

CONTENIDO

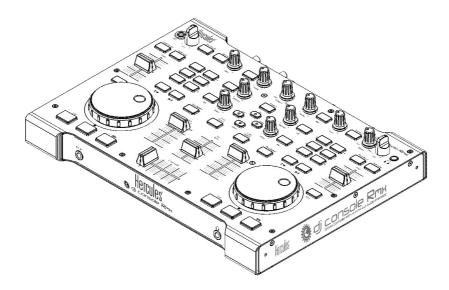
1.		RODUCCIÓN			
2.	REC	QUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA	3		
3.	INSTALACIÓN3				
	3.1.	Primera instalación	3		
	3.2.	Conexión y desconexión de DJ Console Rmx	5		
	3.3.	Consumo de energía	5		
4.	VIS	TA GENERAL	. 6		
	4.1.	La cara superior	6		
	4.2.	Los conectores			
5.	OP	CIONES DE SALIDA			
	5.1.	Conexión de altavoces y/o de un mezclador externo a DJ Console Rmx			
	5.2.	Conexión de auriculares			
6.		CIONES DE ENTRADA			
	6.1.	Conexión de fuentes de audio externas			
_	6.2.	Conexión de un micrófono	10		
7.		RACTERÍSTICAS DE DJ CONSOLE RMX			
	7.1.	Jog wheels			
	7.2.	Faders (deslizadores)			
	7.3.	Botones Play/Pause, Stop y Cue			
	7.4.	Botones de avance hacia atrás y hacia delante			
	7.5.	Ajustes de pitch			
	7.6.	Botones Source			
	7.7.	Efectos y bucles (botones 1-6)			
	7.8.	Botones Load Deck			
	7.9.	Botones Beat Lock			
		Botones Cue Select			
		Botones de navegación			
		Rueda Balance			
		Rueda Monitor Select			
		Ruedas de ecualización			
		Botones de eliminación (Kill)			
8.		CONO DE TAREAS Y EL PANEL DE CONTROL			
	8.1.	El icono de la barra de tareas de DJ			
	8.2.	Utilización del panel de control de DJ Console Rmx	17		
9.		LIZACIÓN DE DJ CONSOLE RMX EN UNA FIESTA			
	9.1.	Visión general			
	9.2.	Mezclas en VirtualDJ			
	9.3.	Scratching	24		
10.		MPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI			
11.		GUNTAS FRECUENTES			
12.	SOL	PORTE TÉCNICO	30		



1. INTRODUCCIÓN

DJ Console Rmx es un dispositivo hardware versátil y potente que ofrece posibilidades casi ilimitadas en términos de lo que puedes hacer con la música. Puedes utilizar DJ Console Rmx por si sola o con un mezclador externo, y puedes mezclar archivos de audio digital y fuentes de audio analógico, incluyendo giradiscos. La utilización de DJ Console Rmx es fácil de aprender y también ofrece muchas funcionalidades avanzadas, lo que la hace perfecta para todos los usuarios, tanto principiantes como profesionales con experiencia.

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





2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

PC:

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

Mac:

- Mac de sobremesa/portátil con procesador a 1,5 GHz
- 512 MB de RAM
- Sistema operativo: Mac OS 10.4/10.5 o versión de Mac OS 10 superior
- Puerto USB disponible
- Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Resolución de vídeo de 1280 x 800
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones

3. INSTALACIÓN

3.1. Primera instalación



Debes instalar los controladores de DJ Console Rmx antes de conectarla al ordenador.

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

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



3.1.1. Instalación de controladores y software



Hercules DJ Console Rmx



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

Aparecerá automáticamente el menú de instalación de DJ Console Rmx.

Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

PC:

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

Mac:

- Abre el Finder.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM
- Haz doble clic en Setup.exe.
- Sigue las instrucciones de la pantalla para instalar los controladores y el software.

alación de Hercules DJ Console Rmx





Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console Rmx al puerto USB del ordenador.



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

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

El ordenador detectará automáticamente DJ Console Rmx e instalará los controladores requeridos.



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

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

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

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

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

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

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

Para obtener más información sobre la ejecución del panel de control, consulta la sección <u>8.1. El</u> icono de la barra de tareas de DJ Console Rmx.

3.2. Conexión y desconexión de DJ Console Rmx

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

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

3.3. Consumo de energía

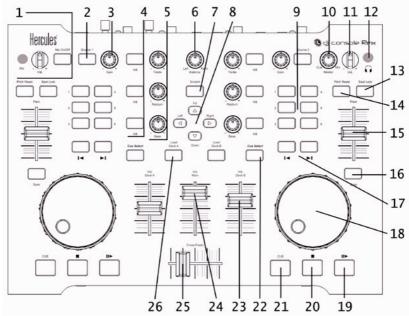
DJ Console Rmx está optimizada para tener un consumo bajo de energía cuando está conectada al ordenador mediante USB



4. VISTA GENERAL

4.1. La cara superior

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



- 1. Entrada de micrófono de 1/4", rueda de volumen de micrófono y botón Mic On/Off
- 2. Botón Source: púlsalo para seleccionar música del ordenador/dispositivo de entrada externo
- 3. Botón **Gain**: aumenta o disminuye el nivel de la música en cada deck
- Botones Kill: púlsalos para eliminar/restaurar las frecuencias agudas, medias y bajas, respectivamente
- 5. Ruedas de ecualización: ajustan las frecuencias agudas, medias y bajas
- 6. Rueda Balance: ajusta el balance de salida (1-2) entre los canales izquierdo y derecho
- Botón Scratch: selecciona las jog wheels que se utilizan para hacer scratch o para buscar dentro de las pistas (el modo de scratch está activado por defecto)
- 8. Botones arriba/abajo/izquierda/derecha: moverse por los menús
- 9. Botones 1-6: efectos especiales/bucles (consulta la sección 7.7 Efectos y bucles)
- 10.Rueda Monitor select: ajusta la mezcla de lo que se está reproduciendo en los auriculares: la pista a la que vas a dar entrada en relación con la mezcla general
- 11. Rueda de volumen de auriculares: ajusta el volumen de los auriculares
- 12. Salida de auriculares de 1/4"
- 13. Botón Beat Lock: usa esta función para mantener el mismo pitch al manipular el tempo



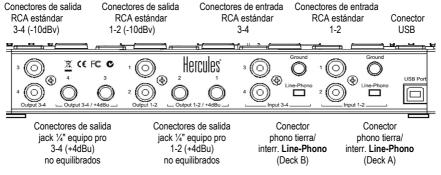
- 14. Botón Reset: reinicia gradualmente el pitch a su valor original
- 15.Deslizador Pitch: ajusta el pitch hacia arriba o hacia abajo
- 16. Botón Sync: sincroniza el beat con el beat de la pista del deck opuesto
- 17. Botones de navegación: mueve el cursor dentro de la pista
- 18. Jog wheels: úsalas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

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

4.2. Los conectores

DJ Console Rmx incorpora múltiples conectores en sus caras frontal y trasera. Al utilizar esos conectores puedes conectar diversos dispositivos, según se indica en los diagramas siguientes:

Cara trasera



Cara frontal

Entrada de micrófono Conector de auriculares









5. OPCIONES DE SALIDA

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces: RCA y jack de ¼". Todos esos conectores son salidas mono, cada una de las cuales corresponde a un canal (izquierdo y derecho). Los conectores RCA están pensados para conectar equipo estándar, mientras que los conectores jack de ¼" están pensados para conectar equipo profesional como un sistema PA (Public Address).

Selecciona el tipo de clavija según el tipo de altavoces que vayas a conectar. Normalmente, las salidas 1/2 se utilizarán para reproducir mezclas en directo en la sala, y las salidas 3/4 se utilizarán para monitorizar o conectar un mezclador externo. Los conectores de las salidas 3/4 y el jack de auriculares siempre sacan los mismos datos de audio.

5.1. Conexión de altavoces y/o de un mezclador externo a DJ Console Rmx

Con el software VirtualDJ incluido, los 4 conectores RCA mono (salidas 1, 2, 3, 4) te permiten reproducir la mezcla para el público en el nivel estándar de -10dBv en un sistema de alta fidelidad conectado a las salidas 1-2 de DJ Console Rmx, por ejemplo, y realizar escucha previa de las próximas canciones en los auriculares o mediante las salidas 3-4.

Los 4 conectores jack mono de ¼" no equilibrados (salidas 1, 2, 3, 4) te permiten reproducir la mezcla para el público en el nivel profesional de +4dBu en un sistema PA conectado a las salidas 1-2 de DJ Console Rmx, por ejemplo, y realizar escucha previa de las próximas canciones en los auriculares o mediante las salidas 3-4.

Esta elección de salidas te proporciona la libertad de hacer más cosas con la música. Por ejemplo, puedes:

Conectar las salidas jack de ¼" a un sistema PA para reproducir la mezcla para el público mientras conectas simultáneamente las salidas RCA a la entrada de línea de audio en otro ordenador para emitir la mezcla por Internet; o

Reproducir el Deck A en las salidas 1-2 y el Deck B en las salidas 3-4 (con VirtualDJ 5 PRO u otra aplicación) y exportar la mezcla a un mezclador externo.

- Asegúrate de que el ordenador y el otro equipo de audio estén apagados antes de conectar.
- Conecta los altavoces principales a las clavijas RCA Output 1-2 (la clavija 1 corresponde al altavoz izquierdo y la clavija 2 al altavoz derecho) o a las clavijas de jack de ¼" Output 1-2.
- Si tienes un segundo par de altavoces (altavoces de escucha, por ejemplo), conéctalos a las clavijas RCA Output 3-4 (la clavija 3 corresponde al altavoz izquierdo y la clavija 4 al altavoz derecho) o a las clavijas jack de ¼" Output 3-4. También puedes conectar un mezclador externo a esas clavijas.

Tus altavoces y/o mezclador externo ya están preparados para que los utilices con DJ Console Rmx.



5.2. Conexión de auriculares

DJ Console Rmx incorpora 2 conectores de auriculares: uno en la cara superior y otro en la cara frontal. La consola se ha diseñado para que funcione con auriculares de DJ (estéreo, con impedancia de 16 a 64 ohmios).

Sólo puedes utilizar una salida de auriculares cada vez: si se conectan dos conjuntos de auriculares de forma simultánea, la salida de auriculares de la cara superior de la unidad tendrá preferencia sobre la salida de la cara frontal.

6. OPCIONES DE ENTRADA

6.1. Conexión de fuentes de audio externas

DJ Console Rmx te permite conectar prácticamente cualquier clase de fuente de audio que desees utilizar, incluyendo giradiscos de vinilos. Hasta puedes utilizar discos de vinilo con codificación de tiempo o CD y controlar los archivos de música almacenados en el ordenador, lo que te ofrece la experiencia de mezclado definitiva que combina lo mejor que ambos mundos (analógico y digital) tienen para ofrecer. Ahora puedes disfrutar usando mezclas híbridas, combinando pistas de audio de ordenador en un deck con una fuente analógica conectada al otro deck.

DJ Console Rmx incorpora 4 entradas de audio en su cara trasera: 2 entradas de audio estéreo, para un total de 2 pares de conectores RCA duales. No tienes más que conectar la fuente de audio que elijas a los conectores RCA blanco (izquierda) y rojo (derecha): entradas 1-2 para el Deck A y entradas 3-4 para el Deck B. Esto te permite sustituir la pista de audio de ordenador que se reproduce en el Deck A por la música reproducida en las entradas 1-2, y sustituir la pista de audio de ordenador que se reproduce en el Deck B por la música reproducida en las entradas 3-4

Incluso puedes ecualizar tus fuentes de audio externas y ajustar su volumen, como harías con una pista de audio de ordenador. Esto ofrece una mezcla perfecta y un control total sobre el sonido de la mezcla

A la derecha de cada conjunto de entradas hay un interruptor **Line-Phono**: este interruptor te permite fijar el nivel de preamplificación de cada entrada estéreo a nivel de línea (reproductor de CD/MP3, por ejemplo) o de phono (giradiscos). La razón de esto es que un giradiscos produce una salida de señal de audio considerablemente más débil que un reproductor de CD o de MP3, y por consiguiente requiere una preamplificación adicional para conseguir un volumen comparable.

Al conectar un dispositivo como un reproductor de CD o MP3, asegúrate de poner el interruptor **Line-Phono** en la posición **Line**; de lo contrario, la señal de entrada será demasiado alta y te arriesgas a dañar el equipo.



Si estás utilizando un giradiscos:

- Pon el interruptor Line-Phono en la posición Phono.
- Conecta el cable de tierra del giradiscos al conector de tierra correspondiente encima del interruptor Line-Phono. La puesta a tierra ayuda a eliminar las interferencias que, de lo contrario, se pueden producir en los giradiscos, y así consigues un sonido claro y nítido.

Puedes usar los dos botones **Source** de DJ Console Rmx (**Source 1** para el Deck A, **Source 2** para el Deck B) para controlar la entrada de audio del deck correspondiente. Por defecto, la entrada está puesta en pistas de audio de ordenador: no tienes más que pulsar el botón **Source** para cambiar a la fuente de audio externa. Vuelve a pulsar el botón para desactivar la fuente externa y volver al audio de ordenador (consulta la sección 7.6 Botones Source).

Puedes usar las ruedas **Gain** de DJ Console Rmx para ajustar el volumen de cada deck.

Para conectar reproductores de CD cuyo nivel de salida supere los + 4dBu en las entradas de DJ Console Rmx, debes atenuar la potencia de la señal de salida del reproductor de CD con atenuadores como Nano Patch de SM Pro Audio.

6.2. Conexión de un micrófono

DJ Console Rmx incorpora 2 conectores de micrófono: 1 clavija jack mono de ¼" en la cara superior y una en la cara frontal. Sólo puedes usar una entrada de micrófono cada vez: si conectas dos micrófonos simultáneamente, la entrada de micrófono de la cara superior de la unidad tendrá preferencia sobre la entrada de la cara frontal.

Puedes usar el micrófono para hablar por encima de la música y comunicarte con el público (mezcla la entrada del micrófono con las salidas de audio 1-2, por ejemplo), o usar el micrófono para sustituir la música del Deck A por tu voz.

Pulsa el botón **Mic On/Off** de DJ Console Rmx para activar o desactivar el micrófono. Puedes usar la rueda de volumen que hay junto a él para ajustar el volumen de entrada del micrófono.

DJ Console Rmx incorpora una función de talkover para la entrada del micrófono que reduce automáticamente el nivel de la música que se está reproduciendo para que se te pueda oír cuando estás hablando. El nivel de la música se restaura cuando la entrada de micrófono se desactiva.

Consulta la sección <u>8.2 Utilización del panel de control de DJ Console Rmx</u> para obtener más información sobre cómo ajustar la función de atenuación de talkover y usar el micrófono.



7. CARACTERÍSTICAS DE DJ CONSOLE RMX

7.1. Jog wheels

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

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

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

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

7.2. Faders (deslizadores)

Cross fader

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

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

2 faders de Pitch

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

En general, ajustar el pitch cambia la velocidad y el tono de la música: más rápido implica un tono más alto, y más lento implica un tono más bajo. Sin embargo, puedes mantener el mismo tono y el mismo pitch pulsando el botón **Beat Lock** antes de cambiar el pitch de tal forma que el



fader de pitch sólo cambia el tempo (es decir, la velocidad) de la pista y no el pitch en sí mismo. A este modo se le llama Master Tempo.

3 faders de Volumen

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

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

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

7.3. Botones Play/Pause, Stop y Cue

Estos botones están disponibles para ambos decks en DJ Console Rmx.

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

7.4. Botones de avance hacia atrás y hacia delante

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

7.5. Ajustes de pitch

- Reset: reinicia gradualmente el pitch de la música a su pitch original, sea cual sea la posición del fader de pitch.
- Beat Lock: en VirtualDJ 5 DJC Edition, este botón activa/desactiva la función Master Tempo.
 Master Tempo bloquea la música en su tono actual, permitiéndote cambiar el tempo sin cambiar el tono.
- Sync: al pulsar este botón se sincroniza la velocidad (BPM) de la música reproducida en el deck correspondiente para igualarla a los BPM de la música del otro deck.



7.6. Botones Source

Pulsa los botones **Source 1** o **Source 2** para sustituir la pista de música de ordenador del Deck A o el Deck B, respectivamente, por la fuente de audio conectada a la entrada correspondiente. Vuelve a pulsar el botón para desactivar la fuente de audio externa y volver a la pista de música de ordenador.

Antes de activar una fuente de audio externa, asegúrate de que has ajustado el interruptor **Line-Phono** para la entrada en cuestión al nivel apropiado: **Line** (para reproductores de CD o MP3, por ejemplo) o **Phono** (para un giradiscos). A continuación debes ajustar la ganancia mediante la rueda **Gain** correspondiente para asegurarte de que el volumen de entrada tiene el nivel correcto.

7.7. Efectos y bucles (botones 1-6)

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

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

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

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



7.8. Botones Load Deck

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

7.9. Botones Beat Lock

Al pulsar el botón **Beat Lock** en un deck puedes mantener el mismo pitch o tono para la música que se está reproduciendo en ese deck mientras manipulas el tempo: esto se conoce como la función Master Tempo. Cuando esta función está activada, incluso si aceleras o ralentizas la música, el pitch de la música seguirá siendo el mismo.

7.10. Botones Cue Select

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

7.11. Botones de navegación

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

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

7.12. Rueda Balance

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

7.13. Rueda Monitor Select

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



7.14. Ruedas de ecualización

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

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

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

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

7.15. Botones de eliminación (Kill)

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

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



8. EL ICONO DE TAREAS Y EL PANEL DE CONTROL

8.1. El icono de la barra de tareas de DJ

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

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

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

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

Para comprobar las actualizaciones de DJ Console Rmx:

- Haz clic derecho en el icono de DJ Console Rmx en la barra de tareas y selecciona Comprobar actualizaciones
- Si el sistema te lo pidiese, permite que el ordenador acceda al servidor FTP de Guillemot.

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

- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar la actualización de DJ Console Rmx.



8.2. Utilización del panel de control de DJ Console Rmx

El panel de control te permite gestionar los diversos ajustes de DJ Console Rmx.



- Canales de salida: Hay 2 conjuntos de deslizadores software (1-2, 3-4), que funcionan como controles de volumen de las salidas correspondientes. Puedes alterar el balance (izquierda/derecha) usando los deslizadores encima de cada conjunto de deslizadores de canal de salida. Puedes hacer clic en el icono verde de debajo de los deslizadores para bloquear su movimiento conjunto. También puedes silenciar las salidas con el icono de volumen de debajo.
- Canales de entrada: Puedes seleccionar la entrada de micrófono o línea/phono para los canales de entrada 1-2. Ten en cuenta que al grabar del micrófono, pierdes temporalmente el uso de las entradas 1-2. Al usar la opción de talkover del micrófono, tu voz se mezcla por hardware y puedes usar las entradas 1/2; sin embargo, no puedes grabar con el micrófono.

También puedes seleccionar usar los modos de audio WDM o ASIO. VirtualDJ cambia automáticamente al modo ASIO, pero si estás usando el software Traktor en PC, por ejemplo, debes cambiar manualmente al modo ASIO. Sólo puedes cambiar entre modos cuando la reproducción está detenida.

Pestaña Principal:

- En esta pestaña puedes activar/desactivar o ajustar el nivel de atenuación de talkover, que es el nivel en que se reduce la música cuando actives el botón Mic On/Off para hablar por el micrófono (-6dB por defecto).
- También puedes desactivar y volver a activar las jog wheels desde esta pantalla, y ajustar su sensibilidad.



Pestaña ASIO (no disponible en Mac ya que no hay modo ASIO en Mac OS X):



- En modo ASIO, puedes ajustar las siguientes opciones: Frecuencia de muestreo, Tamaño de muestra. Tamaño de búfer ASIO.
- "Audio Stream Input/Output" es un protocolo multicanal de plataforma cruzada para transferir audio desarrollado por la compañía Steinberg. Permite que una gran variedad de programas se comuniquen con distintas tarjetas de de sonido y reconoce todas las entradas y salidas disponibles en la tarjeta de sonido. El usuario puede asignar esos puertos de E/S para grabación o reproducción cuando utilice un programa de software compatible con ASIO.
- DJ Console Rmx es compatible con ASIO 2.0 y te permite utilizar plug-ins VST de ASIO 2.0 y, por consiguiente, añadir muchos efectos emocionantes a la música.
- La configuración es de 44100Hz (44.1kHz)/modo 16 bits por defecto.
- Al cambiar a modo 24 bits sólo te permite usar las entradas 1-2 (las entradas 3-4 no están disponibles).



Pestaña Avanzado:



- Esta pestaña te permite configurar las opciones de mezcla hardware para la salida 1-2: streaming USB 1-2 (predeterminada), streaming USB 1-2 más micrófono, o streaming USB 1-2 más Line In 1-2.
- También puedes configurar el canal MIDI (2 por defecto), en el caso de que haya algún conflicto entre DJ Console Rmx y otro dispositivo MIDI. Si tienes más de un dispositivo de Hercules instalado en el sistema, los números de canal MIDI se asignan por orden de conexión, es decir, de forma incremental.

Pestaña Acerca de:



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



9. UTILIZACIÓN DE DJ CONSOLE RMX EN UNA FIESTA

9.1. Visión general

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

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

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

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

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

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

9.2. Mezclas en VirtualDJ

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

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





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

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

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

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



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

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

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

Prueba a usar el deslizador **Pitch** en el Deck A para ver lo que hace: observarás que si aumentas el pitch, la música suena más rápido, con un tono más alto, mientras que si lo disminuyes, el sonido suena más lento, con un tono más bajo. Si pulsas el botón **Reset** que hay justo encima del deslizador Pitch, el pitch vuelve gradualmente a su valor por defecto.

Al pulsar el botón **Beat Lock** activas/desactivas la función de Master Tempo del deck correspondiente. Esta función bloquea efectivamente el tono de una pista, para que cuando muevas el deslizador **Pitch**, el tempo (es decir, la velocidad) de la pista cambie a más rápido o más lento, pero el tono permanezca igual.

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

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

Usa el deslizador **Pitch** del Deck B para ajustar el tempo de la canción para que coincida con el de la canción del Deck A; de forma alternativa, si pulsas el botón **Sync** del Deck B igualas el tempo de la pista de ese deck con el de la que hay en el Deck A. Sincronizar los tempos facilita que la gente que baila mantenga un ritmo constante al cambiar de una canción a otra.

Mientras se está reproduciendo la pista del Deck B, pulsa el botón Play/Pause del Deck B para detener la pista en el punto exacto en el que deseas que empiece la reproducción: de este modo se detiene la canción y se coloca allí el punto de entrada (si hubieses pulsado el botón Stop, el



punto de entrada no se habría movido a la nueva posición; en lugar de eso, habría vuelto al punto de entrada original de la pista, es decir, al principio de la canción).

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

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

¿Te apetece decirle algo a tu público por encima de la música? Pulsa el botón **Mic On/Off** de Rmx para encender el micrófono y dirígete a la gente: el nivel de la música se reduce automáticamente para que se pueda oír tu voz. Usa la rueda **Volume** junto a la entrada de micrófono de la cara superior de Rmx para ajustar el volumen del micrófono. Cuando hayas terminado de hablar, vuelve a pulsar el botón **Mic On/Off** para apagar el micrófono y restaurar el volumen completo de la música.

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

Vamos a suponer que tienes un giradiscos conectado a las entradas 1-2 del Deck A. Lo primero de todo es comprobar que el interruptor **Line-Phono** de la parte trasera de Rmx para las entradas 1-2 está puesto en la posición **Phono**. Mientras se está reproduciendo la música en el Deck B, pulsa el botón **Cue Select** en el Deck A: esto quiere decir que ahora estás escuchando el Deck A en los auriculares. A continuación, pulsa el botón **Source 1** en Rmx (del Deck A): esto cambia del modo de streaming de ordenador por defecto a la fuente de audio externa conectada a ese deck.

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

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



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

9.3. Scratching

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

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

Baby Scratch

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

Tear Scratch

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

Scratch hacia delante

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

Scratch hacia atrás

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

Pass-Pass

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



10. COMPATIBILIDAD CON EL ESTÁNDAR MIDI

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

Mensajes MIDI enviados por DJ Console Rmx:

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



Right Kill Bass				
Menu Up Bx 2A Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Down Bx 2B Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Left Bx 2C Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Right Bx 2D Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Right Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Pressed - 00: Released Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Pressed - 00: Released Left Jog Wheel Bx 2F Value Incremental - Coarse 7F > 40: CCW Slow > Fast - (128 values) Right Jog Wheel Bx 30 Value Incremental - Coarse 7F > 40: CCW Slow > Fast - (128 values) Left Pitch Bx 31 Value Analog - Coarse 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Volume Bx 32 Value Analog - Coarse 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Gain Bx 33 Value Analog - Coarse 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Treble Bx 34 Value Analog - Coarse 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog - Coarse	Right Kill Bass	Bx 28 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Down Bx 2B Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Left Bx 2C Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Right Bx 2D Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Enabled - 00: Disabled Left Jog Wheel Bx 2F Value Incremental - Coarse 7F > 40: CCW Slow > Fast - 01 > 3F: CW Slow > Fast	Scratch	Bx 29 Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Left Bx 2C Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Menu Right Bx 2D Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Pressed - 00: Released Left Jog Wheel Bx 2F Value Incremental - Coarse (128 values) 17F > 40: CCW Slow > Fast - 01 > 3F: CW Slow > Fast - 01 > 3F: CW Slow > Fast Right Jog Wheel Bx 30 Value Incremental - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Pitch Bx 31 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Volume Bx 32 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Gain Bx 33 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Balance Bx 37 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up </td <td>Menu Up</td> <td>Bx 2A Value</td> <td>Button - Toggling Output</td> <td>7F: Pressed – 00: Released</td>	Menu Up	Bx 2A Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Right Bx 2D Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Enabled - 00: Disabled Left Jog Wheel Bx 2F Value 17F: Enabled - 00: Disabled Right Jog Wheel Bx 30 Value 17F: A0: CCW Slow > Fast - 01 > 3F: CW Slow > 7F: Full CW: Full CCW Left Volume Bx 37 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 36 Val	Menu Down	Bx 2B Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Menu Right Bx 2D Value Button - Toggling Output 7F: Pressed - 00: Released Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Enabled - 00: Disabled Left Jog Wheel Bx 2F Value 17F: Enabled - 00: Disabled Right Jog Wheel Bx 30 Value 17F: A0: CCW Slow > Fast - 01 > 3F: CW Slow > 7F: Full CW: Full CCW Left Volume Bx 37 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 36 Val		Bx 2C Value	Button - Toggling Output	7F: Pressed – 00: Released
Talkover State Bx 2E Value Button - Momentary Output 7F: Enabled - 00: Disabled Left Jog Wheel Bx 2F Value Incremental - Coarse (128 values) 7F > 40: CCW Slow > Fast - (128 values) Right Jog Wheel Bx 30 Value Incremental - Coarse (128 values) 7F > 40: CCW Slow > Fast - (128 values) Left Pitch Bx 31 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Volume Bx 32 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Gain Bx 33 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 34 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 37 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 38 Value Analog - Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up </td <td>Menu Right</td> <td></td> <td></td> <td>7F: Pressed – 00: Released</td>	Menu Right			7F: Pressed – 00: Released
Left Jog Wheel Bx 2F Value Incremental - Coarse (128 values)		Bx 2E Value		
Right Jog Wheel Bx 2F Value (128 values) 01 > 3F: CW Slow > Fast	1 6 1 10 1			7F > 40: CCW Slow > Fast -
Right Jog Wheel Bx 30 Value (128 values) 01 > 3F: CW Slow > Fast Left Pitch Bx 31 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Volume Bx 32 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Gain Bx 33 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Treble Bx 34 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Balance Bx 37 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3	Left Jog vyneei		(128 values)	01 > 3F: CW Slow > Fast
Left Pitch Bx 31 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Volume Bx 32 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Gain Bx 33 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Treble Bx 34 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Balance Bx 37 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Left > Full Right Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium	Dialet Isa Wheel	Bx 30 Value	Incremental – Coarse	7F > 40: CCW Slow > Fast -
Left Volume	Right Jog vyneei		(128 values)	01 > 3F: CW Slow > Fast
Clab values Clab values	Loft Ditab	Dv 21 Value	Analog – Coarse	00 > 7F. Full Down > Full Up
Left Volume Bx 32 Value (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Left Gain Bx 33 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Treble Bx 34 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Balance Bx 37 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Left Pitch	Bx 31 Value		00 > 7F: Full Down > Full Op
Left Gain	1 a ft \ / a	D., 20 \/-l.,-	Analog – Coarse	00 × 75. 5.11 Davis × 5.11 Hz
Left Gain	Lett volume	Bx 32 value	(128 values)	00 > 7F: Full Down > Full Op
Left Treble	Loft Coin	Dv 22 Value	Analog – Coarse	00 > 7F, Full CW, Full CCW
Left Treble BX 34 Value (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Medium Bx 35 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Left Bass Bx 36 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Balance Bx 37 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Main Volume Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Leit Gain	Bx 33 Value	(128 values)	00 > 7F. Full CVV. Full CCVV
Left Medium	Loft Troble	Dv 24 Value	Analog – Coarse	00 > 7E: Full CW: Full CCW
Left Medium	Leit Hebie	DX 34 Value	(128 values)	00 > 7F. Full GVV. Full GGVV
Left Bass Bx 36 Value Analog - Coarse (128 values) O0 > 7F: Full CW: Full CCW	Loft Modium	Bx 35 Value	Analog – Coarse	00 > 7E+ Euil CW+ Euil CCW
Balance	Leit Mediuiii		(128 values)	00 > 71 . 1 uii CVV. 1 uii CCVV
Balance	Loft Page	Bx 36 Value	Analog – Coarse	00 > 7E+ Euil CW+ Euil CCW
Main Volume Bx 38 Value (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Leit Dass			00 > 7F. Full GW. Full GGW
Main Volume Bx 38 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Left > Full Right Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Ralance	Dv 27 Value		00 > 7E: Full CW: Full CCW
Cross Fader	Dalance	DX 37 Value		00 > 71 . 1 uii CVV. 1 uii CCVV
Cross Fader Bx 39 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Left > Full Right Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Rass Bx 40 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Main Volume	Bx 38 Value	Analog – Coarse	00 > 7F: Full Down > Full Un
Cross Fader Bx 39 Value (128 values) 00 > 7F: Full Left > Full Right Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Iviairi voiume			00 > 71 . 1 uli Dowii > 1 uli Op
Cue Mix Bx 3A Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Pitch Bx 3B Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Cross Fador	Bx 39 Value	Analog – Coarse	00 > 7E: Full Loft > Full Dight
Right Pitch Bx 3B Value (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Treble Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Cioss i auei		(128 values)	00 > 71 . 1 dil Lett > 1 dil Right
Right Pitch	Cue Mix	Bx 3A Value		00 > 7F: Full CW: Full CCW
Right Volume Bx 3B Value (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Volume Bx 3C Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full Down > Full Up Right Gain Bx 3D Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Oue Wilk			00 × 71 . 1 dil CVV. 1 dil CCVV
Right Volume	Right Ditch	By 3B Value		00 > 7F: Full Down > Full Un
Right Volume	Trigitt item	DX 3D Value		00 > 7F. Full Dowll > Full Op
Right Gain	Pight Volume	By 3C Value	Analog – Coarse	00 > 7F: Full Down > Full Up
Right Treble Bx 3D Value (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Treble Bx 3E Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Medium Bx 3F Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Right Rass Bx 40 Value Analog – Coarse (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Night volume	DX 30 value	,	00 > 1F. Full DOWII > Full Op
Right Treble	Pight Cain	Bx 3D Value	Analog – Coarse	00 > 7E: Full CW: Full CCW
Right Nedium	Night Gain		\ /	00 - 71 . 1 uii Ovv. 1 uii OOVV
(128 values)	Right Treble	Bx 3E Value	· ·	00 > 7F: Full C\\\\: Full CC\\\\
Right Medium Bx 3F Value (128 values) 00 > 7F: Full CW: Full CCW Pight Rass Bx 40 Value Analog – Coarse 00 > 7F: Full CW: Full CCW	Trigint Trobio			00 - 71 .1 uii Ovv.1 uii OOVV
Pight Race Ry 40 Value Analog – Coarse 00 > 75: Full CW/ Full CCW	Right Medium	Bx 3F Value		00 > 7F: Full CW: Full CCW
	ragin wedulii			55 - 71 . 1 dii 077 . 1 dii 0077
(128 values)	Right Rass	Bx 40 Value		00 > 7F: Full CW: Full CCW
	Trigint Dago	DA TO Value	(128 values)	33 - 71 . 1 dii 377 . 1 dii 3077

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

Continúa en la página siguiente.



Mensajes MIDI recibidos por DJ Console Rmx:

Control MIDI	Mensaje MIDI	Descripción del valor
LED Scratch	Bx 29 Value	00: Off – 7F: On
LED Left Play	Bx 0B Value	00: Off – 7F: On
LED Left Cue	Bx 0C Value	00: Off – 7F: On
LED Left Headphone Cue	Bx 14 Value	00: Off – 7F: On
LED Left Source	Bx 13 Value	00: Off – 7F: On
LED Left Sync	Bx 07 Value	00: Off – 7F: On
LED Left Beatlock	Bx 08 Value	00: Off – 7F: On
LED Left Reset	Bx 11 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Play	Bx 23 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Cue	Bx 24 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Headphone Cue	Bx 18 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Source	Bx 17 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Sync	Bx 1F Value	00: Off – 7F: On
LED Right Reset	Bx 20 Value	00: Off – 7F: On
LED Right Beatlock	Bx 15 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Scratch	Bx 59 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Play	Bx 3B Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Cue	Bx 3C Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Headphone Cue	Bx 44 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Source	Bx 43 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Sync	Bx 37 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Beatlock	Bx 38 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Left Reset	Bx 41 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Play	Bx 53 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Cue	Bx 54 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Headphone Cue	Bx 58 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Source	Bx 57 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Sync	Bx 5F Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Beatlock	Bx 60 Value	00: Off – 7F: On
Blink LED Right Reset	Bx 55 Value	00: Off – 7F: On

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

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



11. PREGUNTAS FRECUENTES

1. ¿Puedo utilizar DJ Console Rmx con otro software de DJ distinto a VirtualDJ?

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

2. ¿Puedo utilizar DJ Console Rmx sin un ordenador?

No, DJ Console Rmx no puede funcionar en absoluto sin estar conectada a un ordenador.

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

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

4. ¿Es DJ Console Rmx un controlador MIDI?

Sí, DJ Console Rmx funciona como controlador MIDI y puede enviar y recibir comandos MIDI. Consulta la sección 10. Compatibilidad con el estándar MIDI.

5. ¿Funcionará DJ Console Rmx si la conecto a un hub USB?

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

6. ¿Qué son las frecuencias de muestreo de audio de DJ Console Rmx?

DJ Console Rmx tiene 2 modos de muestreo:

- Muestreo WDM: el muestreo hardware es de 16 bits/44,1 KHz; otros formatos (24 bits/96 KHz) son interpolación de software.
- Muestreo ASIO 2.0: muestreo por hardware con 2 entradas/4 salidas a 24 bits/48 KHz o 44,1 KHz: 4 entradas/4 salidas a 16 bits/48 KHz o 44.1 KHz.

7. ¿Cuáles son los distintos tipos de conectores de salida de DJ Console Rmx?

Los dispositivos de categoría de consumo y los profesionales no utilizan la misma escala de medición para sus niveles de línea. Se debe utilizar el tipo correcto de conexión para evitar ruidos o saturación debido a niveles distintos

Hercules DJ Console Rmx ofrece dos tipos de salida:

- 2 salidas RCA estéreo a -10dBV para dispositivos de categoría de consumo.
- 4 salidas jack mono de ¼" (6,35 mm) no equilibradas a +4dBu para equipos profesionales.

Consulta la documentación del dispositivo para verificar sus niveles de línea.

8. ¿Puedo conectar dos pares de auriculares o dos micrófonos a DJ Console Rmx al mismo tiempo?

En DJ Console Rmx sólo funcionarán al mismo tiempo un par de auriculares y un micrófono. Los auriculares y el micrófono conectados en la cara superior del dispositivo tendrán preferencia sobre los conectados en la cara frontal.



- 9. ¿Qué puedo hacer si recibo el mensaje "Un dispositivo USB ha superado los límites de energía de su puerto concentrador" al conectar DJ Console Rmx al puerto USB del portátil, y no se detecta la consola?
- Comprueba que la configuración de energía del portátil está puesta en modo de ordenador de sobremesa; si está puesta en modo portátil, no tendrás energía suficiente en el puerto USB.
- Conecta DJ Console Rmx al puerto USB del portátil antes de encenderlo: cuando el ordenador arranque, no deberías tener problemas de energía de USB.
- Si la energía USB del portátil sigue estando demasiado limitada, la única solución que queda es añadir un concentrador USB alimentado (un concentrador USB con su propio adaptador de corriente) entre el puerto USB del portátil y DJ Console Rmx.

10.El sonido se satura cuando conecto un reproductor de CD a las entradas 1-2 o 3-4 de DJ Console Rmx. ¿Qué puedo hacer?

Si ajustar la ganancia de DJ Console Rmx no resuelve el problema, eso quiere decir que el nivel de salida de la fuente de audio externa es superior a +4dBu. Por lo tanto, debes reducir este nivel, ajustando la configuración del reproductor de CD o añadiendo un dispositivo entre el reproductor de CD y DJ Console Rmx que permita la atenuación del audio, como un mezclador de DJ o un dispositivo dedicado como "Nano Patch" de SM Audio Pro (http://www.smproaudio.com).

11.¿Cómo puedo evitar que los cables del micrófono y de los auriculares me estorben cuando estoy mezclando y esos dispositivos están conectados en la cara superior de DJ Console Rmx?

Pasa los cables por debajo de la consola, entre sus dos patas traseras.

12.¿Para qué sirven los botones Stop de DJ Console Rmx?

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

13.¿Cómo puedo cambiar un efecto?

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

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

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

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

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



12. SOPORTE TÉCNICO

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

Por correo electrónico:

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

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

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

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

España 901988060 Precio de una llamada telefónica local	De lunes a viernes de 9:00 a 19:00
--	------------------------------------

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

12.1. Información de garantía

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

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

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



Marcas registradas

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

Declaración de conformidad

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

NÓTICIA 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 reclas FCC.

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

Copyright

© 2010 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 idoma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier tor 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. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero README.TXT en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

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

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

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, biblicetas 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 deberian ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.

Licencia

- 1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiere no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiere 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 transferrise 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.
- 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 ingenieria inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

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

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



RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



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

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.

Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

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