

TABLA DE CONTENIDO

| | | |
|----|---|----|
| 1) | INTRODUCCIÓN..... | 3 |
| 2) | REQUISITOS DEL SISTEMA | 3 |
| | a) PC | 3 |
| | b) Mac | 3 |
| 3) | VISTA GENERAL DE VIRTUALDJ DJC MP3 E2..... | 4 |
| | a) Zona del explorador: zonas de carpetas + archivos | 5 |
| | b) Deck A..... | 5 |
| | c) Mezclador (Mixer) | 7 |
| | d) Deck B..... | 8 |
| | e) Zona de ondas | 9 |
| 4) | PRIMEROS PASOS EN VIRTUALDJ DJC MP3 E2 | 9 |
| | a) Número de serie | 9 |
| | b) Zona del explorador | 9 |
| | i) Zona de carpetas | 10 |
| | ii) Zona de archivos..... | 11 |
| | c) BPM (Beats Por Minuto) de tus archivos de música | 12 |
| | i) Analiza el valor de BPM de tus archivos de música | 12 |
| | ii) Ejecuta el análisis de BPM de antemano, ¡no durante una fiesta! | 13 |
| | iii) Visualización del valor de BPM..... | 14 |
| | d) Información sobre las pistas de música..... | 14 |
| | i) Personalizar la visualización de la etiqueta | 14 |
| | ii) Ordenar los archivos de música | 15 |
| | iii) Buscar | 15 |
| 5) | REPRODUCIR UN ARCHIVO DE AUDIO..... | 16 |
| | a) Cargar y reproducir un archivo de audio | 16 |
| | b) Formatos de audio compatibles..... | 18 |
| | i) Extensiones de archivo..... | 18 |
| | ii) Archivos protegidos con DRM | 18 |
| | iii) Si tienes un problema con un formato de audio | 18 |
| | iv) Archivos de vídeo..... | 18 |
| | c) Escucha previa de una pista..... | 18 |
| | i) Objetivo | 18 |
| | ii) Equipo | 19 |
| | iii) Pasos | 19 |
| | d) Moverse dentro de una pista musical | 20 |

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2

| | | |
|-----------|---|-----------|
| e) | Definir un punto de entrada (Cue)..... | 20 |
| i) | Colocar un punto de entrada..... | 21 |
| ii) | Cambiar la posición de un punto de entrada..... | 22 |
| iii) | Ir al punto de entrada..... | 22 |
| iv) | Borrar un punto de entrada..... | 22 |
| 6) | IGUALAR BEATS DE ARCHIVOS DE MÚSICA..... | 22 |
| a) | Botón Sync en DJ Control MP3 e2 (= Beatmatch)..... | 24 |
| b) | Pitch fader (y Master Tempo)..... | 25 |
| i) | Pitch fader..... | 25 |
| ii) | Master Tempo..... | 26 |
| iii) | Escala de pitch..... | 27 |
| iv) | Acción del pitch fader en VirtualDJ..... | 28 |
| c) | Botones Pitch Bend (“Pitch Bend -” y “Pitch Bend +”)..... | 30 |
| i) | Uso del Pitch Bend..... | 30 |
| ii) | Ver la acción de Pitch Bend en VirtualDJ..... | 30 |
| d) | Jog Wheels..... | 31 |
| 7) | BUCLES Y EFECTOS..... | 32 |
| a) | Bucles..... | 32 |
| i) | Definición..... | 32 |
| ii) | Tamaños del bucle..... | 32 |
| iii) | Procedimiento..... | 33 |
| b) | Efectos..... | 33 |
| i) | Flanger..... | 35 |
| ii) | Beatgrid..... | 35 |
| iii) | Flippin Double..... | 36 |
| iv) | Overloop..... | 37 |
| 8) | SCRATCH, AUTOMIX, SAMPLER..... | 37 |
| a) | Scratching..... | 37 |
| i) | Modo scratch..... | 37 |
| ii) | Acción..... | 38 |
| iii) | Precisión de las jog wheels..... | 38 |
| b) | Automix..... | 38 |
| c) | Sampler..... | 39 |
| i) | Función..... | 39 |
| ii) | Procedimiento..... | 39 |
| iii) | Comandos en cada sample..... | 41 |

1) INTRODUCCIÓN

VirtualDJ DJC MP3 e2 es una versión dedicada de VirtualDJ, desarrollado por Atomix Productions y adaptado para Hercules DJ Control MP3 e2. Atomix Productions y sus proveedores retienen todos los derechos de propiedad intelectual respecto al software.

Bienvenido a VirtualDJ DJC MP3 e2

Este potente software de mezclas de DJ ha sido adaptado específicamente para que funcione con tu Hercules DJ Control MP3 e2, ofreciendo un acceso instantáneo a las funciones de DJing más importantes y una gran integración del software con el hardware en entornos Windows XP®, Windows Vista®, Windows 7™ y Mac OS®.

Esta versión dedicada de VirtualDJ requiere que Hercules DJ Control MP3 e2 esté instalado y conectado al puerto USB de tu ordenador (o a un concentrador conectado al puerto USB del ordenador). Por lo tanto, antes de ejecutar VirtualDJ DJC MP3 e2, Hercules DJ Control MP3 e2 debe estar instalado y conectado al puerto USB de tu ordenador (o conectado al ordenador mediante un concentrador USB).

En Windows XP, Vista y 7: si ves el icono de Hercules DJ Control MP3 e2 en la barra de tareas sin una cruz roja, eso quiere decir que el controlador está conectado y detectado.

Si el icono de DJ Control MP3 e2 está en la barra de tareas con una cruz roja, es porque el controlador no se ha detectado en ninguno de los puertos USB del PC y no podrás ejecutar VirtualDJ DJC MP3 e2 Edition hasta que desaparezca la cruz roja.

2) REQUISITOS DEL SISTEMA

a) PC

- PC portátil/de sobremesa con procesador Intel Pentium III/Athlon a 1 GHz o superior
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP®, Vista® o 7™
- Puerto USB alimentado USB 2.0 o USB 1.1 (o concentrador USB)
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Auriculares o altavoces estéreo amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Resolución de vídeo de 1024 x 768 con 16 bits
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro

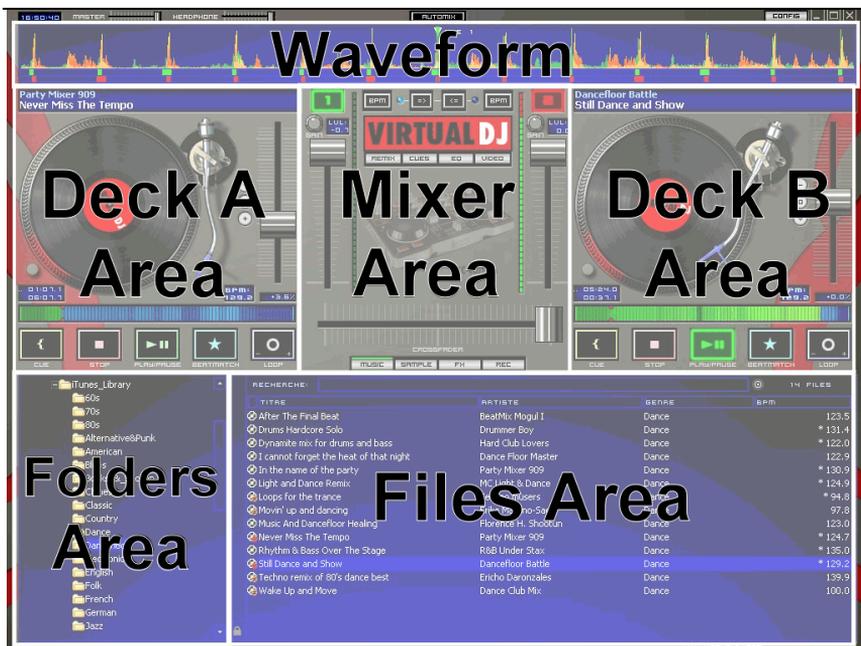
b) Mac

- Mac portátil/de sobremesa con procesador G4/G5 a 1,5 GHz o Intel® Core™ Duo a 1,66 GHz o superior
- 1 GB de RAM

VirtualDJ DJC MP3 e2

- Sistema operativo: Mac OS® 10.4 (Tiger) o Mac OS® 10.5 (Leopard)
- Puerto USB alimentado (o concentrador USB) (ten en cuenta que el puerto USB de los teclados de los Mac no está alimentado)
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Auriculares o altavoces estéreo amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Resolución de vídeo de 1024 x 768 con 16 bits
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro

3) VISTA GENERAL DE VIRTUALDJ DJC MP3 E2



La interfaz de VirtualDJ DJC MP3 e2 se puede dividir en 5 zonas:

- Zona del explorador: zonas de carpetas + archivos
- Deck A
- Mezclador (Mixer)
- Deck B
- Zona de ondas (Waveform)

a) Zona del explorador: zonas de carpetas + archivos

En esta zona puedes explorar tu ordenador o las unidades de red para seleccionar los archivos de audio que quieras cargar y mezclar en un deck. La zona del explorador consta de dos subsecciones:

- el **explorador de carpetas** en la parte izquierda: usa esta zona para seleccionar una carpeta en tu ordenador, un CD de audio, una unidad de red, una carpeta de iTunes o una carpeta Virtual (una lista de reproducción en VirtualDJ),
- el **explorador de archivos** en la parte derecha: usa esta área para seleccionar la pista musical que quieras cargar en cada deck del reproductor.

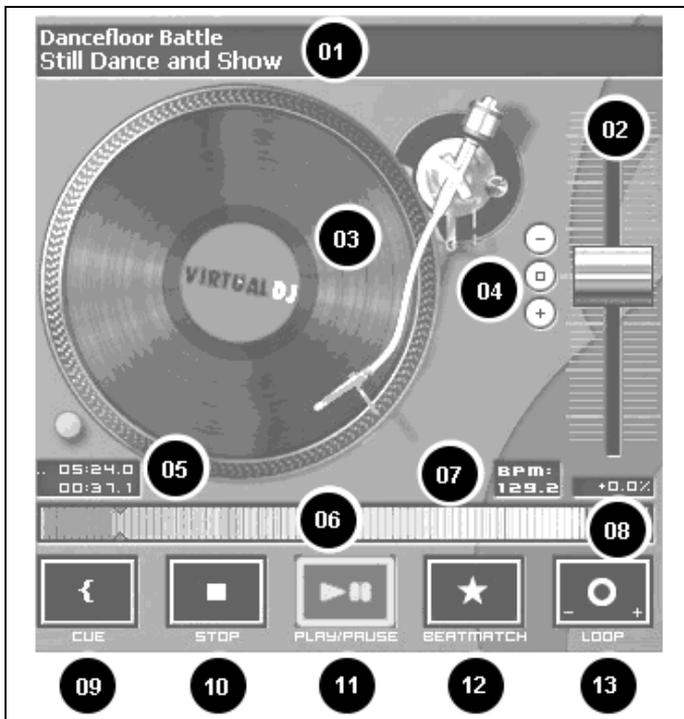


b) Deck A

Es el deck virtual de la izquierda. Puedes:

- cargar archivos de música en este deck,
- moverte por dentro de la pista,
- reproducir el archivo de música cargado en este deck,
- añadir un marcador en una posición (llamado punto Cue),
- cambiar el pitch (la velocidad de reproducción),
- ver los BPM, la variación del pitch y el tiempo transcurrido y restante.

VirtualDJ DJC MP3 e2



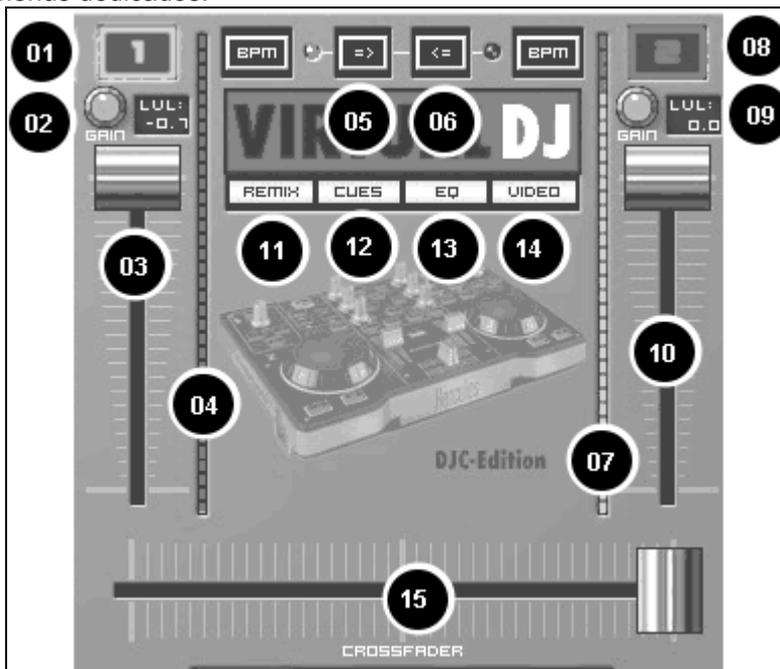
- 01 Etiqueta musical: Nombre del artista en la parte superior – Nombre de la canción en la segunda línea
- 02 Deslizador de pitch: abajo = acelerar / arriba = ralentizar
- 03 Vinilo virtual: haz scratching en el disco virtual con tu ratón / arrastra y suelta la música en el disco virtual con tu ratón
- 04 Ajuste del deslizador de pitch: menos = más lento / cuadrado = pitch predefinido / más = más rápido
- 05 Contador de tiempo: tiempo transcurrido en la parte superior / tiempo restante en la parte inferior
- 06 Vista general del archivo (marca roja en la parte superior e inferior = punto de entrada)
- 07 Contador de BPM (129,2 = 129,2 Beats Por Minuto)
- 08 Contador de variación de pitch (haz doble clic en él para cambiar la escala de pitch)
- 09 Botón Cue = establece la posición del punto de entrada
- 10 Stop = detiene la música y va al punto de entrada
- 11 Play / Pause
- 12 Beatmatch = sincroniza el deck con el otro deck
- 13 Loop = entra en el modo bucle

c) Mezclador (Mixer)

La zona del mezclador virtual, en el centro, te permite ajustar:

- el volumen de ambos decks,
- el cross fader,
- la ganancia de cada deck,
- el deck en el que estás haciendo escucha previa.

También incluye 4 botones: **Remix**, **Cues**, **EQ** y **Video** para acceder a 4 menús dedicados.



01 Escucha previa del Deck A: cuando haces clic en el botón 1 del software, se vuelve verde, de tal forma que el deck A (= Deck 1) es el deck en el que estás haciendo escucha previa. La onda del deck A se vuelve verde en el indicador de onda y la onda del deck B se vuelve roja

02 Ganancia del deck A: rueda giratoria que ajusta la ganancia del deck A e indicador que muestra la ganancia en dB (decibelios)

03 Fader de volumen del deck A: arriba = más alto / abajo = más bajo

04 Medidor visual de nivel del deck A

05 Sync del deck A: pone en el deck A los BPM de la música del deck B

06 Sync del deck B: pone en el deck B los BPM de la música del deck A

07 Medidor visual de nivel del deck B

VirtualDJ DJC MP3 e2

08 Escucha previa del Deck B: cuando haces clic en el botón 2 del software, se vuelve verde, de tal forma que el deck B (= Deck 2) es el deck en el que estás haciendo escucha previa. La onda del deck B se vuelve verde en el indicador de onda y la onda del deck A se vuelve roja

09 Ganancia del deck B: rueda giratoria que ajusta la ganancia del deck B e indicador que muestra la ganancia en dB (decibelios)

10 Fader de volumen del deck B: arriba = más alto / abajo = más bajo

11 Remix: saca el menú de remezclas (Loop / Fx / samples)

12 Cue: saca el menú de puntos de entrada (Cue) (hasta 5 puntos de entrada por pista)

13 EQ: ecualización de 3 canales

14 Vídeo: vídeo de la mezcla (en una ventana pequeña)

15 Cross-fader

d) Deck B

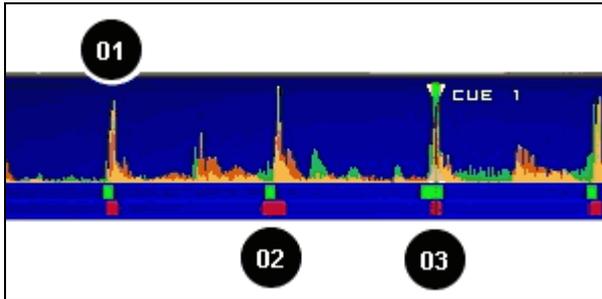
Es el deck virtual de la derecha. Puedes:

- cargar archivos de música en este deck,
- moverte por dentro de la pista,
- reproducir el archivo de música cargado en este deck,
- añadir un marcador en una posición (llamado punto Cue),
- cambiar el pitch (la velocidad de reproducción),
- ver los BPM, la variación del pitch y el tiempo transcurrido y restante.



e) Zona de ondas

En esta zona se muestran 2 ondas (1 verde y 1 azul) de las 2 pistas de audio cargadas en los decks A y B: la pista musical que oyes en los auriculares es verde y la pista del otro deck es roja.



- 01 Ondas de 2 pistas de audio (onda verde = pista en el deck de escucha previa / onda naranja = pista en el otro deck)
- 02 Marcas de beat: los rectángulos verdes muestran el beat de la pista en escucha previa (onda verde) y los rectángulos rojos muestran el beat de la otra pista
- 03 Punto de entrada: posición marcada en la pista

4) PRIMEROS PASOS EN VIRTUALDJ DJC MP3 E2

a) Número de serie

La primera vez que ejecutas VirtualDJ DJC MP3 e2, se te pide que introduzcas un número de serie.

Este número de serie se encuentra en el sobre de papel del CD de instalación. Este número de serie te pertenece: no puedes cambiarlo y no debes compartirlo con otros usuarios de VirtualDJ DJC MP3 e2. De lo contrario, no podrás registrarte en el sitio web de VirtualDJ, lo que impedirá que puedas acceder a actualizaciones de servicio de VirtualDJ, plug-ins o mejoras. Guarda el sobre del CD y el CD-ROM de instalación en un sitio seguro, ya que los necesitarás ambos si reinstalas el software en tu sistema o cambias de ordenador. El formato del número de serie es xxxx-xxxx-xxxxx/e2.

b) Zona del explorador

Cuando ejecutas VirtualDJ DJC MP3 e2 por primera vez, la zona del explorador no muestra archivos musicales.

VirtualDJ DJC MP3 e2



i) Zona de carpetas

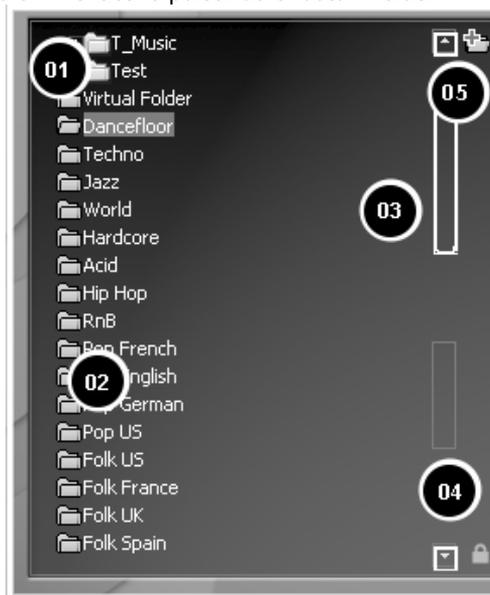
En la parte izquierda de la zona del explorador puedes ver la lista de carpetas y unidades de disco de tu ordenador: la carpeta activa tiene un fondo azul.

Sabrás que estás en la zona de carpetas porque el botón de la carpeta en el centro de DJ Control MP3 e2 está encendido.

Dirígete a la zona de carpetas pulsando el botón que tiene el símbolo de una carpeta .

Muévete dentro de la zona de carpetas para acceder a las carpetas que desees:

- pulsando los botones de DJ Control MP3 e2 con flechas Up y Down para cambiar la carpeta activa,
- expandiendo el nivel activo pulsando el botón Folder.



- 01 Carpeta activa (virtual o real), resaltada
 - 02 Otras carpetas, no resaltadas
 - 03 Deslizador gráfico para moverte por la lista
 - 04 Bloquear/desbloquear, para bloquear el área de archivos (si el candado está abierto, el área de carpetas se puede expandir y ocultar el área de archivos).
 - 05 Botón de añadir una carpeta Virtual:
- Puedes crear una carpeta Virtual (que es una lista de reproducción) pulsando el botón con un + y un símbolo de una carpeta roja , en la parte superior derecha de la zona de carpetas.

ii) Zona de archivos

Cuando has encontrado el directorio en el que almacenas tus archivos de música:

- puedes dejar la zona de carpetas para acceder a la zona de archivos pulsando el botón de DJ Control MP3 e2 etiquetado como Files,
- puedes moverte por el explorador de archivos pulsando los botones con las flechas hacia arriba o hacia abajo (para moverte a la línea anterior o siguiente),
- para moverte más rápido por la lista musical, mantén pulsado el botón Up o Down y gira la jog wheel de DJ Control MP3 e2 del deck en el que quieras hacer escucha previa: de esta forma puedes moverte por la lista más rápidamente.

Cuando hayas llegado al archivo que quieres cargar en uno de tus decks virtuales, pulsa el botón etiquetado **Load A** de Hercules DJ Control MP3 e2 para cargar el archivo en el deck izquierdo, o pulsa el botón etiquetado **Load B** de Hercules DJ Control MP3 e2 para cargar el archivo en el deck derecho.

ENGLISH

FRANÇAIS

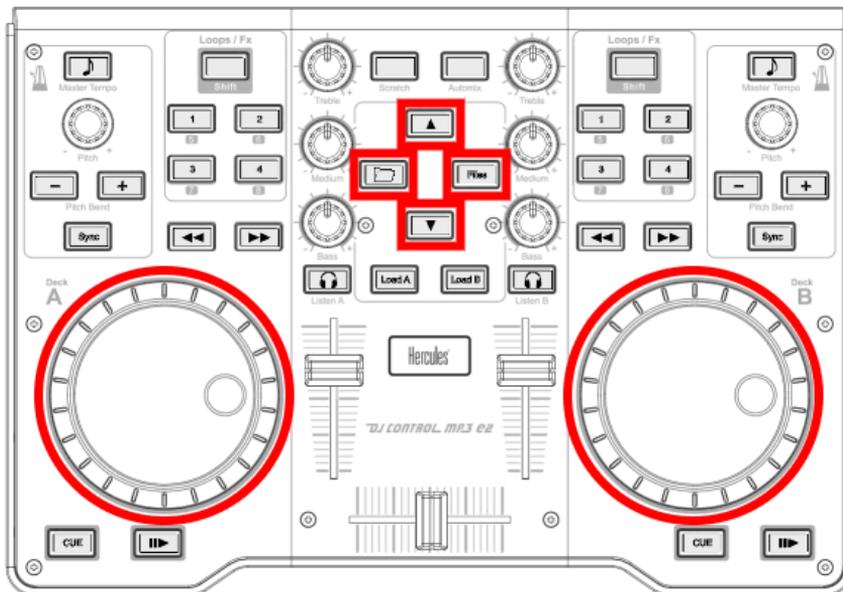
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



c) BPM (Beats Por Minuto) de tus archivos de música

El valor de BPM es el número de beats por minuto de la música, que indica cómo de rápida es la música:

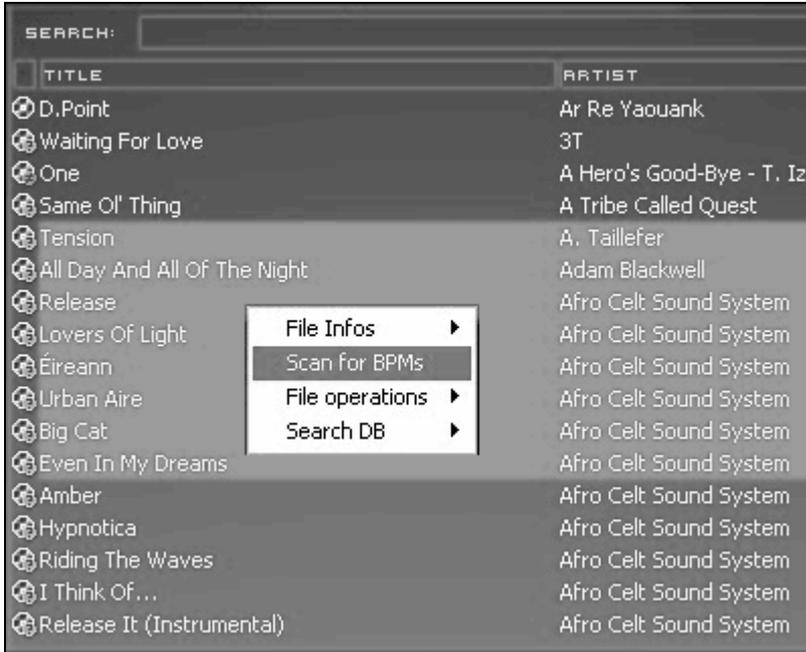
- un valor de BPM por debajo de 85 es lento,
- un valor de BPM por encima de 130 es rápido.

i) *Analiza el valor de BPM de tus archivos de música*

La primera vez que muestras tu lista de archivos de música en una aplicación de software de DJ, no se calcula el valor de Beats Por Minuto: es recomendable que de antemano analices todos los archivos de música que piensas mezclar, para que luego puedas ver el valor de BPM (Beats Por Minuto) en la zona del explorador, lo que te permite cargar sólo las pistas musicales que tienen el valor de BPM que necesitas.

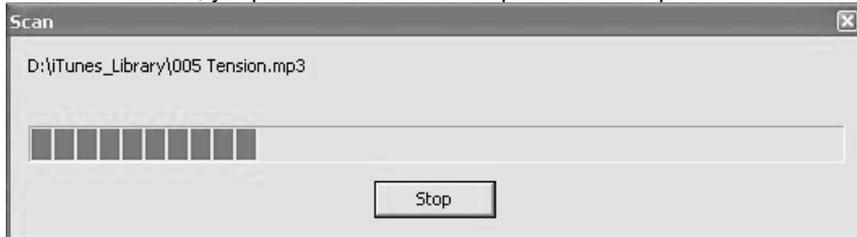
Para analizar los archivos de música de un directorio:

- selecciona el archivo o archivos de la lista musical y haz clic derecho con el ratón (o, en Mac sin botón para hacer clic derecho, usando Ctrl + clic): un menú desplegable te permite seleccionar la acción **Scan for BPMs** para analizar los archivos de música.



ii) **Ejecuta el análisis de BPM de antemano, ¡no durante una fiesta!**

Como el análisis de BPM necesita tiempo (1 hora para 120 archivos de música), realizarlo para toda tu biblioteca musical justo antes de una fiesta no es muy buena idea. Deberías hacerlo de antemano: es sencillo, ya que puedes analizar todo el disco duro y no tienes que quedarte delante del ordenador mientras VirtualDJ DJC MP3 e2 analiza los archivos de música. Ten en cuenta que, como los análisis de BPM necesitan mucha potencia de proceso, no es recomendable mezclar mientras VirtualDJ DJC MP3 e2 está analizando toda tu biblioteca musical, ya que el ordenador no responderá tan rápido como debiera.



Por lo general, el análisis es preciso, pero a veces el valor de BPM calculado no es correcto: hay veces que los BPM calculados son el doble o la mitad del valor

VirtualDJ DJC MP3 e2

de BPM real (el analizador de BPM sólo puede contar 1 de cada 2 beats de una pista o identifica un sonido intermedio dentro de un beat como inicio de otro beat). Si el archivo no está correctamente analizado, se puede corregir manualmente introduciendo el valor de BPM.

Si un archivo de música no está analizado, se analizará al cargarlo en un deck, y podrás leer su valor de BPM en la pantalla de VirtualDJ, en la parte inferior izquierda del deslizador de pitch.

iii) Visualización del valor de BPM

El valor de BPM se muestra en 2 zonas:

- en la zona del explorador, si has analizado los archivos,
- en cada deck, en la parte inferior izquierda del deslizador de pitch.



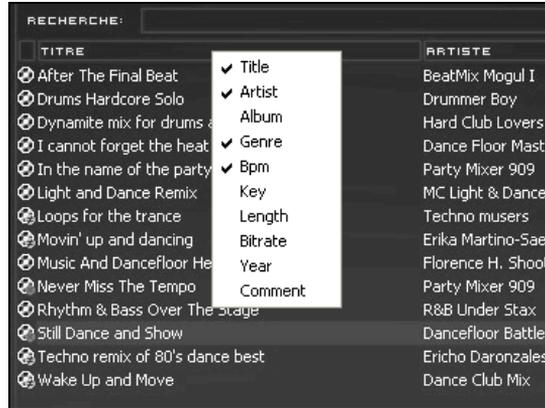
d) Información sobre las pistas de música

La información de texto insertada en cada archivo de música se llama una "etiqueta": incluye el nombre de la canción, el nombre del artista, el nombre del compositor, el nombre del álbum, el género musical y la fecha en la que se grabó la música.

Cuando analizas un archivo de música en VirtualDJ, su valor de BPM se incorpora dentro de la etiqueta.

i) Personalizar la visualización de la etiqueta

Puedes seleccionar qué campos de la etiqueta musical deseas mostrar en el explorador musical haciendo clic derecho con el ratón en las cabeceras del explorador musical (o Ctrl + clic en Mac si utilizas un ratón con un solo botón).



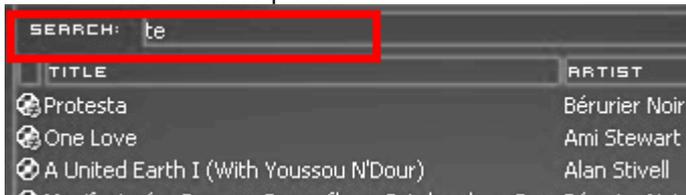
Puedes mostrar las siguientes etiquetas: Título, Artista, Álbum, Género, Bpm, Clave, Longitud, Bitrate, Año, Comentario.

ii) Ordenar los archivos de música

Puedes ordenar tus archivos de música por los datos de cada etiqueta (por nombre de canción, nombre de artista, BPM, género musical...) haciendo clic en la cabecera de la etiqueta que quieres utilizar.

iii) Buscar

También puedes buscar canciones mediante el campo **Search**: cuando escribas una cadena de caracteres en este campo, VirtualDJ DJC MP3 e2 mostrará en la zona de archivos todos los archivos de música que incluyen esta cadena de caracteres en sus etiquetas.



También puedes definir la zona de búsqueda haciendo clic en el botón circular situado en el lado derecho del campo de búsqueda.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



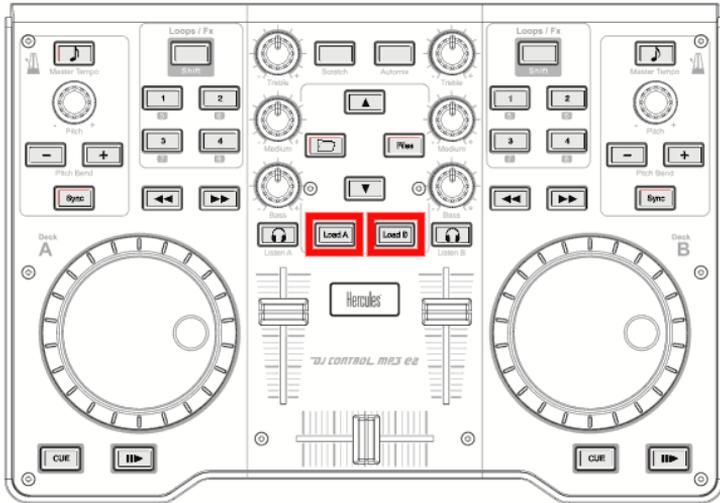
5) REPRODUCIR UN ARCHIVO DE AUDIO

a) Cargar y reproducir un archivo de audio

Cuando has seleccionado un archivo de audio en el explorador musical, puedes cargarlo:

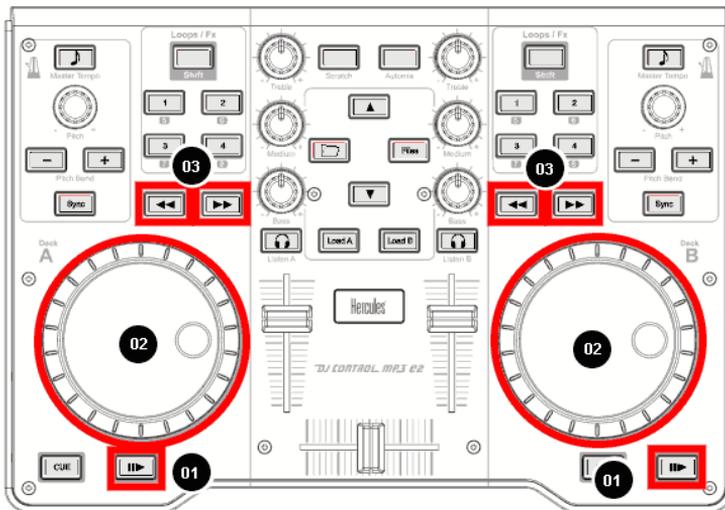
- en el deck izquierdo de VirtualDJ pulsando el botón **Load A** en DJ Control MP3 e2; o
- en el deck derecho de VirtualDJ pulsando el botón **Load B** en DJ Control MP3 e2.

VirtualDJ DJC MP3 e2



Cuando el archivo de audio está cargado en un deck, puedes:

- Reproducirlo: pulsa el botón Play de DJ Control MP3 e2 en el deck correspondiente,
- Moverte dentro del archivo de audio: gira la jog wheel del deck correspondiente,
- Moverte más rápido dentro del archivo de audio: pulsa los botones de avance rápido o rebobinado del deck correspondiente.



VirtualDJ DJC MP3 e2

b) Formatos de audio compatibles

i) *Extensiones de archivo*

VirtualDJ DJC MP3 e2 es compatible con la mayoría de los formatos de audio digital, como MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) y CD-Audio.

ii) *Archivos protegidos con DRM*

VirtualDJ DJC MP3 e2 no puede reproducir archivos con protección DRM, así que si has comprado un archivo AAC con protección DRM, la solución para reproducirlo en VirtualDJ DJC MP3 e2 es grabar un CD de audio con el archivo musical y mezclarlo mediante este CD de audio en lugar del archivo AAC con protección DRM.

iii) *Si tienes un problema con un formato de audio*

Si no puedes reproducir uno de esos formatos, comprueba que el codec de ese formato de audio esté instalado en el ordenador. Por ejemplo, si no puedes reproducir un archivo AAC, comprueba si iTunes está instalado en el ordenador, ya que iTunes instala el codec AAC.

iv) *Archivos de vídeo*

VirtualDJ también es compatible con archivos de vídeo, pero en VirtualDJ DJC MP3 e2 la reproducción está limitada a una ventana pequeña: para mezclar vídeo en pantalla completa, es necesaria la versión VirtualDJ Pro. Puedes actualizar de VirtualDJ DJC MP3 e2 a VirtualDJ Pro en el sitio web <http://www.virtualdj.com>.

c) Escucha previa de una pista

Realizar una escucha previa de una pista de audio quiere decir que:

- se reproduce sólo para los oídos del DJ,
- mientras se reproduce otra pista para el público.

La forma más común de hacer una escucha previa de un archivo de música es escuchar la música en los auriculares mientras se está reproduciendo otra pista para el público por los altavoces. A la música que oye el público se le llama la mezcla.

i) *Objetivo*

Antes de reproducir un archivo de música para el público, puedes hacer escucha previa para:

- seleccionar un archivo de música: comprobar si encaja con el ambiente y el beat de la fiesta,
- añadir un punto de entrada al archivo de música: el punto de entrada es el marcador que colocas en el archivo de música para definir dónde quieres que el público empiece a escucharlo. En una fiesta en la que la gente está bailando, tienes que definir un punto de entrada donde la gente pueda oír el beat.
- sincronizar el archivo de música con la pista musical reproducida anteriormente para el público.

ii) Equipo

Para hacer escucha previa de un archivo de música, debes:

- 1) Tener una tarjeta de sonido con 4 canales analógicos de salida o más (como una tarjeta de sonido 5.1 o 7.1); y
- 2) Declarar la tarjeta de sonido de 4 canales (o más) en el sistema operativo (de lo contrario tu tarjeta de sonido puede reconocerse como una tarjeta de sonido estéreo únicamente).

En Mac OS, debes:

- conectar la tarjeta de sonido,
- ir a Macintosh HD > Aplicaciones > Utilidades,
- ejecutar Audio MIDI setup,
- en el campo **Properties For**, seleccionar el dispositivo de audio de 4 canales (o más),
- en la zona **Audio Output**, en el campo **Format**, poner 4-ch o 6-ch (para 4 canales o 6 canales).

Además, comprueba que los deslizadores de volumen de todos los canales estén puestos en un nivel audible en Audio Midi Setup (si los niveles son demasiado bajos, no oírás nada por esos canales).

En Windows, comprueba que no tengas activados en la tarjeta de sonido los efectos de sonido virtual con posicionamiento 3D, porque esos efectos, aunque son útiles para simular sonidos 3D para kits de altavoces 5.1, no están adaptados para DJing.

En VirtualDJ DJC MP3 e2, en el menú **Config**, dirígete al panel de configuración del sonido y selecciona:

- **Inputs:** ninguna
- **Outputs:** auriculares
- **Sound card:** tarjeta de sonido 4.1
- **Master:** Ch 3&4 / **Headphones:** Ch 1&2.
- Haz clic en **Apply**.
- Conecta tus altavoces a las salidas 3-4 y tus auriculares a las salidas 1-2.

La ventaja de definir la salida principal en las salidas 3-4 y los auriculares en las salidas 1-2 es aprovechar el preamplificador de los auriculares, que suele estar situado en las salidas 1-2 de las tarjetas de sonido multimedia.

iii) Pasos

Para hacer escucha previa de un archivo de música:

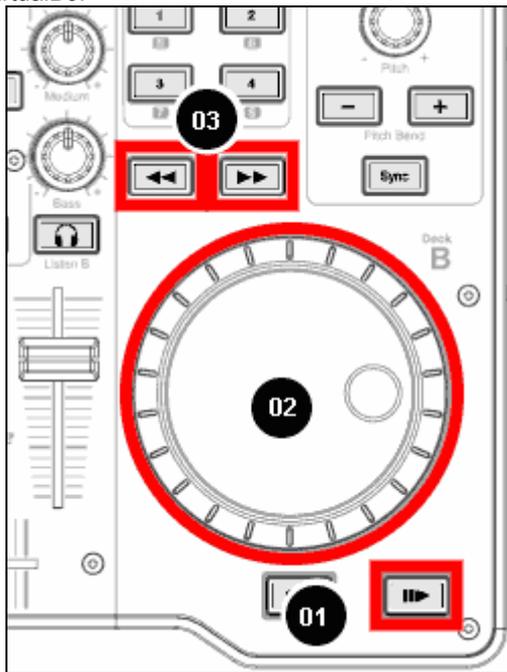
- Es preferible que uses auriculares con baja impedancia (por debajo de 64 ohmios), para conseguir un nivel de salida fuerte.
- Carga el archivo de música en el deck opuesto al lado en el que se encuentra el cross fader (para que la audiencia no pueda oír la escucha previa),
- Pulsa el botón **Listen A** o **Listen B** en DJ Control MP3 e2 para hacer escucha previa del Deck A o Deck B, respectivamente,
- Haz escucha previa del archivo de música en los auriculares, pulsando el botón Play.

VirtualDJ DJC MP3 e2

d) Moverse dentro de una pista musical

Puedes **moverte dentro de una pista musical** mediante 3 controles:

- Reproduce la pista musical con los **botones Play** de DJ Control MP3 e2. Ésta es la forma más fácil: no tienes más que pulsar el botón Play en el deck seleccionado del controlador de DJ y puedes escuchar en los auriculares dónde te encuentras dentro de la pista,
- Muévete dentro de la pista girando las **jog wheels** de DJ Control MP3 e2. Ésta es la forma más precisa: giras la jog wheel hacia atrás y hacia delante y ves tu posición en la ventana de onda,
- Muévete hacia atrás y hacia delante pulsando los botones **Fast forward y Rewind**. Ésta es la forma más rápida: puedes ver tu posición dentro de la pista musical en la pequeña vista previa de onda sobre la imagen del vinilo virtual en la pantalla de VirtualDJ.



e) Definir un punto de entrada (Cue)

Un **punto de entrada (Cue)** es un marcador del momento del archivo de música en el que vas a empezar a reproducirlo para el público, por ejemplo, para evitar un comienzo más lento de la pista si es demasiado lenta para bailar. Este marcador está pensado para empezar a reproducir el archivo de música

VirtualDJ DJC MP3 e2

sólo una vez que su beat sea lo bastante fuerte para bailar, para evitar una introducción lenta de la música sin beat que puede interrumpir el ritmo del baile.

i) Colocar un punto de entrada

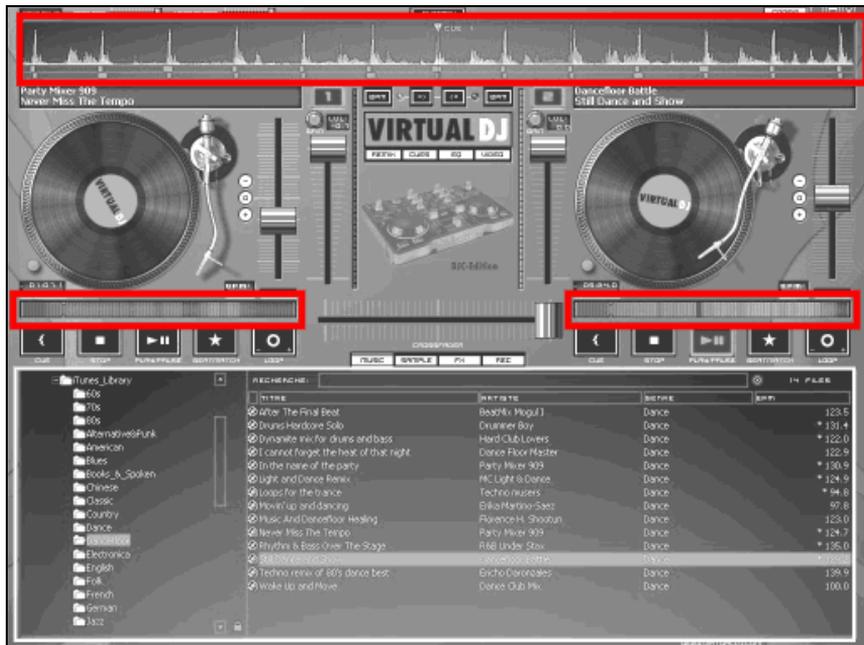
Cuando el archivo de música esté cargado en un deck, realiza una escucha previa sólo para ti (en tus auriculares) hasta el punto que elijas como marcador: puedes llegar hasta este punto reproduciendo el archivo de música, pulsando el botón de avance rápido o girando la jog wheel. A continuación, pulsa el botón Cue en el punto en el que desees colocar un punto de entrada.

VirtualDJ añade:

- un marcador con la etiqueta **Cue 1** en la visualización de onda



- 2 flechas rojas en la previsualización de onda



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2

ii) Cambiar la posición de un punto de entrada

Cada vez que pulses el botón Cue, VirtualDJ DJC MP3 e2 actualizará la posición del punto de entrada (Cue).

iii) Ir al punto de entrada

Si se ha definido y guardado el punto de entrada para un archivo de audio, puedes ir a ese punto pulsando el botón Play y, a continuación, pulsando el botón Cue mientras la pista se está reproduciendo. Ten en cuenta que debes asegurarte de que la pista se esté reproduciendo antes de pulsar el botón Cue: de lo contrario, si la pista está detenida, al pulsar el botón Cue colocarás un nuevo punto de entrada en su lugar.

iv) Borrar un punto de entrada

Si la música contiene un punto de entrada, al desplazarte al principio del archivo de música (mediante el botón Rewind) y pulsar el botón Cue una vez que hayas alcanzado dicho principio, borrarás el punto de entrada 1 previamente definido.

6) IGUALAR BEATS DE ARCHIVOS DE MÚSICA

La tarea del DJ es proporcionar al público la música que necesita para bailar, lo que incluye:

- seleccionar pistas musicales adaptadas al público,
- mantener un ritmo bailable, con un buen ambiente y evitando cualquier cosa que pueda interrumpir el ritmo, como huecos en la música o cambios de BPM demasiado bruscos,
- **hacer las transiciones sencillas para las personas que bailan** sincronizando la pista musical siguiente con la pista actual siempre que sea posible: a esta sincronización se la llama **igualar los beats**.

Igualar los beats consiste en ajustar la velocidad de reproducción de la pista musical B hasta el momento en el que los beats (que suelen estar marcados por baterías o bajos) de esta pista B se reproducen al mismo tiempo que los beats de la pista A, para mantener el mismo beat durante 3 pasos:

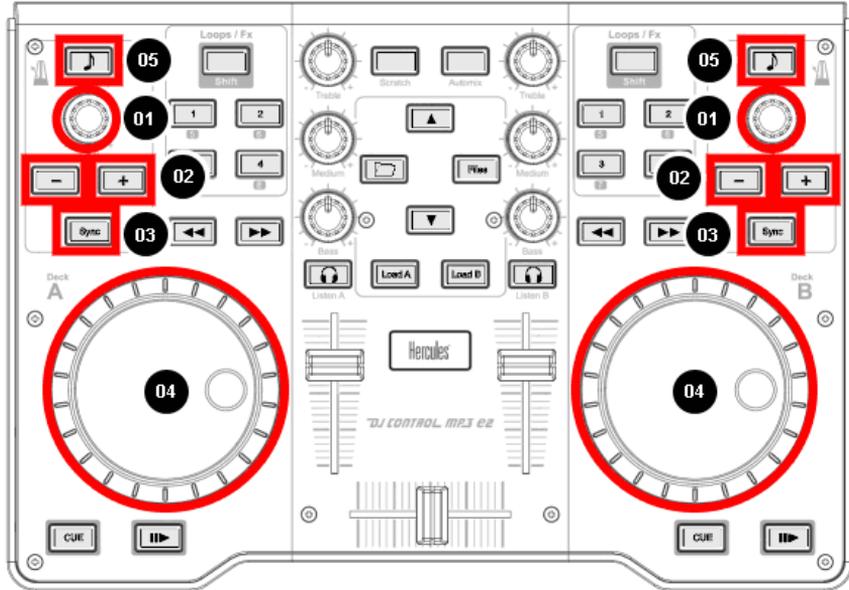
1. cuando reproduces la pista A,
2. luego cuando mezclas la pista B junto con la pista A,
3. y luego cuando detienes la reproducción de la pista A para mantener sólo la pista B, para evitar un cambio de ritmo a las personas que bailan.

Si el valor de BPM de 2 pistas musicales es muy distinto, puedes sincronizarlas ajustando el valor de BPM de la segunda pista musical a la mitad o al doble del valor de beat de la primera pista, para que el beat de la segunda pista musical se reproduzca al mismo tiempo que 1 de cada 2 beats de la primera pista musical o viceversa. Por ejemplo, puedes sincronizar una pista musical de 75 BPM con otra de 75 BPM, o con otra de 150 BPM.

Hercules DJ Control MP3 e2 dispone de 5 controles para igualar los beats:

VirtualDJ DJC MP3 e2

1. Pitch fader,
2. Botones de Pitch Bend (Pitch Bend -/+),
3. Botón Sync,
4. Jog wheels,
5. Botón Master Tempo.



La pantalla de VirtualDJ DJC MP3 e2 incluye 5 controles por deck para controlar el pitch:

- El pitch fader.
- Los botones redondos Pitch Plus (+) y Pitch Minus (-) a la izquierda del pitch fader, que cambian gradualmente el pitch.
- El botón Pitch restore (□) a la izquierda del pitch fader, que restaura gradualmente el pitch al valor predefinido del archivo de audio (a una variación de pitch del 0,0%).
- El botón Beatmatch, en 2 lugares: 1 botón (con una estrella) a la derecha del botón Play/Pause y 1 botón (con un símbolo “=>” a la izquierda y un símbolo “<=” a la derecha) debajo del centro de la onda (ambos botones tienen exactamente la misma función).
- El contador de pitch, debajo del pitch fader, muestra el valor del pitch (el % de variación del pitch comparado con la velocidad original), y al hacer doble clic en el contador de pitch cambia la escala de pitch entre 6%, 12% y 33%.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

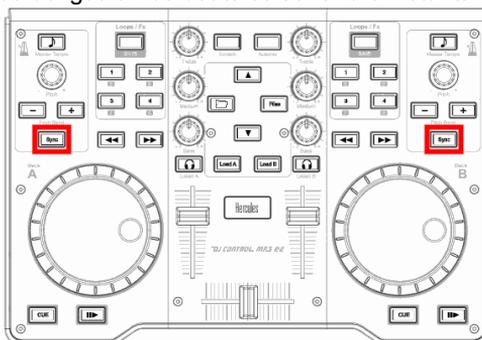
ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



a) Botón Sync en DJ Control MP3 e2 (= Beatmatch)

Al pulsar el botón Sync de DJ Control MP3 e2 (o hacer clic en un botón Beatmatch de VirtualDJ) en un deck se sincroniza instantáneamente el beat de la música cargada en ese deck con el beat del archivo de música del otro deck: este proceso de igualar los beats es sencillo e instantáneo.



Puedes sincronizar una pista musical con otra mediante el botón Sync mientras la diferencia de BPM entre ambas pistas esté dentro de los límites de la escala de pitch. La escala de pitch es el porcentaje mostrado debajo del Pitch fader de VirtualDJ cuando el botón de pitch llega a sus límites superior o inferior.

VirtualDJ DJC MP3 e2

La escala de pitch se puede cambiar:

- haciendo doble clic en la cifra del porcentaje mostrado en debajo del pitch fader,
- manteniendo pulsado el botón Master tempo de DJ Control MP3 e2 (sobre la rueda de Pitch en DJ Control MP3 e2).

Puedes definir una escala de pitch del 6%, 12% o 33%.

Consejo: si quieres igualar los beats de 2 pistas cuando su diferencia de BPM supera a la escala de pitch más amplia (por ejemplo, igualar los beats de una pista de audio de 140 BPM con una de 100 BPM, que representa una diferencia del 40%, más amplia que la escala de pitch máxima del 33%), puedes:

- primero cambiar la velocidad de la pista de referencia, por ejemplo, cambiar la música de 100 BPM a 110 BPM,
- y después, igualar los beats de la pista entrante de 140 BPM para que encaje con la nueva velocidad de la pista de referencia, 110 BPM.

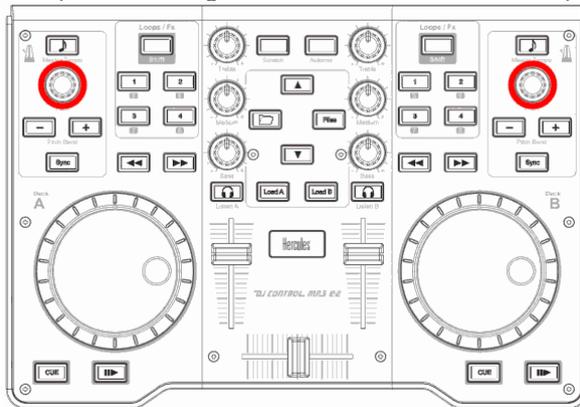
b) Pitch fader (y Master Tempo)

i) Pitch fader

El pitch fader ralentiza/acelera la reproducción del archivo de música.

En DJ Control MP3 e2, puedes manipular la función de pitch fader mediante las ruedas de Pitch (esas ruedas no tienen límite de giro).

- Ralentizar la reproducción = girar la rueda de Pitch hacia la derecha
- Acelerar la reproducción = girar la rueda de Pitch hacia la izquierda



En la pantalla de VirtualDJ, el pitch fader se representa mediante un deslizador vertical en el lado derecho de cada deck.

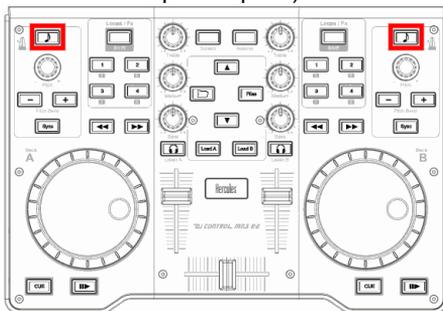
VirtualDJ DJC MP3 e2



Una vez que el pitch fader ha alcanzado su valor máximo en la pantalla de VirtualDJ (la posición superior o inferior), no sirve de nada seguir girando el botón Pitch de DJ Control MP3 e2 en la misma dirección, ya que el nivel no avanzará más.

ii) Master Tempo

Master Tempo es un ajuste que te permite mantener el tono de una pista invariable mientras cambias el tempo: esto es útil para acelerar o ralentizar una pista sin hacer que cambie su tono (por lo tanto, evitando la impresión de que los músicos están tocando más rápido la pista).



En DJ Control MP3 e2, el botón Master Tempo tiene 2 acciones:

VirtualDJ DJC MP3 e2

- Pulsación normal: la función Master Tempo. Cuando esta función está activada, el botón se retroilumina y el **pitch fader del deck cambia la velocidad de la música sin cambiar su tono** (p.e. para que al reproducir la pista más rápida no se eleve el pitch del tono de la música, y al reproducir la pista más lenta no baje el pitch del tono de la música).
- Pulsación larga: si mantienes pulsado el botón Master tempo durante más de 1 segundo, cambiarás la escala de pitch entre 3 valores: 6, 12 y 33%.

iii) Escala de pitch

La escala de pitch es el porcentaje de variación de velocidad que se puede lograr con el pitch fader: una escala de pitch del 12% significa que la posición superior del pitch fader en VirtualDJ corresponde a un 12% de ralentización de la reproducción de la música, y la posición inferior del pitch fader corresponde a un 12% de aceleración de la reproducción de la música (un valor de 100 BPM se convierte en un valor de 88 BPM al mover el fader hasta arriba y en 112 BPM al mover el fader hasta abajo).



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



La escala de variación de pitch se puede cambiar:

- manteniendo pulsado el botón Master Tempo,
- haciendo doble clic en la cifra del porcentaje de pitch mostrada bajo el pitch fader en VirtualDJ DJC MP3 e2: puedes definir una escala de pitch del 6%, 12% o 33%.

Cuanto menor sea la escala de pitch, mayor será la precisión del pitch fader: una escala de pitch baja hace que el pitch fader sea más preciso, pero limita las opciones a pistas musicales cuyos BPM sean bastante parecidos a los BPM de la música ya cargada dentro de la escala de pitch.

iv) Acción del pitch fader en VirtualDJ

Cuando mueves el pitch fader, puedes ver su acción de 2 formas:

- cambia el contador de BPM (mostrado en VirtualDJ DJC MP3 e2 en la esquina inferior derecha del vinilo virtual),
- el desplazamiento de la pista musical en la ventana de onda es más lento o más rápido.

Sin embargo, la mejor forma de evaluar el cambio de pitch es oír el cambio de velocidad de la música.

VirtualDJ DJC MP3 e2



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

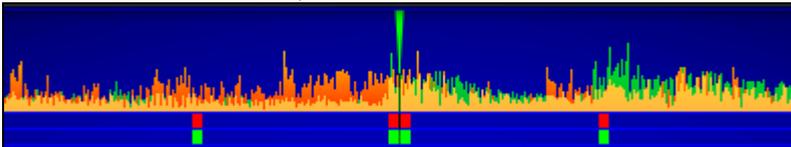
NEDERLANDS

ITALIANO

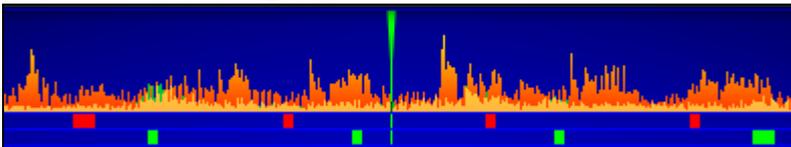
ESPAÑOL

En la ventana de onda de VirtualDJ, el inicio de cada beat se marca mediante un pequeño cuadrado debajo de la onda, de tal forma que:

- si se solapan los cuadrados de ambas pistas musicales, las pistas musicales están sincronizadas,



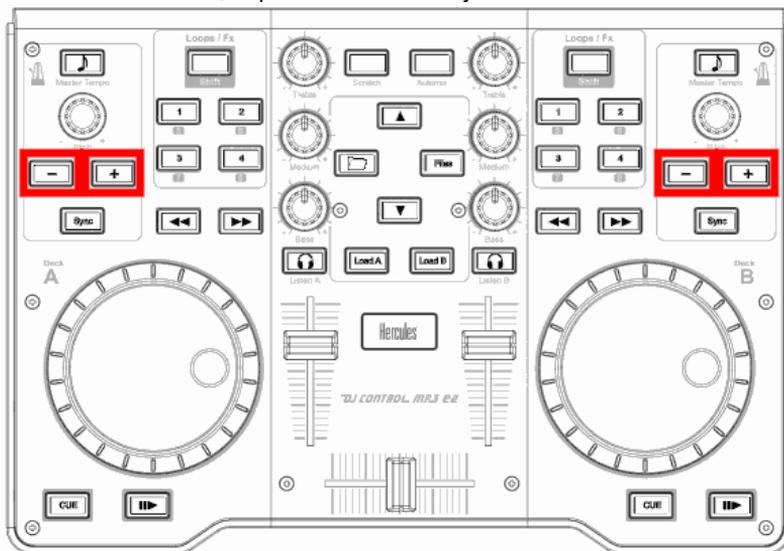
- si no se solapan los cuadrados de ambas pistas musicales, las pistas musicales no están sincronizadas.



VirtualDJ DJC MP3 e2

c) Botones Pitch Bend (“Pitch Bend –” y “Pitch Bend +”)

Los botones Pitch Bend –/+ ralentizan/aceleran la reproducción de la pista musical cargada en un deck. La diferencia entre esta función y los pitch faders es que la acción del pitch bend es temporal: cuando sueltas el botón, la reproducción de la pista de música vuelve gradualmente a su velocidad anterior. Por lo tanto, el pitch bend es un “ajuste elástico”.



i) **Uso del Pitch Bend**

Para igualar los beats de 2 archivos de música, por lo general:

- se ponen ambos archivos de música a los mismos BPM con el pitch fader,
- luego se alinean los beats de una pista con los de la otra ralentizándola o acelerándola con los botones de pitch bend.

ii) **Ver la acción de Pitch Bend en VirtualDJ**

Cuando pulsas el botón de pitch bend - o pitch bend +:

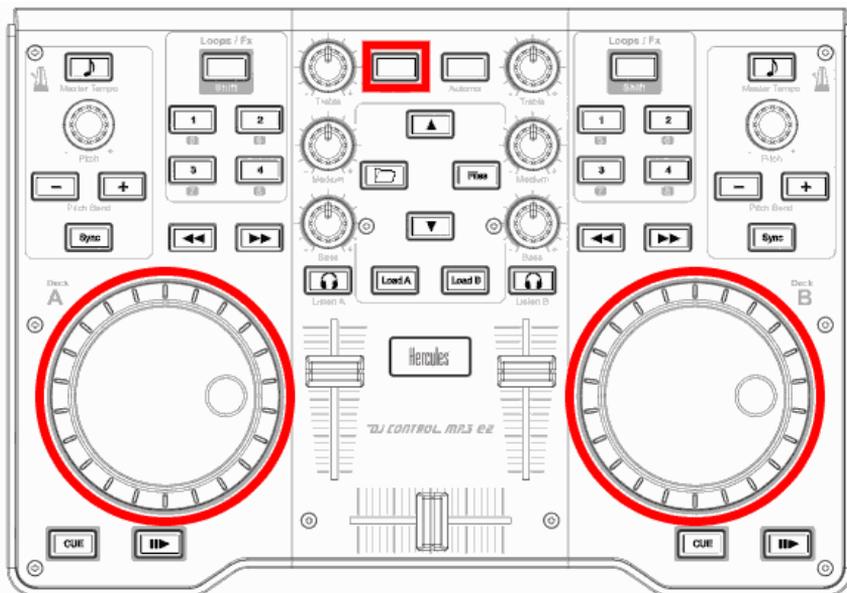
- el contador de BPM permanece invariable (mostrado en VirtualDJ DJC MP3 e2 sobre la rueda de ganancia),
- pero el desplazamiento de la pista musical en la ventana de onda es más lento o más rápido.

La mejor forma de evaluar el cambio en el sonido por la función de pitch bend es oír el cambio de velocidad de la música.

d) Jog Wheels

Mientras la música se está reproduciendo en un deck, la jog wheel del deck tiene 2 modos posibles:

- Modo **Fine Tuning** (cuando el botón Scratch de DJ Control MP3 e2 está apagado): puedes acelerar o ralentizar temporalmente la reproducción musical girando las jog wheels, como harías pulsando los botones Pitch Bend - o Pitch Bend +. La acción es la misma que si acelerases o ralentizases un disco en un giradiscos de vinilos poniendo los dedos en el borde del disco.
- Modo **Scratch** (cuando el botón Scratch de DJ Control MP3 e2 está encendido): cada vez que mueves una jog wheel, bloqueas la reproducción de la pista musical según los movimientos de la jog wheel. De ese modo, si mantienes la jog wheel en su sitio, paras la música; si giras la jog wheel en sentido antihorario, reproduces la pista musical hacia atrás; y si giras la jog wheel en sentido horario, reproduces la música hacia delante, a la velocidad de la rotación de la jog wheel. Este modo de scratch produce la misma acción en el archivo musical que si la música estuviese en un vinilo y colocases la palma de tu mano sobre el disco de vinilo y la movieses para hacer scratching.



Si el botón Scratch **está encendido**, las jog wheels están en modo **scratch**.
Si el botón Scratch **no está encendido**, las jog wheels están en modo **fine tuning**.

VirtualDJ DJC MP3 e2

7) BUCLES Y EFECTOS

La tarea del DJ no sólo es reproducir pistas musicales sin huecos entre ellas, sino también modificar las pistas musicales existentes para mejorar su energía y estimular a las personas que bailan.

Las funciones incluidas en VirtualDJ DJC MP3 e2 Edition son:

- Bucles (1-beat, 2-beat, 4-beat, 8-beat)
- Efectos (Flanger, Beatgrid, Flippin Double, Overloop) [Ten en cuenta que Overloop no está disponible en Mac OS].

Esas funciones se controlan en cada uno de los decks de DJ Control MP3 e2 mediante 5 botones pulsadores en la zona etiquetada FX/Loop: un botón Shift y 4 botones etiquetados 1, 2, 3, 4 (que se convierten en botones 5, 6, 7, 8 cuando el botón Shift está habilitado).

Cuando el botón Shift **no está encendido en el controlador**, estás en modo Loop (bucle), con los botones 1, 2, 3, 4.

Cuando el botón Shift **está encendido en el controlador**, estás en modo Fx (efectos), con los botones 5, 6, 7, 8.

a) Bucles

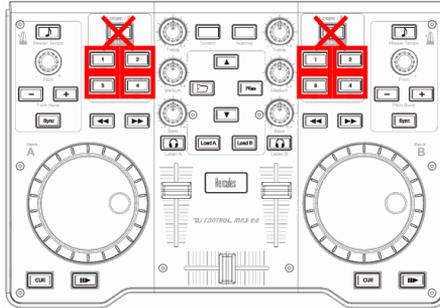
i) *Definición*

Un bucle es la reproducción repetida de una parte de la música, generalmente un número de beats fijo. Los bucles son una forma de permanecer en una parte específica de una pista sin detener su ritmo.

ii) *Tamaños del bucle*

Cuando el botón Shift **no está encendido en el controlador**, estás en modo bucle y una pulsación de los botones 1, 2, 3 o 4 hace bucles en la música que se reproduce en el deck en cuestión.

- Botón 1: bucle de 1 beat,
- Botón 2: bucle de 2 beat,
- Botón 3: bucle de 4 beat,
- Botón 4: bucle de 8 beat.



iii) Procedimiento

El bucle empieza exactamente en el momento en el que pulsas el botón, de forma que la música reproduce 1, 2, 4 u 8 beats tras ese momento. A continuación vuelve al principio del bucle y la música sigue sonando continuamente, como si los bucles fuesen la nueva pista musical.

Cuando entras en un bucle (mediante los botones 1, 2, 3 o 4), permaneces en este bucle hasta que decidas salir. Puedes salir del bucle de 2 formas diferentes:

- pulsando una vez el botón de bucle, se cierra el bucle,
- pulsando una vez otro botón de bucle, cambia la longitud del bucle.

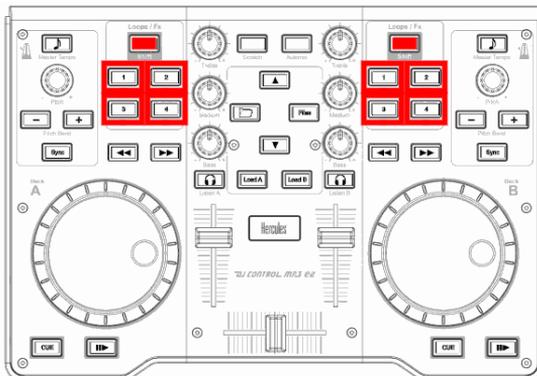
b) Efectos

Cuando el botón Shift **está encendido en el controlador**, estás en modo Fx (efectos), con los botones 5, 6, 7, 8.

Los efectos mapeados en los botones son:

- Botón 5 = Flanger
- Botón 6 = Beatgrid
- Botón 7 = Flippin Double
- Botón 8 = Overloop (excepto en Mac OS: en VirtualDJ DJC MP3 e2 1.0.2, el efecto de overloop no está terminado)

VirtualDJ DJC MP3 e2



Para cambiar el valor predefinido de cualquiera de estos 4 efectos, haz clic en el botón FX en VirtualDJ.



i) Flanger

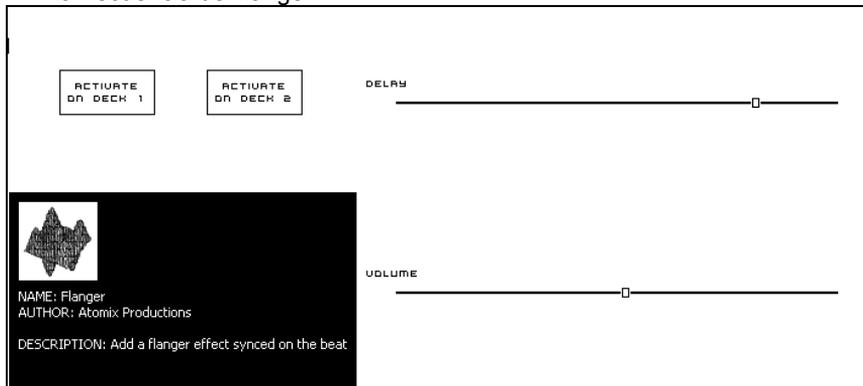
El efecto de flanger consiste en añadir un ciclo de estiramiento y compresión en algunas frecuencias de una pista de audio mientras se mantienen otras frecuencias invariables, de tal forma que mantienes el tempo y el tono de la música, pero cambias su sonido. El flanger se usa muy frecuentemente en la música techno.

Para activar el flanger, pulsa el botón Flanger; para detenerlo, vuelve a pulsar el botón.

Cambiar el flanger

Puedes cambiar el valor predefinido del flanger en el menú Fx seleccionando:

- el retardo del flanger,
- la frecuencia del flanger.



ii) Beatgrid

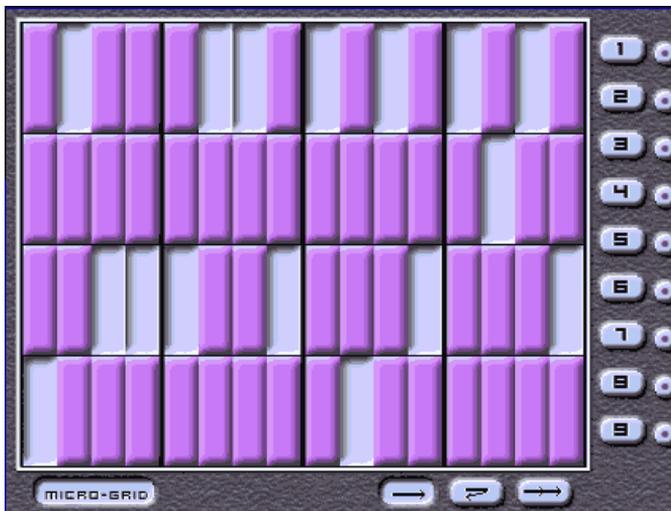
El beatgrid es un repetidor de beat: muestrea 4 beats de la pista musical actual y reproduce ese patrón de 4 beats sobre la música, durante 4 beats, lo que incorpora beats intermedios a la música:

Si mantienes pulsado el botón Beatgrid, el patrón de 4 beats se añade de forma continua como un bucle sobre la pista musical.

Si sueltas el botón Beatgrid, el patrón de 4 beats se detiene en el 4º beat, mientras continúa la reproducción de la pista musical.

Puedes cambiar el patrón del beatgrid cambiando el ajuste predefinido del beatgrid en el menú Fx.

VirtualDJ DJC MP3 e2



iii) *Flippin Double*

Flipping Double repite la música con un retardo de medio beat: esto suena de forma similar a si tuvieses 2 giradiscos que estuviesen reproduciendo la misma pista, uno reproduciendo medio beat por detrás del otro, y movieses el cross fader rápidamente al segundo giradiscos al final de cada beat, creando una repetición del ritmo.

ACTIVARTE
ON DECK 1

ACTIVARTE
ON DECK 2



NAME: Flippin Double
AUTHOR: Atomix Productions

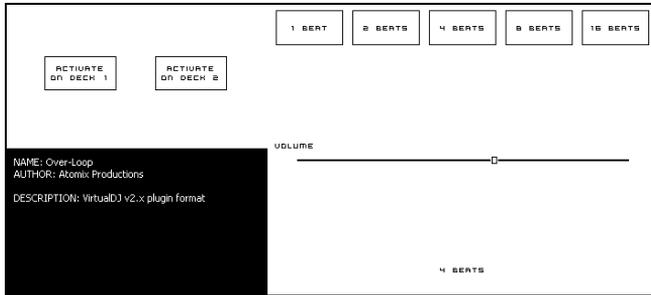
DESCRIPTION: Double every beat like if crossfading from one turntable to the other with the same disc on both but delayed from 1 beat

iv) Overloop

La función Overloop define un bucle de 4 beats de la pista actual y lo reproduce en segundo plano de la reproducción de la pista.

Para aplicar la función Overloop, pulsa una vez el botón Overloop.

Para detener la función Overloop, vuelve a pulsar el botón Overloop.



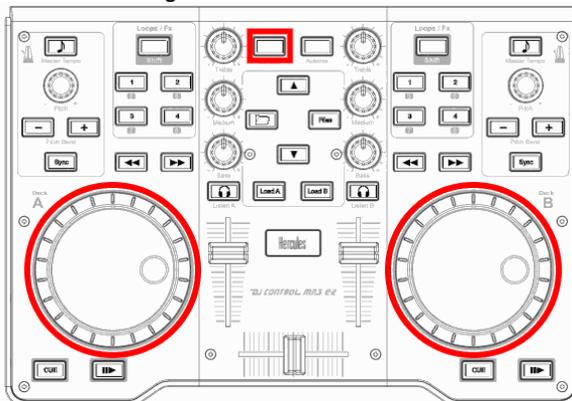
8) SCRATCH, AUTOMIX, SAMPLER

a) Scratching

El scratching es la acción de detener con la mano la reproducción de un vinilo en un giradiscos, y reproducir una parte de la música hacia atrás y hacia delante con la mano. Esto crea un sonido específico, llamado scratching: el disco de vinilo se mueve a la velocidad de tu mano en lugar de a la velocidad del giradiscos (ya que el tapete deslizante colocado debajo del disco le aísla de la rotación del giradiscos).

ij) Modo scratch

Puedes activar el modo scratch pulsando el botón Scratch, que se encuentra sobre el botón Up en el controlador: el botón se enciende y puedes usar las jog wheels para hacer scratching.



VirtualDJ DJC MP3 e2

ii) **Acción**

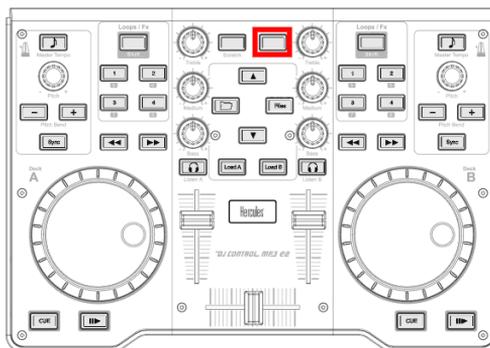
Una vez que estás en el modo scratch, si giras la jog wheel en sentido antihorario, reproducirás la pista musical hacia atrás, mientras que si giras la jog wheel en sentido horario, reproducirás la música hacia delante, a la velocidad de rotación de la jog wheel.

iii) **Precisión de las jog wheels**

Como el scratching requiere la mayor precisión por parte de las jog wheels, debes seleccionar la precisión estándar de las jog wheels en el panel de control de DJ Control MP3 e2, en lugar de uno de los modos de precisión reducida. Puedes establecer la precisión de las jog wheels en el panel de control de DJ Control MP3 e2: para algunas operaciones, determinados DJ pueden preferir reducir la precisión de las jog wheels y dividirla por 2 o por 4; pero para el scratching, a mayor precisión, mejores resultados.

b) **Automix**

En DJ Control MP3 e2 con VirtualDJ DJC MP3 e2, el botón **Automix** realiza una transición automática entre la música que se está reproduciendo actualmente en un deck y la música cargada en el otro deck.



El Automix en VirtualDJ DJC MP3 e2 no es la misma función de Automix que la de VirtualDJ Pro:

- en VirtualDJ Pro, Automix mezcla la lista completa de archivos de música de una lista de reproducción,
- en VirtualDJ DJC MP3 e2, Automix mezcla la otra música ya cargada en los decks.

VirtualDJ DJC MP3 e2



c) Sampler i) Función

El modo sampler es un modo que te permite grabar un bucle de una pista de música, almacenarlo y asignarle un botón, y reproducirlo más tarde como añadido a tu archivo de música. A este bucle grabado se le llama sample (muestra).

Reproducir un sample sobre una pista de música puede añadir un ritmo dinámico y divertido a la música, o mantener un beat estable mientras estás ocupado preparando la pista siguiente.

ii) Procedimiento

Puedes entrar en el modo sampler pulsando el botón etiquetado **Sample** en la interfaz de usuario de VirtualDJ.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



El modo sampler no se controla mediante los botones de DJ Control MP3 e2; puedes controlar el modo sampler usando el teclado y el ratón.

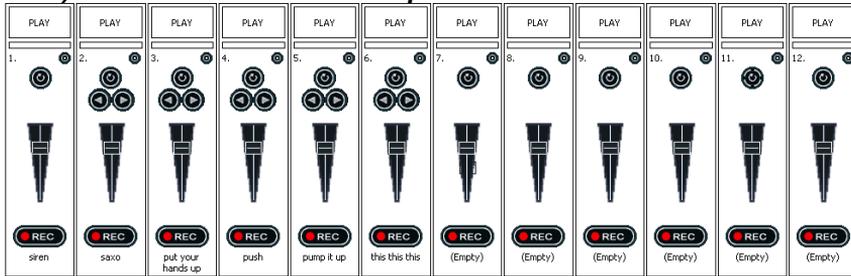
VirtualDJ incluye algunos samples almacenados en los primeros bancos: puedes conservarlos o cambiar el contenido de los bancos grabando tus propios samples.

Puedes grabar un sample de la música que se está reproduciendo actualmente seleccionando el banco en el que quieras almacenar el sample y pulsando el botón **Rec**:

- Si estás en un bucle, el botón Rec del sample permanece en negro y VirtualDJ graba un sample de la duración del bucle,
- si no estás en modo bucle, el botón Rec del sample se vuelve rojo, y VirtualDJ sigue grabando el sample hasta que vuelvas a hacer clic en el botón Rec.

Puedes reproducir el sample pulsando el botón **Play** del sample.

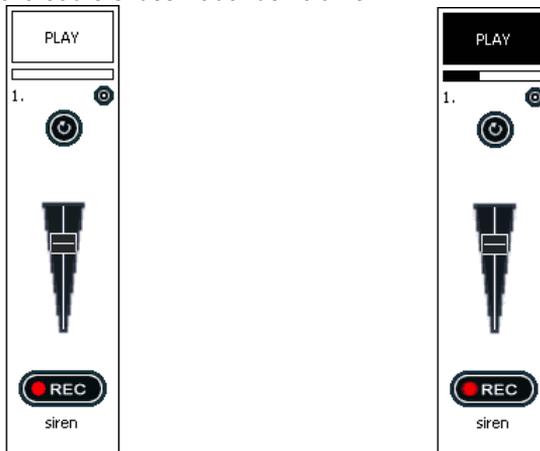
iii) Comandos en cada sample



Puedes cambiar el volumen de cada sample usando su deslizador de volumen dedicado.

Puedes poner el sample en modo bucle (para que VirtualDJ reproduzca el sample sin parar hasta que vuelvas a hacer clic en el botón Play del sample) haciendo clic en el botón con una flecha circular en la parte superior del deslizador de volumen.

Un sample que no está en modo bucle no tiene flechas hacia la izquierda y hacia la derecha sobre el deslizador de volumen.



Cuando haces clic en la zona Play, su color cambia y ves que la barra de reproducción se llena gradualmente.

Un sample en modo bucle tiene flechas hacia la izquierda y hacia la derecha sobre el deslizador de volumen, para moverse hacia delante y hacia atrás dentro del sample.

VirtualDJ DJC MP3 e2



Marcas comerciales

Hercules® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ es una marca comercial de Atomix Productions. Apple®, el logotipo de Apple, Mac OS®, iTunes® y Quicktime® son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® XP, Vista y 7 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no vinculantes. 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.

Copyright

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

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

Renuncia

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

Acuordo 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.