior



5. UTILIZAR A DJ CONTROL MP3 E2 NUMA FESTA

5.1. Descrição geral

Está prestes a aprender tudo o que um DJ precisa de saber para organizar as suas primeiras festas. Começemos pelo princípio, nomeadamente preparar a festa: nenhum DJ haveria de querer chegar mal preparado, razão pela qual teria organizado o material e seleccionado os discos de antemão.

Examine a sua música para fazer o mesmo. Dê uma boa vista de olhos na sua colecção de CDs, bem como nos ficheiros MP3 e WMA, e seleccione as canções que pretende utilizar. Para poder misturar faixas eficazmente, deve conhecer as faixas na perfeição.

Depois disto, certifique-se de que tem todo o equipamento de que precisa. O computador, a DJ Control MP3 e2 e um par de altifalantes – bem como auscultadores, no caso de ter uma placa de som multicanal – estão a jeito? Ótimo, está pronto para começar!

Provavelmente faz a si mesmo esta pergunta: e agora, por onde começo? Em jeito de introdução, estes são os princípios básicos de DJing: um DJ trabalha com dois decks (ou pratos). O primeiro deck reproduz uma faixa, enquanto o DJ utiliza o segundo deck para preparar a próxima faixa. Pode então trabalhar nesta segunda faixa (acelerá-la para que esteja no mesmo tempo da faixa correntemente em reprodução, etc.) antes de reproduzi-la para o público. Perto do fim de uma faixa, o DJ começa a reproduzir a faixa seguinte no outro deck e faz uma mistura, o mesmo que dizer que funde as duas faixas para criar uma transição perfeita.



Os dois decks partilham uma única lista de música. Pode carregar as faixas a partir da janela do navegador.

- Desloque o ponteiro do rato até ao ícone **MUSIC** na zona central do ecrã.

A janela do navegador abre-se com a lista de música na metade inferior direita do ecrã.

Leia as secções seguintes para saber mais acerca da arte de DJing. Recomendamos também que consulte a documentação de ajuda do software fornecido com a DJ Control MP3 e2 para obter mais informações.

5.2. Painel de controlo da DJ Control MP3 e2

Pode aceder ao painel de controlo para configurar a DJ Control MP3 e2.

5.2.1. Aceder ao painel de controlo no Windows

- Para aceder ao painel de controlo da DJ Control MP3 e2 através da barra de tarefas do Windows (no canto inferior direito do ecrã), clique no ícone .

5.2.2. Aceder ao painel de controlo no Mac

- Para aceder ao painel de controlo, clique duas vezes no ícone  no ambiente de trabalho.

5.2.3. Funcionalidades do painel de controlo

- Separador **Main (Principal)**:

→ **MIDI Channel for controls (Canal MIDI para os controlos)**: permite-lhe seleccionar o canal MIDI através do qual são enviados comandos MIDI para controlar o software de DJing, excepto o Virtual DJ, que inclui suporte nativo para a DJ Control MP3 e2.

Jog wheels settings (Definições das jog wheels)

→ **Enabling/Disabling (Activar/Desactivar)**: permite-lhe optar por activar ou desactivar as jog wheels.

→ **Sensitivity (Sensibilidade)**: permite-lhe ajustar a sensibilidade das jog wheels em função da forma como as utiliza (scratch, preparar uma faixa, etc.).

- Separador **About (Acerca de)**:

Este separador contém todas as informações relativas à versão do controlador correntemente instalado. Utilize estas informações caso precise de contactar o suporte técnico da Hercules.



5.3. Controlar com auscultadores

Para preparar o seu alinhamento musical, o DJ recorre ao controlo via auscultadores: ouve uma faixa nos auscultadores enquanto outra é reproduzida nos altifalantes, o que lhe permite ajustar o tempo de modo que as faixas fluam sem interrupção. Também pode adicionar efeitos de áudio, definir cue points (marcadores) para começar num ponto específico de uma faixa, criar loops rítmicos, ajustar as frequências Treble, Medium e Bass, etc. A DJ Control MP3 e2 permite-lhe realizar este tipo de controlo via auscultadores, dependendo do hardware e software que tem à sua disposição.



Se tem apenas uma placa de som estéreo, não pode controlar as faixas através dos auscultadores. Note que os computadores Mac de secretária e portáteis, bem como a maioria dos PC portáteis, possuem APENAS uma saída estéreo; por conseguinte, se tem um desses computadores e pretende utilizar a funcionalidade de controlo via auscultadores, precisa de uma placa de som externa multicanal.

No caso de ter uma placa de som com uma saída de 4 ou mais canais (como a placa de som Hercules Muse Pocket LT, ou um modelo semelhante), contudo, pode controlar a música nas saídas 3 e 4 através dos auscultadores.

Para utilizar o modo de controlo via auscultadores numa placa de som multicanal:

a) Verifique se a configuração dos altifalantes está definida para canais 4.1 ou 5.1. Isto deve ser feito utilizando de preferência o programa de configuração da placa de som.

O seu sistema operativo também oferece algumas possibilidades de configuração:

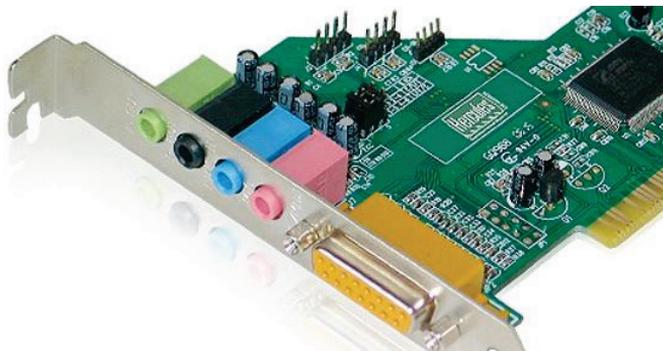
PC: Iniciar > Painel de controlo

- Sons, voz e dispositivos de áudio (Windows XP)
- Som (Windows Vista/7)

Mac: Application > Utilities > Audio MIDI Setup

b) Faça as ligações necessárias à placa de som da seguinte forma:

- Ligue os altifalantes ao conector **FRONT** (normalmente é verde).
- Ligue os auscultadores ao conector **BACK/REAR** (normalmente é preto).



Note que os nomes dos conectores podem variar em determinadas placas de som. Consulte a documentação da sua placa de som para obter detalhes específicos.

c) Quando executa o VirtualDJ pela primeira vez, tem de configurar o software para poder utilizá-lo com a placa de som.

- Clique no botão **Config**.
- No separador **Sound Setup**, configure da seguinte forma:

Entrada: **None**

Saída(s): **Headphone**

O menu adjacente deverá então apresentar a configuração pré-definida: **Master : Front output / Headphones : Rear output**.

Placa de som: **4.1 card (PC) / 4 Out Card (Mac)**

Seleccione no menu adjacente a placa de som que pretende que o VirtualDJ utilize.

Precisa de auscultadores de baixa impedância para controlar as faixas (menos de 32 ohms), pois o nível de som será demasiado baixo se utilizar auscultadores de alta impedância. Para controlar um deck, pressione o botão de controlo do deck correspondente. Não se esqueça de desactivar quaisquer funcionalidades de posicionamento 3D na placa de som, caso contrário pode acabar por ouvir na mistura principal ecos da faixa que está a controlar!

Quando uma faixa no deck A é reproduzida na sala, deve utilizar os auscultadores para controlar a faixa no deck B, e quando uma faixa no deck B é reproduzida na sala, deve pressionar o botão de controlo via auscultadores no deck A para preparar a faixa seguinte, e assim sucessivamente. Quando um botão de controlo está aceso na DJ Control MP3 e2, indica que o deck em causa está a ser controlado.

No VirtualDJ, as caixas na metade superior do ecrã que representam os decks 1 e 2 reflectem o seu estado de controlo: no exemplo abaixo, o deck A (o deck esquerdo, ou deck 1 no VirtualDJ) está verde, indicando que está a ser controlado nos auscultadores, enquanto o deck B (o deck direito, ou deck 2 no Virtual DJ) está vermelho, o que indica que não está a ser controlado.



5.4. Acelerar ou abrandar uma faixa

A principal razão para acelerar ou abrandar uma faixa que está prestes a reproduzir consiste em igualar as respectivas BPM (o número de batidas por minuto) e sincronizá-las com as da faixa já em reprodução. Desta forma, pode misturar as duas peças uniformemente quando passa de um deck para outro. Há duas formas de regular a velocidade de uma faixa: ajustando manualmente o pitch, ou automaticamente através da sincronização das batidas.

Nos decks de vinil, o pitch permite ajustar a velocidade de rotação do prato. Por conseguinte, este ajustamento altera a velocidade de uma faixa ao modificar a sua tonalidade global (por exemplo, uma faixa que tenha sido acelerada significativamente apresenta um pitch muito mais alto, ou mais agudo).

Assim, pode utilizar um dos manipulados **Pitch** da DJ Control MP3 e2 para alterar o pitch de uma peça.

O VirtualDJ oferece igualmente uma útil função para igualar as BPM das faixas em reprodução e sincronizar as respectivas batidas para misturar facilmente: esta função dá pelo nome de

DJ CONTROL MP3 e2

sincronização das batidas. Prima o botão **Sync** em cada deck para activar ou desactivar a sincronização das batidas no deck em questão. Quando o botão **Sync** se mantém aceso a azul, a sincronização das batidas está activada nesse deck; quando o LED está apagado, a sincronização das batidas encontra-se desactivada nesse deck.

VIRTUALDJ

Quando há uma peça em reprodução num deck, as BPM são apresentadas imediatamente acima da linha temporal da faixa, à direita (a percentagem junto às BPM indica a velocidade das BPM actuais – +x.x%, mais rápidas, ou -x.x%, mais lentas – em relação às BPM normais da faixa):



- Prima o botão **Sync** num deck para igualar automaticamente as BPM e sincronizar as batidas da faixa nesse deck com as da faixa em reprodução no outro deck.

O botão **Sync** acende-se. As BPM desta faixa são igualadas com as da faixa em reprodução no outro deck e as batidas de ambas sincronizadas.

Faça a transição de uma faixa para a outra (ver secção [5.7. Mudar de uma faixa para a outra](#)).

Se decidir desactivar a função de sincronização das batidas neste deck, prima novamente o botão **Sync**. O botão **Sync** fica esbatido, indicando que a sincronização das batidas está desactivada.

5.5. Criar cue points

Já sincronizou os tempos das faixas? Óptimo – todavia, consoante as faixas que utiliza, pode querer que a reprodução comece num ponto específico e não simplesmente no início.

Isso é possível através da inserção de cue points nas faixas. Um cue point permite-lhe localizar o início de uma secção rítmica interessante e lançar a reprodução de uma faixa a partir dessa secção. O VirtualDJ permite-lhe definir 1 cue point por faixa com a DJ Control MP3 e2.

Para definir um cue point:

VIRTUALDJ

- Quando chegar à secção rítmica que pretende, prima **Reproduzir/Pausar**.

- Prima **CUE** para definir esta posição como cue point 1.

É inserido um marcador  na linha temporal da faixa.

Para ir até um cue point quando reproduz uma faixa para o público:

VIRTUALDJ

Prima **Reproduzir/Pausar** para lançar a reprodução da faixa a partir do cue point que definiu.

5.6. Criar loops

Usando o mesmo princípio do marcador, também pode criar loops, que são secções de uma faixa repetidas infinitamente.



Os loops são controlados por intermédio dos botões **1, 2, 3 e 4** na secção **Loops/Fx** da DJ Control MP3 e2, os quais produzem loops baseados nas medidas **1, 2, 4 e 8**, respectivamente. Por conseguinte, o botão **1** gera um loop curto, enquanto o botão **4** gera um loop mais longo.

- Certifique-se de que o botão **Shift** na secção **Loops/Fx** da DJ Control MP3 e2 não está aceso (se estiver, prima o botão **Shift** para apagá-lo).

Durante a reprodução da faixa, quando chegar a uma secção rítmica onde pretende criar um loop, prima o botão **1, 2, 3** ou **4** (dependendo da duração que tenciona atribuir ao loop).

A secção rítmica é repetida infinitamente.

- Prima novamente o botão **1, 2, 3** ou **4** para retomar a reprodução normal da faixa.

5.7. Mudar de uma peça para a outra

A arte de misturar consiste em preparar a faixa seguinte enquanto outra é reproduzida. Quando a faixa em reprodução chega ao fim, o DJ muda de uma faixa para a outra progressivamente com o crossfader, o qual regula o volume dos dois decks. Esta técnica permite evitar o espaço vazio entre duas faixas.

A DJ Control MP3 e2 permite-lhe trabalhar com ficheiros de áudio digitais guardados no computador. Esta secção fornece-lhe exemplos práticos de como pode mudar de uma faixa digital para a outra com o software VirtualDJ se estiver a utilizar o controlo via auscultadores.

Exemplo: um ficheiro MP3 está a ser reproduzido no deck A (o deck esquerdo). Pode alterar a EQ da faixa com os manípulos **Treble, Medium e Bass**, pelo que estes manípulos no deck A foram ajustados para oferecer uma mistura perfeita do som com a faixa em reprodução. O crossfader está completamente para a esquerda, como tal o público ouve apenas o que é reproduzido no deck A.

Com a faixa no deck A em reprodução para o público, prima o botão de controlo via auscultadores no deck B (o deck direito) para poder ouvir nos auscultadores a faixa que irá preparar no deck B, enquanto o público continua a ouvir a faixa em reprodução no deck A através dos altifalantes presentes na sala (partindo do princípio de que tem uma placa de som multicanal configurada para a utilização com auscultadores no VirtualDJ, conforme descrito no capítulo [5.3 Controlar com auscultadores](#)). O botão de controlo via auscultadores no deck B acende-se, indicando que este deck está a ser controlado nos auscultadores.

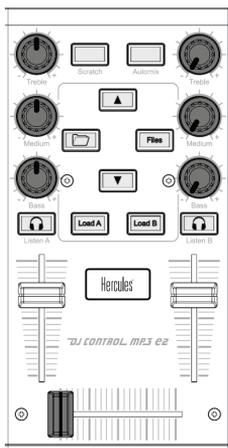
- **Passo 1:** Enquanto a faixa no deck A é reproduzida, silencie os controlos EQ (manípulos **Treble, Medium e Bass**) no deck B.

- **Passo 2:** À medida que a faixa no deck A se aproxima do fim, inicie a reprodução no deck B e comece a mover o crossfader para o centro.

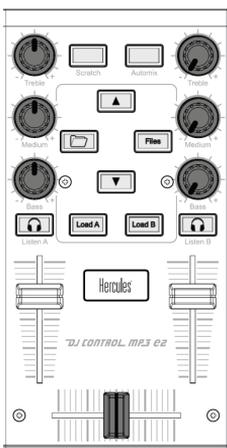
DJ CONTROL MP3 E2

- **Passo 3:** Quando ambas as faixas estiverem em reprodução nos dois decks, restaure os controlos EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck B.
- **Passo 4:** Silencie os controlos EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck A.
- **Passo 5:** Mova o crossfader completamente para a direita, na direcção do deck B.
- **Passo 6:** Restaure os controlos EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck A, a fim de poder preparar nos auscultadores a próxima faixa a reproduzir no deck A, e assim sucessivamente.

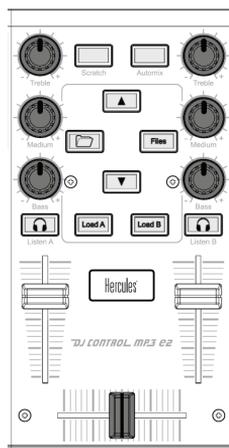
Os diagramas seguintes dão-lhe uma ideia da forma como são ajustados os manípulos Treble, Medium e Bass e o crossfader para realizar o procedimento acima descrito.



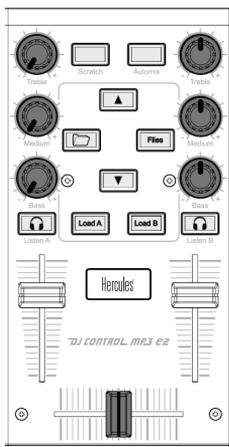
Passo 1: Silencie os controlos EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck B.



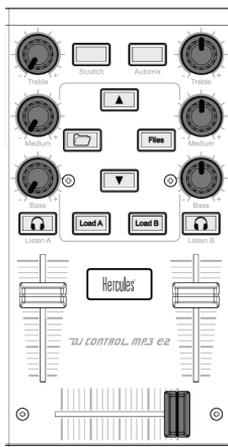
Passo 2: Mova o crossfader para o centro.



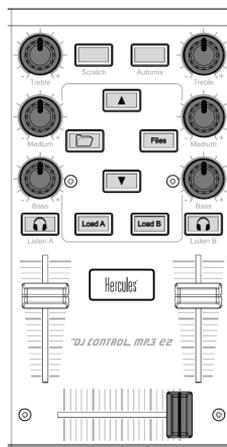
Passo 3: Restaure os controlos EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck B.



Passo 4: Silencie os controles EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck A.



Passo 5: Mova o crossfader completamente para a direita, na direcção do deck B.



Passo 6: Restaure os controles EQ (manípulos **Treble**, **Medium** e **Bass**) no deck A.

Se notar uma ligeira discrepância nos tempos das duas faixas, use os botões **Pitch bend - / +**. Estes botões abrandam ou aceleram a reprodução; esta retoma a velocidade normal quando solta o botão.

Repita simplesmente este procedimento quando estiver pronto para reproduzir a faixa seguinte novamente no deck A. Depressa estará a misturar como um verdadeiro profissional!



O software VirtualDJ também dispõe de uma função de mistura automática, a qual garante o ajustamento das BPM entre faixas e a passagem de um deck para o outro. Isto permite-lhe fazer uma pausa bem merecida durante a mistura sem ter de parar a música e estragar o ambiente da sala!

- Desloque o ponteiro do rato até ao ícone **PLAYLIST** na metade inferior direita do ecrã.

Surge a lista pessoal.

- Clique em  na janela da lista pessoal.

A função de mistura automática é activada e as faixas começarão a seguir-se umas às outras. Para regressar ao modo de mistura manual, clique novamente em .

5.8. Adicionar efeitos a uma faixa

Se quiser chamar a atenção para uma nova faixa durante a mistura ou preparar o público para um anúncio via microfone, pode adicionar efeitos às faixas que reproduz.

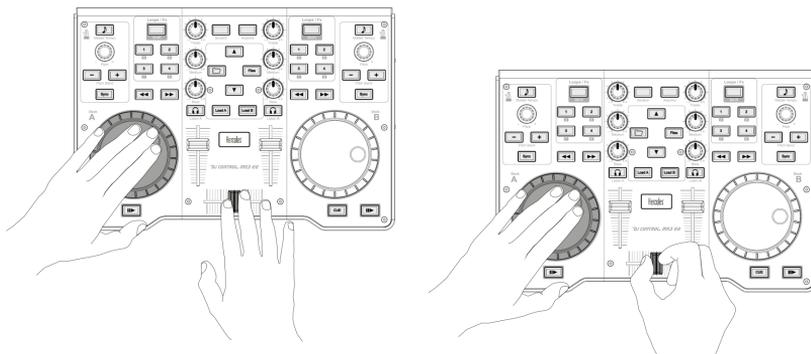
- Certifique-se de que o botão **Shift** na secção **Loops/Fx** da DJ Control MP3 e2 está aceso (se estiver apagado, prima o botão **Shift** para acendê-lo).
- Prima o botão **1**, **2**, **3** ou **4** para adicionar o efeito correspondente no VirtualDJ.

Nota: No VirtualDJ, clique em **FX** para atribuir outros efeitos aos botões **1**, **2**, **3** e **4**.

5.9. Scratch

A DJ Control MP3 e2 permite-lhe fazer scratch com os MP3 e CDs da mesma forma que um DJ faz scratch com discos de vinil. Para tal, use as jog wheels da DJ Control MP3 e2, juntamente com o crossfader para intensificar/interromper o som.

Para conseguir os melhores resultados quando utiliza a DJ Control MP3 e2, procure posicionar as mãos como se mostra abaixo:



Existem muitos efeitos de scratch, como tal passamos a descrever os mais conhecidos:

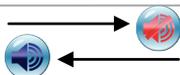
Baby Scratch ←→

Não é preciso utilizar o controlo do volume para este scratch básico. Consiste em fazer um scratch para a frente, imediatamente seguido de um scratch para trás.

Tear Scratch ←→

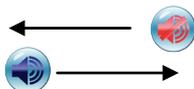
O Tear Scratch também não utiliza o controlo do volume. Tal como sucede com o Baby Scratch, faz um scratch para a frente seguido de um scratch para trás, mas este scratch para trás divide-se em duas velocidades diferentes: primeiro tem de fazer scratch depressa e depois lentamente. Assim, os diferentes passos são: scratch para a frente, scratch rápido para trás, scratch lento para trás.

Forward Scratch



Tem de fazer um scratch para a frente e depois baixar rapidamente o volume para o mínimo antes de fazer scratch para trás a fim de regressar à posição inicial e repor o volume. Apenas será ouvido o scratch para a frente.

Backward Scratch



O inverso do Forward Scratch: tem de fazer scratch para trás e depois baixar rapidamente o volume para o mínimo antes de fazer scratch para a frente e repor o volume.

Pass-Pass

O Pass-Pass não é uma técnica de scratch, estritamente falando, visto que emprega quer o scratch, quer outros elementos (pitch, crossfader, etc.) para criar novos efeitos. Para executar esta técnica, tem de reproduzir a mesma faixa em ambos os decks, após o que cabe a si utilizar as funções da DJ Control MP3 e2 para criar novas combinações rítmicas alternando as suas manipulações em cada deck. É necessário um domínio perfeito do crossfader e das técnicas básicas de scratch, bem como um bom sentido de ritmo e um excelente conhecimento da faixa.

6. CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI

A DJ Control MP3 e2 pode funcionar como um controlador MIDI: os botões, manípulos, faders e jog wheels podem enviar sinais MIDI, os quais são em seguida interpretados por software com capacidade MIDI. No software que aceita comandos MIDI, tem de seleccionar a DJ Control MP3 e2 como controlador MIDI.

Podem ser enviados três tipos de sinais: instruções simples (premindo ou soltando o botão) para os botões, faixa de valores (de 0 a 127, dependendo da posição) para os 6 manípulos Treble/Medium/Bass e os 3 faders e modificadores variáveis da velocidade (o valor varia de acordo com a velocidade de rotação) para os 2 manípulos do pitch e as 2 jog wheels.

Muitas aplicações de software de música que integram o controlo MIDI possuem um “modo de aprendizagem”: clique simplesmente num botão, rode um manípulo ou jog wheel ou mova uma barra móvel na DJ Control MP3 e2 para associar esse controlo a um controlo no software. Algumas aplicações populares que dispõem de um modo de aprendizagem MIDI incluem: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes e Image Line Deckadance.

Entrada MIDI

Controlo	Tipo de controlo MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)
K1_DA	Note On/Note Off	1	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
K2_DA	Note On/Note Off	2	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
K3_DA	Note On/Note Off	3	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
K4_DA	Note On/Note Off	4	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	5	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	7	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto
Shift_DA	Note On/Note Off	9	Saída de alternância de botões	“127”: Botão pressionado – “0”: Botão solto

PBM_DA	Note Off	On/Note	10	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
PBP_DA	Note Off	On/Note	11	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Prev_DA	Note Off	On/Note	12	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Next_DA	Note Off	On/Note	13	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Cue_DA	Note Off	On/Note	14	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Play_DA	Note Off	On/Note	15	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Listen_DA	Note Off	On/Note	16	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Load_DA	Note Off	On/Note	17	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Sync_DA	Note Off	On/Note	18	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
MTempo_DA	Note Off	On/Note	19	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Shift_State_DA	Note Off	On/Note	20	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
K1_DB	Note Off	On/Note	21	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
K2_DB	Note Off	On/Note	22	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
K3_DB	Note Off	On/Note	23	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
K4_DB	Note Off	On/Note	24	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
SHIFTED_K1_DB	Note Off	On/Note	25	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto

DJ CONTROL MP3 e2

SHIFTED_K2_DB	Note Off	On/Note	26	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
SHIFTED_K3_DB	Note Off	On/Note	27	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
SHIFTED_K4_DB	Note Off	On/Note	28	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Shift_DB	Note Off	On/Note	29	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
PBM_DB	Note Off	On/Note	30	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
PBP_DB	Note Off	On/Note	31	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Prev_DB	Note Off	On/Note	32	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Next_DB	Note Off	On/Note	33	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Cue_DB	Note Off	On/Note	34	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Play_DB	Note Off	On/Note	35	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Listen_DB	Note Off	On/Note	36	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Load_DB	Note Off	On/Note	37	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Sync_DB	Note Off	On/Note	38	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
MTempo_DB	Note Off	On/Note	39	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Shift_State_DB	Note Off	On/Note	40	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Menu_U	Note Off	On/Note	41	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto

Menu_D	Note On/Note Off	42	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Files	Note On/Note Off	43	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Folders	Note On/Note Off	44	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Scratch	Note On/Note Off	45	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
Automix	Note On/Note Off	46	Saída de alternância de botões	"127": Botão pressionado – "0": Botão solto
JOG_DA	Control Change	48	Progressivo – Bruto (128 valores)	127 > 64: SCPR Lento > Rápido 1 > 63: SPR Lento > Rápido
JOG_DB	Control Change	49	Progressivo – Bruto (128 valores)	127 > 64: SCPR Lento > Rápido 1 > 63: SPR Lento > Rápido
PITCH_DA	Control Change	50	Progressivo – Bruto (128 valores)	127 > 64: SCPR Lento > Rápido 1 > 63: SPR Lento > Rápido
PITCH_DB	Control Change	51	Progressivo – Bruto (128 valores)	127 > 64: SCPR Lento > Rápido 1 > 63: SPR Lento > Rápido
VOL_DA	Control Change	52	Analogico – Bruto (128 valores)	0 > 127: Completamente para baixo > Completamente para cima
TREBLE_DA	Control Change	53	Analogico – Bruto (128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo
MEDIUM_DA	Control Change	54	Analogico – Bruto (128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo
BASS_DA	Control Change	55	Analogico – Bruto (128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo
XFADER	Control Change	56	Analogico – Bruto (128 valores)	0 > 127: Completamente para a esquerda > Completamente para a direita

DJ CONTROL MP3 E2

VOL_DB	Control Change	57	Analogico – Bruto 128 valores)	0 > 127: Completamente para baixo > Completamente para cima
TREBLE_DB	Control Change	58	Analogico – Bruto 128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo
MEDIUM_DB	Control Change	59	Analogico – Bruto 128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo
BASS_DB	Control Change	60	Analogico – Bruto 128 valores)	0 > 127: SPR completo : SCPR completo

Saída MIDI

Controlo	Tipo de controlo MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)
K1_DA	Note On/Note Off	1	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K2_DA	Note On/Note Off	2	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K3_DA	Note On/Note Off	3	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K4_DA	Note On/Note Off	4	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	5	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	7	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
PBM_DA	Note On/Note Off	10	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
PBP_DA	Note On/Note Off	11	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Cue_DA	Note On/Note Off	14	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Play_DA	Note On/Note Off	15	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON

Listen_DA	Note Off	On/Note	16	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Sync_DA	Note Off	On/Note	18	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
MTempo_DA	Note Off	On/Note	19	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K1_DB	Note Off	On/Note	21	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K2_DB	Note Off	On/Note	22	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K3_DB	Note Off	On/Note	23	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
K4_DB	Note Off	On/Note	24	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DB	Note Off	On/Note	25	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K2_DB	Note Off	On/Note	26	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DB	Note Off	On/Note	27	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
SHIFTED_K4_DB	Note Off	On/Note	28	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
PBM_DB	Note Off	On/Note	30	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
PBP_DB	Note Off	On/Note	31	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Cue_DB	Note Off	On/Note	34	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Play_DB	Note Off	On/Note	35	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Listen_DB	Note Off	On/Note	36	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Sync_DB	Note Off	On/Note	38	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
MTempo_DB	Note Off	On/Note	39	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Files	Note Off	On/Note	43	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Folders	Note Off	On/Note	44	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Scratch	Note Off	On/Note	45	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON

DJ CONTROL MP3 e2

Automix	Note Off	On/Note	46	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K1_DA	Note Off	On/Note	49	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K2_DA	Note Off	On/Note	50	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K3_DA	Note Off	On/Note	51	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K4_DA	Note Off	On/Note	52	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_DA	Note Off	On/Note	53	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_DA	Note Off	On/Note	54	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_DA	Note Off	On/Note	55	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_DA	Note Off	On/Note	56	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_PBM_DA	Note Off	On/Note	58	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_PBP_DA	Note Off	On/Note	59	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Cue_DA	Note Off	On/Note	62	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Play_DA	Note Off	On/Note	63	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Listen_DA	Note Off	On/Note	64	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Sync_DA	Note Off	On/Note	66	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_MTempo_DA	Note Off	On/Note	67	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K1_DB	Note Off	On/Note	69	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K2_DB	Note Off	On/Note	70	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K3_DB	Note Off	On/Note	71	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_K4_DB	Note Off	On/Note	72	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_DB	Note Off	On/Note	73	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON

Blink_SHIFTED_K2_DB	Note Off	On/Note	74	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_DB	Note Off	On/Note	75	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_DB	Note Off	On/Note	76	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_PBM_DB	Note Off	On/Note	78	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_PBP_DB	Note Off	On/Note	79	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Cue_DB	Note Off	On/Note	82	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Play_DB	Note Off	On/Note	83	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Listen_DB	Note Off	On/Note	84	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Sync_DB	Note Off	On/Note	86	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_MTempo_DB	Note Off	On/Note	87	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Files	Note Off	On/Note	91	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Folders	Note Off	On/Note	92	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Scratch	Note Off	On/Note	93	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Blink_Automix	Note Off	On/Note	94	Entrada de alternância de LED	0: OFF – 127: ON
Update_All_Controls	Control Change		127	Entrada de controle	0: OFF – 127: ON

7. FAQ

1. Posso utilizar a DJ Control MP3 e2 com software DJ que não o fornecido com o controlador?

Sim: uma vez que a DJ Control MP3 e2 funciona como um controlador MIDI e pode enviar comandos MIDI, é possível utilizá-la com qualquer software que aceite comandos MIDI. Consulte a secção 6. Configuração em modo MIDI.

2. Posso utilizar a DJ Control MP3 e2 sem um computador?

Não, a DJ Control MP3 e2 não funciona sem estar ligada a um computador.

3. Posso misturar directamente a partir de CDs de áudio no software de mistura DJ?

Sim, pode misturar CDs de áudio directamente a partir da unidade de CD/DVD-ROM no Virtual DJ. Basta carregar a faixa CD-Audio na lista pessoal num dos decks da DJ Control MP3 e2, como se fosse um ficheiro de áudio, e pode misturá-la de imediato.

4. A DJ Control MP3 e2 funciona ligada a um concentrador USB?

Sim, desde que a fonte de alimentação do concentrador USB esteja ligada.

5. Posso guardar num ficheiro de áudio as misturas DJ que crio com a DJ Control MP3 e2?

Sim; clique no botão REC no VirtualDJ para guardar a mistura.

6. Porque é que a DJ Control MP3 e2 não tem um formato de bastidor 1U padrão?

A DJ Control MP3 e2 foi concebida para o mercado de consumo, e a maioria dos utilizadores domésticos não tem acesso a um bastidor 1U.

8. SUPORTE TÉCNICO

Se tiver algum problema com o seu produto, por favor vá até <http://ts.hercules.com> e seleccione a sua língua. A partir daqui poderá aceder a vários utilitários (Perguntas Mais Frequentes (FAQ), as versões mais recentes dos controladores e software) que podem ajudá-lo a resolver o seu problema. Se o problema se mantiver, pode contactar o serviço de suporte técnico dos produtos Hercules ("Technical Support"):

Por correio electrónico:

De forma a tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro terá de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os nossos agentes a resolver o seu problema mais rapidamente.

Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã.

Se já se registou, preencha os campos **Username** e **Password** e depois clique em **Login**.

9. GARANTIA

A Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot"), a nível mundial, garante ao consumidor que este produto Hercules estará isento de defeitos de materiais e de falhas de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se esse defeito se confirmar, o produto terá de ser devolvido ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

Dentro do contexto desta garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorizar, a responsabilidade total da Guillemot e das suas filiais (incluindo em danos indirectos) está limitada à reparação ou substituição do produto Hercules. Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não será aplicada: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto ou alterado, ou tiver sofrido danos em resultado de uso incorrecto ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa não-relacionada com um defeito de material ou falha de fabrico; (2) em caso de desrespeito das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software que não tenha sido publicado pela Guillemot, estando esse software sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

Marcas comerciais

Hercules® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® são marcas registadas da Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP, Vista e 7 são marcas registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. VirtualDJ™ é uma marca comercial da Atomix Productions. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país.

Declaração de conformidade

AVISO DE CONFORMIDADE DA CE: A Guillemot Corporation S.A. declara pelo presente que o dispositivo está em conformidade com os requisitos principais e outras cláusulas relevantes da Directiva CEM 2004/108/CE. Num ambiente doméstico, o produto pode causar interferência, obrigando assim o utilizador a tomar medidas adequadas.

AVISO DE CONFORMIDADE DO CANADÁ: Este aparelho digital da classe B satisfaz todos os requisitos dos Regulamentos Canadianos sobre Equipamentos Causadores de Interferência.

AVISO DE CONFORMIDADE DOS EUA: Este equipamento foi testado e considerado conforme aos limites relativos a um dispositivo digital de Classe B, em conformidade com a Parte 15 dos Regulamentos da FCC. O funcionamento está sujeito às duas condições seguintes:

(1) Este dispositivo não pode causar interferência prejudicial, e

(2) Este dispositivo tem de aceitar qualquer interferência recebida, incluindo a interferência capaz de causar um funcionamento indesejado.

Estes limites visam proporcionar uma protecção razoável contra a interferência prejudicial numa instalação residencial. Este equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência, pelo que se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, poderá causar interferência prejudicial nas radiocomunicações. Contudo, não é possível garantir que uma determinada instalação estará a salvo dessa interferência. Se o equipamento causar de facto interferência prejudicial na recepção de rádio ou televisão, o que é possível verificar desligando-o e voltando a ligá-lo, recomenda-se que se procure corrigir a interferência através de um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Reorientar a antena receptora ou mudá-la de posição.
- Aumentar a separação entre o equipamento e o receptor.
- Ligat o equipamento a uma tomada eléctrica num circuito diferente daquele ao qual o receptor está ligado.
- Consultar o vendedor ou um técnico experiente de rádio/TV para obter ajuda.

Na eventualidade de uma anomalia durante a utilização devida à emissão electrostática, recomendamos que encerre o software, desligue o dispositivo do computador e volte a ligá-lo em seguida para retomar a utilização normal, reiniciando por fim o software.

Direitos de autor

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados.

Esta publicação não pode ser reproduzida total ou parcialmente, resumida, transmitida, transcrita, guardada num sistema de extração ou traduzida para qualquer língua ou linguagem informática, sob qualquer forma ou por quaisquer meios, electrónicos, mecânicos, magnéticos, fotocópia, gravação, manuais ou outros, sem a prévia autorização por escrito da Guillemot Corporation S.A.

Desresponsabilização

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de efectuar alterações nas especificações em qualquer altura e sem aviso prévio. As informações contidas no presente documento são precisas e fiáveis. No entanto, a Guillemot Corporation S.A. não assume qualquer responsabilidade quer pelo seu uso, quer pela violação de patentes ou de outros direitos de terceiros resultante da sua utilização. Pode haver uma versão limitada ou especial deste produto para integração em computadores e outros fins. Certas funções detalhadas neste manual podem não estar disponíveis nessas versões. Sempre que possível, será incluído um ficheiro **README.TXT** no CD-ROM de instalação para especificar as diferenças entre o produto fornecido e o produto descrito na presente documentação.

Contrato de licença do utilizador final para o software Hercules

IMPORTANTE: Leia atentamente o Acordo antes de abrir instalar o Software. Ao abrir o pacote de Software, aceita os termos do presente Acordo. O Software incluído neste pacote é licenciado, não vendido, e está disponível unicamente sob os termos do presente Acordo de Licença. Se não concorda com os termos a seguir enunciados, deve devolver de imediato o Software, juntamente com todo o conteúdo da caixa, ao local da compra no prazo de 15 dias.

O Software da Guillemot Corporation S.A. (a seguir designado por "Software") está protegido pelos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. Estão reservados todos os direitos. O termo "Software" refere-se a toda a documentação e material relacionado, incluindo controladores, programas executáveis, bibliotecas e ficheiros de dados. Ao comprador apenas é concedida uma licença de utilização do Software. O titular da licença aceita igualmente os termos e condições do presente Acordo no que diz respeito aos direitos de autor e todos os outros direitos de propriedade para Software, documentação e material afim de terceiros que possam estar incluídos no pacote de Software.

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de rescindir esta licença em caso de incumprimento de quaisquer termos ou condições expostos no presente Acordo. Aquando da rescisão, todas as cópias do Software deverão ser devolvidas imediatamente à Guillemot Corporation S.A., sendo o comprador responsável por todos e quaisquer danos resultantes da sua utilização.

Licença:

1. A licença é concedida unicamente ao comprador original. A Guillemot Corporation S.A. conserva todos os direitos de propriedade sobre o Software e reserva-se todos os direitos não concedidos expressamente. O titular da licença não está autorizado a sublicenciar ou arrendar quaisquer dos direitos concedidos pelo presente Acordo. A transferência da licença é permitida, desde que o cedente não retenha qualquer parte ou cópia do Software e o cessionário aceite submeter-se aos termos e condições do presente Acordo.
2. O titular da licença apenas pode utilizar o Software num único computador de cada vez. A parte do Software legível pela máquina pode ser transferida para outro computador, desde que tenha sido previamente apagada da primeira máquina e não haja qualquer possibilidade de poder ser utilizada em mais do que uma máquina simultaneamente.
3. O titular da licença reconhece a protecção dos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. O aviso dos direitos de autor não deve ser removido do Software, nem de qualquer cópia do mesmo ou de qualquer documentação, escrita ou electrónica, que o acompanhe.
4. Ao titular da licença é concedido o direito de fazer uma cópia de segurança da parte do Software legível pela máquina, sob a condição de que sejam igualmente reproduzidos todos os avisos de direitos de autor e de propriedade.
5. Excepto onde o presente Acordo expressamente autorizar, o titular da licença está estritamente proibido de exercer, ou permitir que terceiros exerçam, as seguintes actividades: fornecer ou divulgar o Software a terceiros; promover o uso do Software numa configuração de rede, de partilha de tempo, de múltiplos computadores ou múltiplos utilizadores em que estes não possuam licenças individuais; alterar ou copiar o Software; fazer qualquer tentativa para desmontar, descompilar ou inverter a engenharia do Software, ou lançar-se em qualquer actividade que vise obter informações subjacentes não visíveis ao utilizador durante o normal uso do Software; copiar ou traduzir o Manual do Utilizador.

Contrato de licença do utilizador final para o software VirtualDJ

Leia atentamente o Contrato de licença apresentado aquando da instalação do software VirtualDJ. Posteriormente, poderá ver em qualquer altura o ficheiro de texto instalado no computador.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



No fim do seu período de vida, este produto não deve ser eliminado juntamente com o lixo doméstico comum, mas sim levado para um ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para reciclagem. Isto é confirmado pelo símbolo visível no produto, no manual do utilizador ou na caixa.

De acordo com as suas características, os materiais podem ser reciclados. Através da reciclagem e outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um contributo significativo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Por favor contacte as suas autoridades locais para se informar sobre o ponto de recolha mais perto de si.