

Manual de instrucciones



Controlador DJ

VIETA
DJ

Andromeda

DJV400PRO

Contenido

Antes de empezar	5
Contenido de la caja	5
Uso previsto	5
Convenciones utilizadas en este manual	5
Preparación del lugar de trabajo	5
Uso de VirtualDJ	6
Licencia y descarga	6
Recomendaciones del sistema	6
Acceso a funciones online	6
Rendimiento y compatibilidad	6
Vista general del controlador	7
Arquitectura de trabajo	7
Flujo recomendado durante una sesión	7
1 Controles del jogwheel	8
Decks 1, 2, 3 y 4	8
Jogwheel con pantalla LCD	8
Fader TEMPO	8
Selección segura del deck	8
Información del display del jog	8
Loops y desplazamiento rítmico	9
Creación manual de un loop	9
Cambio de longitud	9
Beat Jump sin perder la frase	9
Transporte y modos de reproducción	10
PLAY/PAUSE y CUE	10
SYNC, SLIP, VINYL y REVERSE	10
Comportamiento del CUE	10
Uso práctico de SLIP	10
REVERSE y DUMP	10
Stems y control de tonalidad	11
KEY SYNC	11
STEMS FX	11
Modos Solo y Mute	11
Calidad del resultado	11
Mezcla armónica	11
Performance Pads	12
Indicaciones luminosas	12
Cambio de página	12
Parámetros	12
Modos de Pads: Hot Cue y Key Cue	13
Hot Cues	13
Key Cue	13
Organización de Hot Cues	13
Uso musical de Key Cue	13
Modos de Pads: Stems y Pads FX	14
Stems	14
Pads FX	14
Transiciones con Stems	14
Banco Pads FX definido	14
Modos de Pads: Beat Jump, Loops y Sampler	15
Beat Jump	15
Loop y Saved Loops	15
Sampler	15
Preparación del Sampler	15
Saved Loops	15
Combinación con Beat Jump	15
Referencia de modos de Performance Pads	16
Numeración y funcionamiento común	16
Acciones secundarias de los pads	16

Indicadores de estado	16
Referencia del banco Pads FX.....	17
Funcionamiento del banco personalizado.....	17
Controles PARAMETER.....	17
Referencia técnica de transporte y modos	18
Loops jog y tempo	19
Indicadores de loop	19
2 Potenciómetros laterales	20
Micrófonos 1 y 2.....	20
Auriculares	20
3 Controles centrales	21
Efectos y Color FX	21
Aplicación de Stems FX	21
Mezclador y monitorización	22
Monitorización y Sampler	22
Navegación carga y pantallas	23
Información de las pantallas de los jogs.....	23
Efectos Multi FX	24
Asignación a cuatro decks.....	24
Sincronización rítmica.....	24
Control de parámetros	24
Color FX.....	25
Aplicación por canal	25
Usos habituales	25
Mezclador de cuatro canales.....	26
Orden de ajuste	26
Entradas del software y fuentes externas	26
Ecualización durante la transición	26
4 Faders	27
Faders de canal y preescucha	27
Crossfader y asignación	27
Curva del crossfader	27
Configuraciones habituales.....	27
Curva suave y curva scratch	27
5 Salida principal y efectos auxiliares	28
MASTER BOOTH y medidor estéreo.....	28
COLOR FX SELECT	28
FX STEMS y SAMPLER VOL	28
Medidores y ajuste de niveles	29
Estructura de ganancia	29
Comparación entre pistas	29
Navegación y carga de pistas	30
BROWSE.....	30
LOAD 1 / 2 / 3 / 4.....	30
Preparación de biblioteca.....	30
Carga en cuatro decks.....	30
Monitorización por auriculares.....	31
Preparación de una pista.....	31
Split Cue.....	31
Protección auditiva	31
Panel posterior y conexiones.....	32
Secuencia de conexión	32
Prevención de ruido	32
Entradas externas y micrófonos	33
Entradas analógicas / phono	33
Entradas de micrófono	33
Fuentes de línea y giradiscos	33
Ajuste de micrófonos	33
Salidas de audio	34
MASTER.....	34
Auriculares	34
Interfaz de audio	34

Elección de salida	34
Ajuste con un sistema externo	34
Grabación.....	34
USB-C, alimentación y dispositivos móviles	35
Alimentación independiente	35
Conexión a móvil o tableta	35
Desconexión segura	35
Instalación de VirtualDJ en PC/Mac	36
Reconocimiento del controlador	36
Activación de la licencia	36
Primera prueba	36
Configuración de audio	37
Latencia y estabilidad	37
Canales de salida	37
Resolución de conflictos	37
Uso básico: primera mezcla	38
Preparación antes de abrir los canales	38
Durante la transición	38
Después de la transición	38
Mezcla manual y sincronización	39
Con SYNC	39
Sin SYNC	39
Alineación por frase	39
Diagnóstico de una desalineación	39
Uso del deck maestro	39
Transiciones con gran diferencia de BPM	39
Uso creativo de loops, Stems y efectos	40
Ejemplo: salida vocal limpia	40
Ejemplo: construcción rítmica	40
Ejemplo: reducción de loop	40
Ajustes avanzados en VirtualDJ	41
Quantize y beatgrid	41
Key Lock / Master Tempo	41
Stems	41
Curva de crossfader	41
Sensibilidad del jog	41
Rango del fader TEMPO	41
Biblioteca y análisis	41
Copia de seguridad	41
Uso con otras aplicaciones DJ	42
Proceso de adaptación	42
Verificación del mapeo	42
Solución de problemas	43
Aislamiento sistemático de la causa	43
El audio se distorsiona	43
Pantallas o LEDs no coinciden	43
Bluetooth o dispositivo móvil	43
Especificaciones técnicas	44
Observaciones sobre las especificaciones	44
Dimensiones y transporte	44
Seguridad y mantenimiento	45
Almacenamiento	45
Limpieza de controles	45
Transporte	45
Condensación	45
Servicio técnico	45
Información adicional	46
Marcas y software de terceros	46
Aviso sobre funciones y especificaciones	46
Soporte	46
Conservación de datos	46
Eliminación responsable	46

Antes de empezar

Gracias por elegir el controlador Vieta DJ Andromeda. Lea este manual antes de utilizar la unidad y consérvelo para futuras consultas.

Contenido de la caja

1. Controlador DJ Andromeda
2. Cable minijack de 3,5 mm a RCA
3. Cable USB-A a USB-C
4. Guía de inicio rápido
5. Tarjeta de seguridad y garantía

Uso previsto

Andromeda es un controlador DJ de cuatro decks y cuatro canales con interfaz de audio integrada. Puede controlar software DJ compatible mediante MIDI y reproducir fuentes externas a través de las entradas disponibles.

IMPORTANTE: El comportamiento de algunas funciones depende del software, del mapeo activo y de la configuración del ordenador o dispositivo móvil.

Convenciones utilizadas en este manual

Los nombres impresos sobre el controlador se muestran en mayúsculas, por ejemplo [SHIFT], [PLAY/PAUSE] o [BROWSE]. Cuando dos controles aparecen unidos por el signo “+”, mantenga pulsado el primero y accione el segundo. Las funciones descritas como dependientes del software pueden cambiar si se instala otro mapeo o una versión posterior de la aplicación.

Preparación del lugar de trabajo

1. Coloque la unidad sobre una superficie plana, estable y suficientemente amplia para que los conectores no soporten tensión.
2. Organice los cables de audio separados de adaptadores de corriente y fuentes de interferencias.
3. Antes de encender, sitúe los faders de canal y los controles de salida en su posición mínima.
4. Compruebe que la tensión y corriente de la fuente USB utilizada cumplen las especificaciones indicadas para el producto.

PRIMER ENCENDIDO: Conecte primero el controlador y las fuentes. Encienda después los altavoces activos o amplificadores. Para apagar, siga el orden inverso.

Uso de VirtualDJ

Andromeda incluye integración mediante definición y mapeo para VirtualDJ. Al conectar el controlador, el software puede identificar la unidad y asignar automáticamente sus controles principales.

Licencia y descarga

El dispositivo se identifica como modelo compatible con VirtualDJ LE. Descargue siempre la versión más reciente desde virtualdj.com y siga las indicaciones de activación suministradas con el producto.

Recomendaciones del sistema

1. Mantenga el ordenador conectado a la corriente durante sesiones largas.
2. Cierre aplicaciones que consuman muchos recursos.
3. Utilice un puerto USB directo; evite concentradores sin alimentación.
4. Mantenga actualizado el sistema operativo y el software DJ.
5. Analice previamente las pistas para disponer de BPM, forma de onda y beatgrid correctos.

Acceso a funciones online

La descarga, el inicio de sesión, determinados catálogos musicales y algunos servicios de streaming requieren conexión a Internet. El acceso a contenido de terceros puede necesitar una suscripción independiente y está sujeto a disponibilidad regional.

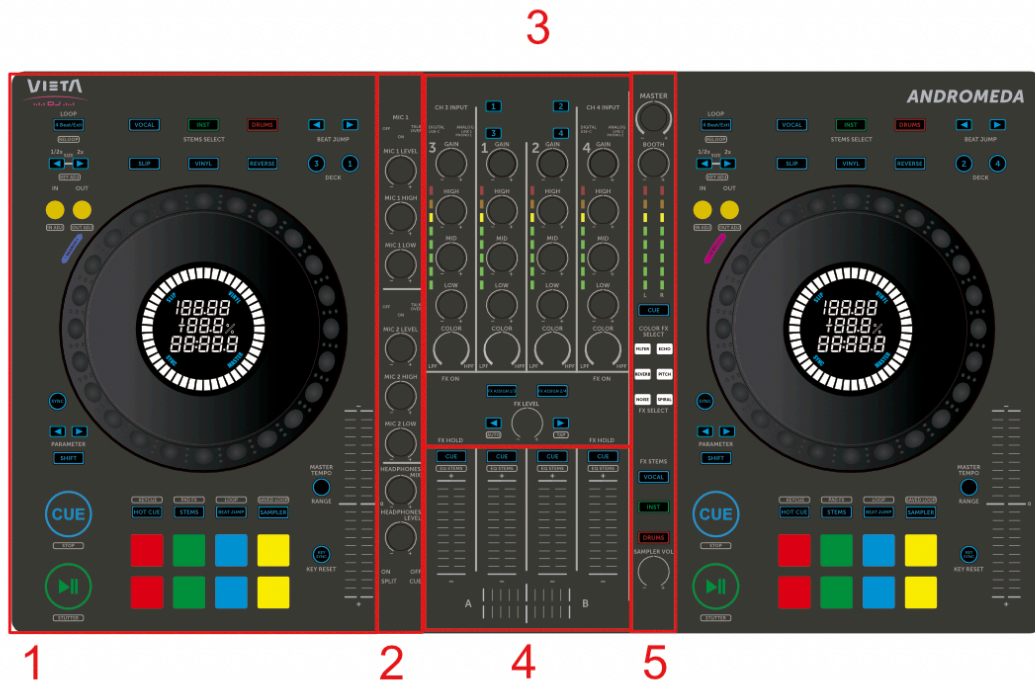
Rendimiento y compatibilidad

Cumplir los requisitos mínimos del software no garantiza el mismo rendimiento en todos los equipos. La separación de Stems, el análisis en tiempo real y una latencia muy baja exigen más CPU que la reproducción convencional. Si la interfaz responde con lentitud, aumente el buffer de audio y reduzca primero las tareas en segundo plano.

1. En portátiles, desactive temporalmente los modos de ahorro de energía que limiten CPU o puertos USB.
2. Mantenga una copia de seguridad de la biblioteca, de los puntos Hot Cue y de los mapeos personalizados.
3. No actualice el sistema operativo o el software DJ inmediatamente antes de una actuación importante.

Vista general del controlador

El panel está organizado en zonas simétricas para los decks, una sección central de mezcla y bloques superiores dedicados a efectos, loops y navegación.



Distribución funcional del panel superior

1. Jogwheel y controles del deck: transporte, loops, tempo, Stems y Performance Pads.
2. Potenciómetros laterales: micrófonos, ecualización, Talk Over y monitorización por auriculares.
3. Controles centrales: fuentes, ganancia, ecualización y efectos de canal.
4. Faders: nivel de los cuatro canales, preescucha, asignación y crossfader.
5. Salida principal y efectos auxiliares: MASTER, BOOTH, medidores, Color FX, FX Stems y sampler.

Arquitectura de trabajo

Andromeda combina dos superficies de deck con un mezclador central de cuatro canales. Cada lado físico puede alternar entre dos decks: 1 y 3 a la izquierda, 2 y 4 a la derecha. El estado del deck seleccionado determina qué pista reciben el jog, el fader TEMPO, el transporte, los loops y los pads de ese lado.

La zona central mezcla tanto decks del software como fuentes externas. Los faders de canal controlan el nivel individual, mientras que la asignación A/THRU/B decide si el canal participa en el crossfader. Los medidores permiten comparar niveles antes de enviar la señal a la salida principal.

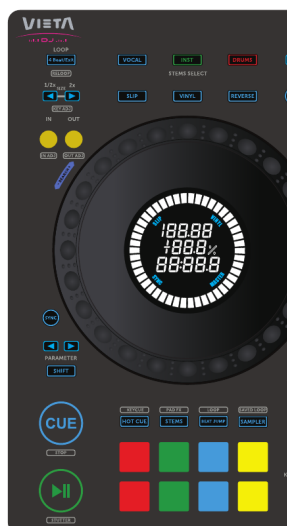
Flujo recomendado durante una sesión

1. Seleccione el deck, cargue la pista y confirme su análisis.
2. Ajuste GAIN con el fader de canal en posición de trabajo y vigile el VU.
3. Prepare la pista por auriculares mediante PFL, HEADPHONE MIX y HEADPHONE VOL.
4. Iguale tempo y frase; después realice la transición con EQ, Color FX y faders.

1 Controles del jogwheel

Decks 1, 2, 3 y 4

Cada lado físico controla dos decks virtuales. Utilice los botones DECK 1/3 a la izquierda y DECK 2/4 a la derecha para seleccionar el deck activo.



Detalle de deck procedente de la serigrafía técnica

Jogwheel con pantalla LCD

1. Giro exterior: aplica pitch bend para corregir temporalmente la alineación.
2. Superficie táctil con VINYL activo: permite scratch y posicionamiento directo.
3. Con SHIFT: búsqueda rápida dentro de la pista, según el mapeo activo.
4. La pantalla muestra BPM, variación de tempo, tiempo y estado de SLIP, VINYL, SYNC y MASTER.

Fader TEMPO

Ajusta el BPM del deck activo. MASTER TEMPO mantiene la tonalidad al variar la velocidad. Con SHIFT, MASTER TEMPO cambia el rango de pitch disponible.

Selección segura del deck

Antes de cambiar de 1 a 3 o de 2 a 4, compruebe qué deck quedará bajo control. Los mandos físicos pueden no coincidir de inmediato con el valor almacenado en el software; el comportamiento exacto —recogida, salto o modo relativo— depende de la aplicación. Evite mover TEMPO o pulsar transporte hasta confirmar el deck activo en pantalla.

Información del display del jog

1. BPM: tempo calculado para la pista cargada.
2. TEMPO: porcentaje de variación aplicado mediante el fader.
3. TIME: tiempo transcurrido o restante, según la preferencia del software.
4. Puntero de giro: referencia visual de posición y movimiento.
5. Indicadores SLIP, VINYL, SYNC y MASTER: confirman los modos activos del deck.

PITCH BEND: Para corregir una desviación pequeña sin cambiar permanentemente el BPM, empuje o frene suavemente el borde del jog. Evite tocar la superficie superior si VINYL está activo.

Loops y desplazamiento rítmico

Control	Función principal	Con SHIFT
IN	Marca el inicio del loop.	Ajusta el punto de entrada.
OUT	Marca el final del loop.	Ajusta el punto de salida.
4 BEAT	Activa o desactiva un loop de 4 tiempos.	Vuelve a activar el último loop.
1/2X	Reduce a la mitad el loop.	Baja la tonalidad un semitono.
2X	Duplica la duración del loop.	Sube la tonalidad un semitono.
BEAT JUMP - / +	Desplaza la reproducción por saltos rítmicos.	Selecciona el tamaño del salto.

CONSEJO: Active Quantize para que los puntos de loop y los saltos se ajusten al beatgrid.

Creación manual de un loop

Pulse [IN] en el primer golpe del fragmento y [OUT] al final. Si Quantize está activo, VirtualDJ aproxima ambos puntos a la rejilla rítmica. Para corregir un límite, utilice la función secundaria de IN u OUT y mueva el jog hasta situarlo con precisión; vuelva a pulsar para confirmar.

Cambio de longitud

Los botones 1/2X y 2X mantienen el loop activo mientras modifican su duración. Reducir el loop puede crear tensión antes de una transición; duplicarlo permite extender una introducción o salida. Evite reducir por debajo de una longitud que produzca un tono continuo no deseado.

Beat Jump sin perder la frase

Beat Jump desplaza la posición conservando la reproducción y la relación con el beatgrid. Seleccione primero una distancia apropiada: movimientos cortos sirven para corregir una entrada y movimientos de 16 o 32 tiempos permiten saltar secciones completas.

Transporte y modos de reproducción

PLAY/PAUSE y CUE

1. PLAY/PAUSE inicia o pausa la pista.
2. CUE vuelve al punto de cue temporal y permite preescucha mientras se mantiene pulsado.
3. SHIFT + CUE vuelve al inicio de la pista.
4. SHIFT + PLAY activa reproducción tipo stutter desde el punto de cue.

SYNC, SLIP, VINYL y REVERSE

SYNC	Sincroniza BPM y fase; manténgalo pulsado para definir el deck maestro.
SLIP	Mantiene avanzando la posición temporal mientras se ejecutan loops o efectos temporales.
VINYL	Activa la respuesta de scratch de la superficie superior del jog.
REVERSE	Activa DUMP mientras se mantiene pulsado; con SHIFT conmuta la reproducción inversa.

Comportamiento del CUE

Con la pista pausada, establezca el punto de cue en el golpe deseado. Al mantener [CUE], la reproducción comienza desde ese punto; al soltarlo, regresa y se detiene. Si se pulsa [PLAY/PAUSE] mientras se mantiene [CUE], la pista puede continuar reproduciéndose desde el punto preparado.

Uso práctico de SLIP

Con SLIP activo, el software conserva una posición de reproducción “virtual” mientras se ejecuta un scratch, un loop o una acción temporal. Al terminar, la pista vuelve al punto en el que habría estado si no se hubiera realizado la intervención. Esto permite añadir recursos creativos sin perder la estructura de la mezcla.

REVERSE y DUMP

DUMP reproduce temporalmente en sentido inverso y regresa después a la posición temporal correcta. La reproducción inversa con SHIFT permanece activa hasta desactivarla. Utilice ambas funciones con el nivel controlado, ya que los transitorios invertidos pueden resultar más agresivos.

Stems y control de tonalidad

Los botones dedicados VOCAL, INSTRUMENTS y DRUMS controlan los componentes separados de la pista. En VirtualDJ pueden configurarse para silenciar cada componente o para reproducirlo en solo.

KEY SYNC

Adapta la tonalidad del deck a una referencia compatible para facilitar mezclas armónicas. SHIFT + KEY SYNC restablece la tonalidad original.

STEMS FX

Los selectores DRUMS, INSTRUMENTS y VOCAL del bloque de efectos limitan el efecto seleccionado al componente correspondiente, cuando el software y el análisis de Stems lo permiten.

RENDIMIENTO: La separación de Stems en tiempo real puede aumentar mucho el uso de CPU. Prepare las pistas previamente si el ordenador muestra cortes o latencia.

Modos Solo y Mute

En el ajuste de Andromeda para VirtualDJ puede elegirse si los tres botones de Stems silencian cada componente o lo reproducen en solitario. En modo Mute, cada pulsación retira o restaura voces, instrumentación o batería. En modo Solo, la pulsación conserva únicamente el componente seleccionado y desactiva los demás solos.

Calidad del resultado

La separación depende del material original. Pistas muy comprimidas, grabaciones antiguas o mezclas con elementos superpuestos pueden producir restos, cambios de fase o sonido metálico. Para transiciones limpias, pruebe previamente el fragmento exacto que utilizará.

Mezcla armónica

KEY SYNC aproxima la tonalidad al deck de referencia, mientras que MASTER TEMPO evita que la tonalidad cambie al mover TEMPO. Use cambios pequeños: una transposición extrema puede reducir la naturalidad de voces y percusión.

Performance Pads

Cada deck dispone de ocho pads RGB y cuatro botones de modo. Los modos principales y secundarios definidos para Andromeda son:



Performance Pads y controles de transporte - silkscreen

Botón de modo	Pulsación normal	Con SHIFT
1	Hot Cues	Key Cue
2	Stems	Pads FX
3	Beat Jump	Loop
4	Sampler	Saved Loops

Los botones PARAMETER +/- modifican el parámetro principal del modo de pads. Con SHIFT controlan el segundo parámetro disponible.

Indicaciones luminosas

El color y brillo de los pads informan de la función asignada, del estado del punto o del contenido del sampler. Un pad apagado suele representar una ranura vacía, aunque el comportamiento concreto depende de la página activa. El botón de modo puede parpadear cuando se accede a su página secundaria con [SHIFT].

Cambio de página

Pulse uno de los cuatro botones de modo para acceder a las páginas principales. Mantenga [SHIFT] y pulse el mismo botón para las páginas 5 a 8. Antes de actuar sobre un pad, confirme la página mostrada en VirtualDJ; un mismo pad puede disparar un Hot Cue, silenciar un Stem, mover la reproducción o lanzar una muestra.

Parámetros

PARAMETER +/- modifica valores como tamaño de Beat Jump, banco del sampler o longitud de loop. Con [SHIFT] controla el segundo parámetro cuando la página lo ofrece. Los cambios quedan reflejados en la interfaz del software.

Modos de Pads: Hot Cue y Key Cue

Hot Cues

Permiten guardar y disparar hasta ocho puntos de referencia en una pista. Son útiles para entradas, breaks, drops y secciones vocales.

1. Cargue y analice la pista.
2. Seleccione el modo Hot Cues.
3. Pulse un pad vacío en el punto deseado.
4. Pulse el mismo pad para regresar a ese punto.
5. Utilice la función de borrado del software o la acción secundaria indicada en pantalla para eliminarlo.

Key Cue

Reproduce la pista o muestra sobre los pads notas o variaciones tonales, según la configuración de VirtualDJ. Utilícelo con moderación para evitar saltos armónicos no deseados.

Organización de Hot Cues

Asigne una lógica constante a los ocho pads. Por ejemplo: introducción, primer golpe, voz, break, drop, salida, punto de rescate y loop de emergencia. Una codificación coherente reduce errores al alternar entre cuatro decks.

1. Revise que el Hot Cue esté exactamente sobre el beatgrid antes de una actuación.
2. Nombre y coloree los puntos en la biblioteca para identificarlos en la pantalla.
3. No sobrescriba una ranura importante durante la reproducción; prepare los puntos con antelación.

Uso musical de Key Cue

Key Cue permite interpretar fragmentos de la pista a diferentes alturas. Funciona mejor con voces, golpes tonales o muestras sostenidas y con Quantize activo. Combine la función con Master Tempo y vigile la tonalidad general para evitar disonancias.

Modos de Pads: Stems y Pads FX

Stems

Los pads permiten acceder a combinaciones de separación vocal, melódica y rítmica. El resultado depende de la calidad del análisis de la pista.

Pads FX

El banco definido incluye variaciones de Beat Grid y efectos aplicados a voces o instrumentación, como Echo Out y Reverb. Mantenga el pad pulsado para aplicar el efecto cuando la función esté configurada como momentánea.

NOTA: Los nombres y resultados de los Pads FX pueden variar si se edita el mapeo o se cambia de software DJ.

Transiciones con Stems

Una técnica útil consiste en retirar la voz de la pista saliente mientras se introduce la voz de la pista entrante. Otra opción es conservar únicamente batería y bajo durante varios compases para reducir la densidad antes del cambio. Ajuste siempre los niveles: al eliminar un componente puede cambiar de forma notable la energía percibida.

Banco Pads FX definido

El mapeo de Andromeda incluye cuatro variaciones de Beat Grid y efectos orientados a voces o instrumentación: Vocal Echo, Vocal Reverb, Instrument Beat Grid e Instrument Echo. Estos efectos combinan intensidad, duración rítmica y selección de Stem para producir una acción lista para interpretación.

ATENCIÓN: Un Pad FX puede alterar varios parámetros a la vez. Suelte el pad y verifique el estado del efecto antes de cargar otra pista o cambiar de deck.

Modos de Pads: Beat Jump, Loops y Sampler

Beat Jump

Desplaza la posición de reproducción hacia delante o atrás conservando la estructura rítmica. Ajuste la distancia con PARAMETER -/+.

Loop y Saved Loops

Loop permite crear bucles automáticos desde los pads. Saved Loops recupera bucles guardados en la pista para utilizarlos en sesiones posteriores.

Sampler

Dispara muestras, golpes, efectos o voces desde los ocho pads. SAMPLER VOL controla el nivel general del sampler de VirtualDJ.

Preparación del Sampler

Normalice las muestras para que no superen el nivel de las pistas. Organice bancos por función —percusión, efectos, voces o identificadores— y elimine silencios al inicio. Compruebe si cada muestra se reproduce una sola vez, en bucle o mientras se mantiene pulsado el pad.

Saved Loops

Los loops guardados forman parte de la preparación de la pista. Pueden marcar una introducción ampliable, un break limpio o una salida de emergencia. Al recuperarlos, verifique longitud, Quantize y posición antes de abrir el canal al público.

Combinación con Beat Jump

Si una pista se ha cargado demasiado cerca de su final, active un loop estable o utilice Beat Jump para regresar una frase completa. Estas herramientas permiten recuperar margen sin detener la reproducción.

Referencia de modos de Performance Pads

Esta tabla resume las ocho páginas de pads configuradas por defecto para Andromeda. Las columnas “Pads 1–4” y “Pads 5–8” indican la distribución física de las dos filas.

Modo	Selección	Pads 1–4	Pads 5–8	PARAMETER -/+
Hot Cues	Modo 1	Hot Cues 1–4	Hot Cues 5–8	Página o banco, si está disponible
Key Cue	[SHIFT] + Modo 1	Posiciones tonales 1–4	Posiciones tonales 5–8	Escala o página, según VirtualDJ
Stems	Modo 2	Acciones Stems 1–4	Acciones Stems 5–8	Página o variante de Stems
Pads FX	[SHIFT] + Modo 2	Beat Grid 1–4	FX vocal/instrumental	Parámetro del efecto
Beat Jump	Modo 3	Salto rítmicos 1–4	Salto rítmicos 5–8	Distancia del salto
Loop	[SHIFT] + Modo 3	Loops automáticos 1–4	Loops automáticos 5–8	Longitud del loop
Sampler	Modo 4	Muestras 1–4	Muestras 5–8	Banco o página
Saved Loops	[SHIFT] + Modo 4	Loops guardados 1–4	Loops guardados 5–8	Banco o página

Numeración y funcionamiento común

Los pads se numeran de izquierda a derecha: 1 a 4 en la fila superior y 5 a 8 en la fila inferior. El mapeo envía PAD 1 a PAD 8 a la página activa de VirtualDJ, por lo que la misma posición ejecuta una función distinta al cambiar de modo.

Acciones secundarias de los pads

Al mantener [SHIFT] y pulsar un pad, Andromeda envía la acción secundaria PADSHIFT de esa posición. La operación concreta la define la página activa de VirtualDJ. Antes de utilizarla durante una sesión, confirme en pantalla si elimina, detiene, edita o modifica el elemento asignado.

Indicadores de estado

Cada pad recibe del software su color y nivel de brillo. El botón de modo permanece iluminado en la página principal y puede parpadear en la página secundaria seleccionada con [SHIFT]. Un pad apagado suele indicar una ranura sin contenido, pero debe confirmarse en la interfaz.

Referencia del banco Pads FX

Asignaciones incluidas en la página personalizada PADS FX de la definición suministrada para VirtualDJ:

Pad	Nombre en el mapeo	Función
1	BEATGRD 1	Beat Grid con intensidad 0 %; acción momentánea inteligente.
2	BEATGRD 2	Beat Grid con intensidad 40 %; acción momentánea inteligente.
3	BEATGRD 3	Beat Grid con intensidad 60 %; acción momentánea inteligente.
4	BEATGRD 4	Beat Grid con intensidad 80 %; acción momentánea inteligente.
5	Voc Echo	Echo Out al 80 %, duración de 1 beat, aplicado a la voz.
6	Voc Reverb	Reverb al 80 %, aplicada a la voz.
7	Instr BtGrid	Beat Grid aplicado al componente melódico y rítmico.
8	Instr Echo	Echo Out al 80 %, duración de 1 beat, aplicado al componente melódico y rítmico.

Funcionamiento del banco personalizado

La definición de Andromeda añade una página Pads FX específica. Los cuatro primeros pads aplican variaciones del efecto Beat Grid. Los cuatro restantes actúan sobre voces o sobre la parte instrumental mediante efectos de Stems.

Controles PARAMETER

PARAMETER +/- modifica el parámetro principal de la página activa. [SHIFT] + PARAMETER +/- modifica el segundo parámetro cuando la página lo admite. El resultado y el valor seleccionado se muestran en VirtualDJ.

IMPORTANTE: Las ocho asignaciones indicadas corresponden al mapeo suministrado. Si el usuario edita el mapeo, sustituye la definición o utiliza otra aplicación DJ, las funciones y los colores pueden cambiar.

Referencia técnica de transporte y modos

Las funciones de esta sección corresponden al mapeo suministrado para VirtualDJ. Se aplican al deck seleccionado en cada lado de la controladora.

Control	Acción normal	Con SHIFT	Indicador
SYNC	Pulsación: sincroniza el deck. Mantener pulsado: establece el deck maestro.	Pulsación: activa Beat Lock. Mantener pulsado: restablece el pitch.	Encendido con SYNC; parpadea durante el restablecimiento del pitch.
CUE	Ejecuta la función Cue del deck.	Vuelve al inicio de la pista.	Encendido o parpadeo según carga, pausa y posición de Cue.
PLAY/PAUSE	Inicia o pausa la reproducción.	Ejecuta Play Stutter.	Encendido durante reproducción; parpadea en pausa.
SLIP	Activa o desactiva Slip Mode.	Sin función adicional definida.	Parpadea mientras Slip está actuando; permanece encendido si el modo está activado.
VINYL	Activa o desactiva Vinyl Mode.	Sin función adicional definida.	El estado aparece también en la pantalla del jog.
REVERSE	Activa DUMP mientras se mantiene pulsado.	Conmuta la reproducción inversa.	Parpadea o permanece encendido según Reverse y Dump.
KEY SYNC	Iguala la tonalidad con la referencia del software.	Restablece la tonalidad a 0.	Estado mostrado por VirtualDJ.
MASTER TEMPO	Activa o desactiva Master Tempo.	Cambia el rango disponible del fader TEMPO.	Estado mostrado por VirtualDJ.

Loops jog y tempo

Control	Acción normal	Con SHIFT
IN	Define la entrada del loop.	Activa el ajuste del punto de entrada.
OUT	Define la salida del loop.	Activa el ajuste del punto de salida.
4 BEAT	Si no hay loop, crea uno de 4 beats; si está activo, sale del loop.	Reactiva el último loop mediante Reloop.
1/2X	Reduce a la mitad la longitud del loop.	Baja la tonalidad un semitono.
2X	Duplica la longitud del loop.	Sube la tonalidad un semitono.
BEAT JUMP -	Salta hacia atrás la distancia seleccionada.	Reduce el tamaño de Beat Jump.
BEAT JUMP +	Salta hacia delante la distancia seleccionada.	Aumenta el tamaño de Beat Jump.
JOG	Controla el jog mediante giro y contacto de la superficie.	Giro o contacto: búsqueda dentro de la pista.
TEMPO	Modifica el pitch y, por tanto, la velocidad del deck activo.	El rango se cambia con SHIFT + MASTER TEMPO.

Indicadores de loop

Los indicadores IN y OUT parpadean cada 250 ms cuando está activo el ajuste del punto correspondiente. Fuera del modo de ajuste muestran el estado de las funciones Pioneer Loop In y Loop Out definido por VirtualDJ.

2 Potenciómetros laterales



Potenciómetros laterales de micrófonos y auriculares

Micrófonos 1 y 2

Control	Función
MIC 1 / MIC 2 LEVEL	Ajusta por separado el nivel de cada micrófono.
MIC 1 / MIC 2 HIGH	Ajusta las frecuencias altas del micrófono correspondiente.
MIC 1 / MIC 2 LOW	Ajusta las frecuencias bajas del micrófono correspondiente.
TALK OVER OFF / ON	Activa o desactiva Talk Over de forma independiente para cada micrófono.

Auriculares

Control	Función
HEADPHONES MIX	Mezcla la señal CUE/PFL con la salida MASTER.
HEADPHONES LEVEL	Ajusta el volumen de salida de los auriculares.
SPLIT CUE	Activa o desactiva la monitorización dividida entre CUE y MASTER.

TALK OVER: La serigrafía confirma un selector OFF/ON independiente para cada micrófono. La documentación suministrada no especifica el umbral, la velocidad ni la cantidad de atenuación aplicada; compruebe su respuesta a volumen moderado antes de utilizarlo en público.

3 Controles centrales

Efectos y Color FX

Control	Acción normal	Con SHIFT
FX ON LEFT	Activa el efecto en el deck 1 o 3, según FX ASSIGN LEFT.	Sin acción adicional definida.
FX ON RIGHT	Activa el efecto en el deck 2 o 4, según FX ASSIGN RIGHT.	Sin acción adicional definida.
FX ASSIGN LEFT	Alternar la asignación del efecto entre los decks 1 y 3.	Sin acción adicional definida.
FX ASSIGN RIGHT	Alternar la asignación del efecto entre los decks 2 y 4.	Sin acción adicional definida.
FX SELECT	Selecciona un efecto y lo replica en todos los decks.	Sin acción adicional definida.
Pulsar FX SELECT	Abre la ventana de selección y replica el efecto en todos los decks.	Sin acción adicional definida.
FX BEAT -	Reduce la duración rítmica del efecto en todos los decks.	Vuelve a analizar las pistas de todos los decks.
FX BEAT +	Aumenta la duración rítmica del efecto en todos los decks.	Introduce Beat Tap en todos los decks.
FX LEVEL	Controla el parámetro 1 del efecto en todos los decks.	Controla el parámetro 2 del efecto.

Aplicación de Stems FX

Los botones VOCAL, INSTRUMENTS y DRUMS del bloque Stems FX limitan el efecto al componente vocal, melódico o rítmico respectivamente. Los selectores Color FX activan Filter, Reverb, Noise, Echo, Pitch o Flanger en todos los decks; el mando FILTER de cada canal controla el efecto seleccionado.

Mezclador y monitorización

Control	Función confirmada en el mapeo
GAIN	Ajusta la ganancia del canal.
EQ HIGH / MID / LOW	Ajusta respectivamente agudos, medios y graves.
FILTER	Controla el filtro o Color FX activo.
VOLUME	Ajusta el nivel del canal.
PFL	Envía o retira el canal de la preescucha.
SHIFT + PFL	Si Stems está disponible, cambia el modo de ecualización del deck; no actúa cuando la separación Stems está totalmente desactivada.
VU METER	Muestra el nivel del canal.
CROSSFADER	Mezcla los canales asignados a los lados izquierdo y derecho.
CF ASSIGN A / THRU / B	Asigna el canal al lado izquierdo, fuera del crossfader o al lado derecho.
CF CURVE	Selecciona curva Smooth o Scratch; la posición Scratch aplica la curva de corte rápido.

SELECTORES DE FUENTE: Las posiciones PC y LINE aparecen en la serigrafía y generan órdenes de control, pero la documentación suministrada no describe con suficiente precisión toda la conmutación de audio interna. Por este motivo no se atribuye aquí un recorrido de señal no confirmado.

Monitorización y Sampler

Control	Función confirmada
MASTER PFL	Cambia HEADPHONE MIX de forma cíclica entre 0 %, 50 % y 100 %.
HEADPHONE VOL	Ajusta el volumen de auriculares.
HEADPHONE MIX	Mezcla la señal de preescucha y la salida Master.
SPLIT CUE	Activa o desactiva la monitorización dividida.
SAMPLER VOL	Ajusta el volumen Master del Sampler.

Navegación carga y pantallas

Control	Acción normal	Con SHIFT
BROWSE	Desplaza el cursor por el navegador.	Desplazamiento rápido de 10 posiciones hacia delante o atrás, según el sentido.
Pulsar BROWSE	Alterna la ventana entre carpetas y canciones.	Accede a la carpeta seleccionada.
LOAD 1 / 2 / 3 / 4	Carga la pista seleccionada en el deck indicado.	No hay una acción SHIFT adicional definida.
DECK 1 / 3	Selecciona el deck 1 o 3 en el lado físico izquierdo.	No hay una acción SHIFT adicional definida.
DECK 2 / 4	Selecciona el deck 2 o 4 en el lado físico derecho.	No hay una acción SHIFT adicional definida.

Información de las pantallas de los jogs

Elemento	Información mostrada
BPM	BPM del deck con actualización limitada a cuatro veces por segundo.
TEMPO	Signo y valor porcentual del pitch aplicado.
TIME	Tiempo de reproducción del deck.
SLIP / VINYL / SYNC / MASTER	Estado de los cuatro modos correspondientes.
Puntero circular	Posición de rotación del deck.

NOTA: Los nombres de los controles se han mantenido como aparecen en el mapeo y en la serigrafía. Si se modifica el archivo de mapeo, el comportamiento puede cambiar.

Efectos Multi FX

El bloque Multi FX controla un efecto sincronizable y permite asignarlo al deck del lado izquierdo o derecho.



Bloque superior de efectos - silkscreen

Control	Uso
FX SELECT / pulsación	Selecciona el efecto; al pulsarlo abre la lista de efectos en el software.
FX ON LEFT / RIGHT	Activa el efecto en el deck asignado a cada lado.
FX ASSIGN LEFT / RIGHT	Alterna la asignación entre el deck principal y el deck secundario del lado.
FX BEAT - / +	Reduce o aumenta la duración rítmica del efecto.
FX LEVEL	Ajusta el parámetro principal; con SHIFT, el parámetro secundario.

Asignación a cuatro decks

Los botones FX ASSIGN determinan cuál de los dos decks de cada lado recibe el efecto. A la izquierda puede seleccionarse deck 1 o 3; a la derecha, deck 2 o 4. Confirme la asignación antes de activar FX ON, especialmente si varios canales están abiertos.

Sincronización rítmica

FX BEAT -/+ cambia la duración expresada en fracciones o múltiplos de beat. Valores cortos producen repeticiones rápidas; valores de uno o varios beats generan ecos o modulaciones más amplias. El resultado depende de que el BPM y el beatgrid sean correctos.

Control de parámetros

FX LEVEL controla el primer parámetro del efecto y, con SHIFT, el segundo. Antes de cambiar de efecto, reduzca el nivel o desactívelo para evitar saltos bruscos. La pulsación de FX SELECT abre la selección en pantalla y facilita confirmar el nombre cargado.

Color FX

Los seis botones de selección activan un efecto de color sobre los canales. El mando FILTER/COLOR de cada canal determina la intensidad y dirección del efecto.

Selector	Efecto previsto
1	Filter
2	Reverb
3	Noise
4	Echo
5	Pitch
6	Flanger

Vuelva a seleccionar el efecto o lleve el mando a su posición central para neutralizarlo, según el comportamiento del software.

Aplicación por canal

La selección de Color FX es global, pero cada canal dispone de su propio mando FILTER/COLOR. Esto permite aplicar el mismo tipo de efecto con distinta intensidad a varias fuentes. En posición central el tratamiento debe quedar neutralizado; gire progresivamente hacia cada lado para obtener variaciones opuestas o diferentes rangos del efecto.

Usos habituales

1. Filter: retire graves o agudos para crear espacio durante una transición.
2. Reverb: añada cola y profundidad a una salida; evite acumular graves reverberados.
3. Noise: genere tensión rítmica con movimientos breves y controlados.
4. Echo: cierre una frase o retire una voz sin un corte seco.
5. Pitch y Flanger: reserve cambios más marcados para momentos musicales adecuados.

Mezclador de cuatro canales

Cada canal incorpora controles de entrada, ganancia, ecualización, Color FX, nivel, preescucha y asignación de crossfader.



Mezclador central de cuatro canales

Control	Función
PC / LINE	Selecciona o habilita el flujo del software o de la fuente externa, según el canal.
GAIN	Ajusta el nivel de entrada del canal.
HI / MID / LOW	Ecualización de agudos, medios y graves.
FILTER	Control del filtro o del Color FX seleccionado.
PFL / CUE	Envía el canal a la monitorización de auriculares.
Fader de canal	Ajusta el nivel enviado a la mezcla principal.

Orden de ajuste

La ganancia establece el nivel de entrada antes de la ecualización y del fader. Ajuste GAIN con la parte más intensa de la pista, después utilice HI/MID/LOW para equilibrar frecuencias y reserve el fader para la mezcla. No compense un GAIN demasiado bajo colocando permanentemente el fader por encima de su zona nominal.

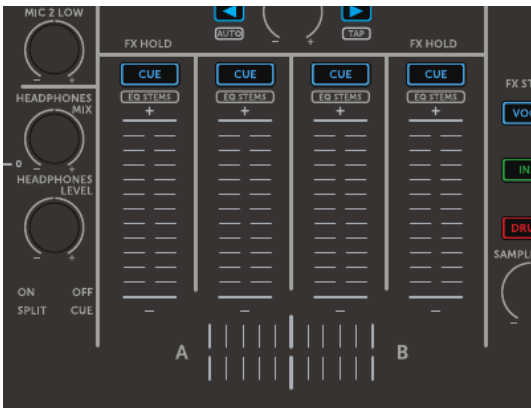
Entradas del software y fuentes externas

La posición PC/LINE determina si el canal trabaja con el audio del ordenador o con una entrada física, según el canal y la configuración. Baje el fader antes de cambiar de fuente para evitar golpes, ruido o diferencias repentinas de nivel.

Ecualización durante la transición

Cuando dos pistas tienen graves intensos, reduzca LOW en una de ellas para evitar suma excesiva. Intercambie los graves en un punto de frase y use MID/HI para controlar voces, cajas y brillo. Corrija después el nivel con el fader, no solo con EQ.

4 Faders



Faders de canal y crossfader - silkscreen

Faders de canal y preescucha

Los cuatro faders verticales ajustan el nivel enviado por cada canal a la mezcla. El botón CUE situado sobre cada fader selecciona ese canal para la preescucha; con SHIFT, la función secundaria EQ STEMS depende del mapeo activo.

Control	Función
Fader de canal 1 / 2 / 3 / 4	Ajusta el nivel del canal correspondiente.
CUE	Envía o retira el canal de la preescucha por auriculares.
SHIFT + CUE / EQ STEMS	Cambia el modo de ecualización Stems cuando está disponible en el software.

Crossfader y asignación

Cada canal puede asignarse al lado A, al lado B o quedar en THRU para no depender del crossfader.

A	El canal se escucha con el crossfader desplazado hacia la izquierda.
THRU	El canal evita el crossfader; su nivel depende del fader de canal.
B	El canal se escucha con el crossfader desplazado hacia la derecha.

Curva del crossfader

Seleccione una curva suave para mezclas progresivas o una curva rápida para técnicas de scratch y cortes.

Configuraciones habituales

Para una mezcla clásica de dos decks, asigne el canal izquierdo a A y el derecho a B. En una mezcla de cuatro canales, deje en THRU los canales que deban permanecer constantes —por ejemplo, un sampler o una base— y asigne al crossfader únicamente las fuentes que se alternarán.

Curva suave y curva scratch

La curva suave aumenta y reduce el nivel de forma progresiva a lo largo del recorrido. La curva scratch abre el canal cerca de cada extremo y facilita cortes rápidos. Seleccione la curva antes de actuar; cambiarla con el crossfader en movimiento puede alterar el nivel de forma inesperada.

5 Salida principal y efectos auxiliares



Controles de salida principal y efectos auxiliares - silkscreen

MASTER BOOTH y medidor estéreo

Esta columna reúne el control final de la mezcla y las funciones auxiliares situadas a la derecha del mezclador. Ajuste siempre los niveles desde valores bajos y vigile los indicadores L y R.

Control	Función
MASTER	Ajusta el nivel de la salida principal.
BOOTH	Ajusta el nivel de la salida de monitorización de cabina.
Medidores L / R	Muestran el nivel estéreo de la mezcla principal.
CUE	Envía la mezcla principal a la preescucha por auriculares.

COLOR FX SELECT

Los botones FILTER, ECHO, REVERB, PITCH, NOISE y SPIRAL seleccionan el Color FX que utilizarán los controles COLOR de los canales. La disponibilidad y el resultado dependen del software y del mapeo activo.

FX STEMS y SAMPLER VOL

Control	Función
VOCAL / INST / DRUMS	Selecciona los componentes de Stems sobre los que actúa el efecto, cuando el software lo admite.
SAMPLER VOL	Ajusta el volumen general del sampler.

CONTROL DE NIVEL: Si los medidores permanecen en su zona máxima, reduzca primero los niveles de canal y después MASTER. BOOTH controla la escucha de cabina de forma independiente.

Medidores y ajuste de niveles

Los medidores VU permiten vigilar el nivel de cada canal y de la salida principal. Ajuste primero GAIN y después el fader de canal.

1. Reproduzca la parte más intensa de la pista.
2. Sitúe el fader de canal en su zona de trabajo normal.
3. Ajuste GAIN para obtener un nivel sólido sin saturación continua.
4. Ecualice y aplique efectos; vuelva a comprobar el medidor.
5. Ajuste la salida MASTER al sistema de sonido conectado.

EVITE LA SATURACIÓN: Si los indicadores máximos permanecen encendidos, reduzca GAIN o el nivel de salida. La distorsión digital no se corrige subiendo el volumen del sistema externo.

Estructura de ganancia

Una estructura correcta mantiene margen dinámico en todas las etapas: archivo, canal, mezcla principal y sistema de amplificación. Si una etapa satura, reducir una etapa posterior no elimina la distorsión ya generada. Por eso GAIN debe ajustarse antes de MASTER.

Comparación entre pistas

Dos pistas con el mismo valor de pico pueden percibirse a distinto volumen. Utilice los medidores como referencia y confirme por auriculares. Si Auto Gain produce diferencias, realice una corrección pequeña con GAIN al cargar cada pista.

1. Evite que los picos permanezcan continuamente en el extremo superior del medidor.
2. Después de aplicar EQ, Stems o efectos, vuelva a comprobar el nivel.
3. Reserve margen adicional si la señal se enviará a un procesador o mezclador externo.

Navegación y carga de pistas

BROWSE

Gire el mando para desplazarse por la biblioteca. Púlselo para alternar el foco entre carpetas y lista de canciones. Con SHIFT puede realizar desplazamientos rápidos o acceder al árbol de carpetas, según el mapeo.

LOAD 1 / 2 / 3 / 4

Carga la pista seleccionada en el deck indicado. Antes de cargar, confirme que el deck no está reproduciendo audio al público.

SEGURIDAD DE SESIÓN: Active las opciones de protección de carga del software para impedir que una pista sustituya accidentalmente a otra que está en reproducción.

Preparación de biblioteca

Analice las pistas antes de la sesión y organícelas en listas por estilo, energía o momento. Complete título, artista, BPM, tonalidad y comentarios. Una biblioteca preparada reduce el tiempo de búsqueda y evita depender de la conexión a Internet.

Carga en cuatro decks

Los botones LOAD 1 a LOAD 4 cargan directamente en el deck indicado, aunque el otro deck del mismo lado esté seleccionado para control. Observe el número impreso y el estado en pantalla. Utilice la protección de carga para impedir sustituir una pista que se está reproduciendo.

1. Escuche previamente los archivos nuevos para detectar silencios, errores o versiones incorrectas.
2. Compruebe el punto inicial y la primera frase después de cargar.
3. No retire una unidad externa mientras existan pistas cargadas desde ella.

Monitorización por auriculares

HEADPHONE VOL	Ajusta el volumen de los auriculares.
HEADPHONE MIX	Mezcla la señal CUE/PFL con la salida MASTER.
SPLIT CUE	Separa CUE y MASTER entre los lados de los auriculares.
MASTER PFL	Cambia rápidamente la mezcla de monitorización entre CUE, mezcla y MASTER.
PFL por canal	Selecciona los canales que se escucharán en preescucha.

Empiece siempre con HEADPHONE VOL al mínimo y aumente gradualmente para proteger la audición.

Preparación de una pista

Active PFL en el canal que desea escuchar. Sitúe HEADPHONE MIX hacia CUE para oír la pista preparada y gírelo hacia MASTER para comparar con la mezcla pública. Un punto intermedio permite verificar simultáneamente ritmo, frase y ecualización.

Split Cue

SPLIT CUE separa la preescucha y la señal principal entre los dos lados de los auriculares. Esta técnica facilita alinear pistas en entornos ruidosos, pero requiere acostumbrarse a escuchar dos señales diferentes. Desactívela para recuperar la mezcla estéreo normal.

Protección auditiva

Aísle correctamente los auriculares antes de subir el volumen. En salas ruidosas, aumentar continuamente el nivel puede ocultar la fatiga auditiva. Realice pausas y reduzca HEADPHONE VOL antes de conectar o retirar el conector.

Panel posterior y conexiones



Agrupación funcional de las conexiones posteriores

1	Entradas de micrófono XLR y controles asociados.
2	Entradas analógicas/phono y conexiones de señal.
3	USB-C de datos/alimentación, alimentación adicional y controles generales.
4	Salidas principales RCA/XLR para el sistema de sonido.

PRECAUCIÓN: Realice las conexiones con los volúmenes bajados. Conecte primero las fuentes y el controlador; encienda el sistema de amplificación al final.

Secuencia de conexión

Con todos los niveles bajados, conecte primero micrófonos y fuentes analógicas, después las salidas hacia el sistema de sonido y por último USB y alimentación. Compruebe que los conectores XLR queden bloqueados y que los RCA no soporten el peso del cable.

Prevención de ruido

Utilice conexiones XLR balanceadas cuando el equipo de destino las admita, especialmente en distancias largas. Si aparece zumbido, conecte todos los equipos de audio a una distribución eléctrica común y separe cables de señal de cargadores y transformadores.

1. No conecte ni desconecte XLR o RCA con el MASTER abierto.
2. No fuerce un conector USB-C; confirme la orientación y sustitúyalo si presenta holgura.
3. Etiquete los cables de cada canal para resolver incidencias con rapidez.

Entradas externas y micrófonos

Entradas analógicas / phono

Andromeda admite dos fuentes analógicas/phono. Seleccione el tipo de señal correcto y ajuste su nivel antes de abrir el fader de canal.

Entradas de micrófono

La unidad dispone de dos entradas XLR mono para micrófonos. Reduzca el nivel antes de conectar o desconectar un micrófono y manténgalo alejado de los altavoces para evitar realimentación.

IMPORTANTE: No conecte una fuente de nivel de línea a una entrada configurada para phono. Las diferencias de nivel y ecualización pueden producir volumen excesivo o un sonido incorrecto.

Fuentes de línea y giradiscos

Una entrada de línea recibe reproductores, teléfonos, interfaces u otros equipos con salida amplificada. Una señal phono procedente de un giradiscos es mucho más débil y necesita ecualización específica. Seleccione el modo correspondiente antes de subir GAIN y conecte la toma de tierra del giradiscos cuando el sistema lo requiera.

Ajuste de micrófonos

Empiece con el nivel al mínimo, hable a la distancia real de uso y aumente gradualmente. Compruebe la voz sobre una pista, no solo en silencio. Si aparece realimentación, reduzca el nivel, aleje el micrófono de los altavoces y evite apuntarlo hacia ellos.

1. Silencie el canal antes de entregar o retirar el micrófono.
2. No golpee ni sople directamente la cápsula para comprobarlo.
3. Mantenga cables de micrófono alejados de fuentes de alimentación.

Salidas de audio

MASTER

Utilice las salidas XLR balanceadas para instalaciones profesionales y tiradas largas. Las salidas RCA permiten conectar amplificadores, altavoces activos o sistemas domésticos compatibles.

Auriculares

Puede utilizar conectores de 3,5 mm o 6,3 mm. Evite usar ambos simultáneamente si esto afecta al nivel o a la impedancia de salida.

Interfaz de audio

La interfaz integrada trabaja a 16 bit / 44,1 kHz y permite enviar la mezcla principal y la preescucha desde el software compatible.

Elección de salida

Las salidas XLR balanceadas son la opción recomendada para altavoces activos, etapas o mesas profesionales. RCA es adecuada para equipos con entradas no balanceadas y recorridos cortos. No conecte una salida a dos destinos mediante adaptadores improvisados si desconoce la impedancia resultante.

Ajuste con un sistema externo

Sitúe MASTER de Andromeda en un nivel moderado, ajuste la sensibilidad del sistema externo y después utilice MASTER para el control operativo. Si el equipo externo indica saturación aunque el controlador marque un nivel correcto, reduzca la salida del controlador o la sensibilidad de entrada.

Grabación

Cuando utilice una salida Record o una entrada de grabación del ordenador, realice una prueba y compruebe el archivo resultante. Vigile que los micrófonos y fuentes externas estén incluidos en la ruta seleccionada.

USB-C, alimentación y dispositivos móviles

La unidad dispone de USB-C para alimentación y datos y de una conexión de alimentación adicional. La especificación comercial indica entrada de 5 V / 3 A y salida o passthrough de 5 V / 2 A, con hasta 10 W.

1. Utilice cables USB de buena calidad y longitud moderada.
2. Para móviles o tabletas, use un adaptador compatible con datos y alimentación.
3. Si el dispositivo no suministra energía suficiente, conecte una fuente de alimentación externa adecuada.
4. No desconecte el cable USB mientras el software está reproduciendo.

Alimentación independiente

Un ordenador puede no suministrar corriente suficiente cuando utiliza adaptadores, baterías bajas o varios dispositivos USB. La alimentación adicional estabiliza la unidad y permite el passthrough indicado. Utilice una fuente regulada y un cable capaz de transportar la corriente requerida.

Conexión a móvil o tableta

El adaptador debe admitir datos USB, no únicamente carga. Algunos dispositivos necesitan una fuente externa para mantener la batería durante la sesión. Después de conectar, seleccione Andromeda como dispositivo de audio y MIDI dentro de la aplicación compatible.

Desconexión segura

Detenga la reproducción y cierre el software antes de retirar el USB. Una desconexión durante la escritura de la biblioteca puede perder cambios recientes; una desconexión durante la reproducción corta inmediatamente el audio.

Instalación de VirtualDJ en PC/Mac

1. Descargue VirtualDJ desde el sitio oficial.
2. Instale la aplicación y reinicie el ordenador si se solicita.
3. Con el software cerrado, conecte Andromeda mediante USB-C.
4. Abra VirtualDJ e inicie sesión.
5. Siga el aviso de detección del controlador y active la licencia correspondiente.
6. Permita que el software cargue la definición y el mapeo de Andromeda.
7. Configure MASTER y HEADPHONES en el apartado de audio.

CONTROLADOR NO DETECTADO: Pruebe otro cable o puerto USB, cierre otras aplicaciones de audio y vuelva a abrir VirtualDJ con Andromeda conectada.

Reconocimiento del controlador

Al iniciarse, VirtualDJ compara los identificadores USB de Andromeda con su definición de dispositivo. Si se muestra una ventana de detección, acepte la configuración recomendada y permita que el software utilice la interfaz integrada. El nombre esperado del dispositivo de audio es “Vieta DJ Andromeda”.

Activación de la licencia

Inicie sesión con una cuenta de VirtualDJ y siga las instrucciones proporcionadas con el producto. Mantenga la cuenta asociada para facilitar la recuperación en otro ordenador. La disponibilidad de funciones depende de la edición de software y de sus condiciones de licencia.

Primera prueba

1. Cargue una pista en cada deck y verifique PLAY, CUE, jog y TEMPO.
2. Compruebe que los displays muestran BPM y tiempo.
3. Active PFL y confirme que MASTER y auriculares son rutas independientes.
4. Pruebe un pad y un efecto con los volúmenes moderados.

Configuración de audio

Ajuste	Recomendación inicial
Salida	Master + Headphones mediante la interfaz Vieta DJ Andromeda.
Frecuencia	44,1 kHz.
Resolución	16 bit.
Latencia/buffer	Valor medio; reduzca solo si el sistema es estable.
Ganancia automática	Úsela como punto de partida y verifique siempre con los medidores.

Si solo se escucha la salida principal y no la preescucha, revise el modo de salida, la selección de la interfaz y los canales asignados a auriculares.

Latencia y estabilidad

Un buffer pequeño reduce el retraso entre el movimiento del control y el sonido, pero deja menos margen al ordenador. Si aparecen chasquidos o cortes, aumente el buffer un paso y repita la prueba con Stems y efectos activos. Utilice el valor más bajo que permanezca estable, no el mínimo disponible.

Canales de salida

En el modo Master + Headphones, la mezcla pública y la preescucha utilizan pares de salida distintos de la interfaz. Si ambos llegan al mismo destino, revise el enrutamiento en la configuración de audio y no intente corregirlo solo con HEADPHONE MIX.

Resolución de conflictos

1. Cierre navegadores, editores y otras aplicaciones que estén utilizando la interfaz.
2. En macOS, revise permisos de audio; en Windows, evite que otra aplicación monopolice el dispositivo.
3. Mantenga la frecuencia de muestreo coherente entre software, interfaz y aplicación de grabación.

Uso básico: primera mezcla

1. Conecte auriculares y sistema de sonido con los volúmenes al mínimo.
2. Abra el software y cargue una pista en el deck 1 y otra en el deck 2.
3. Active PFL del primer canal y ajuste GAIN.
4. Inicie la pista y suba su fader de canal.
5. Preescuche la segunda pista con PFL.
6. Ajuste BPM con SYNC o con el fader TEMPO.
7. Alinee los golpes con el jog.
8. Realice la transición con los faders, EQ y crossfader.
9. Reduzca el canal saliente y prepare la siguiente pista.

Preparación antes de abrir los canales

Confirme que ambos selectores de entrada están en PC, asigne los canales al crossfader y sitúe la curva en modo suave. Coloque los controles FILTER en el centro, la EQ en posición neutra y los faders de canal abajo. Esta posición inicial evita que un ajuste de la sesión anterior afecte a la primera pista.

Durante la transición

Escuche la pista entrante por PFL y alinee primero BPM, después beat y finalmente frase. Reduzca LOW en uno de los canales para que los bombos no se sumen. Abra progresivamente el canal entrante, intercambie los graves en un punto musical y retire el canal saliente.

Después de la transición

Desactive PFL del canal anterior, devuelva EQ y FILTER a neutro, detenga el deck cuando ya no sea audible y cargue la siguiente pista. Mantener esta rutina evita errores al trabajar con cuatro decks.

Mezcla manual y sincronización

Con SYNC

Compruebe primero el beatgrid de ambas pistas. Seleccione el deck de referencia como maestro y active SYNC en el segundo deck.

Sin SYNC

Iguale los BPM con TEMPO. Utilice el borde del jog para acelerar o frenar temporalmente hasta que los golpes coincidan. Corrija de nuevo el tempo si la alineación se pierde de forma constante.

Alineación por frase

Inicie la transición en bloques musicales equivalentes —por ejemplo, cada 8, 16 o 32 compases— y utilice Beat Jump para corregir una entrada situada en la frase incorrecta.

Diagnóstico de una desalineación

Si los golpes se separan de forma constante, los BPM no coinciden: corrija TEMPO. Si permanecen separados por una distancia fija, los BPM coinciden pero la fase no: corrija con el jog. Si coinciden durante unos compases y después el patrón musical no encaja, revise la frase o el beatgrid.

Uso del deck maestro

El deck maestro sirve como referencia de BPM y fase. Mantenga SYNC según la función asignada para seleccionar el maestro manualmente o permita que VirtualDJ lo elija. Evite cambiar de referencia durante una transición compleja salvo que comprenda cómo reaccionarán los demás decks sincronizados.

Transiciones con gran diferencia de BPM

No fuerce un fader TEMPO a un extremo si la pista pierde naturalidad. Utilice un break, un efecto de salida, un cambio por tonalidad, un loop o una pista puente con tempo intermedio.

Uso creativo de loops, Stems y efectos

1. Extienda una salida corta con un loop de 4 u 8 tiempos.
2. Reduzca progresivamente el loop antes de aplicar Echo Out.
3. Silencie voces en una pista mientras mantiene la instrumental de la otra.
4. Aplique Reverb o Echo a una voz aislada mediante Stems FX.
5. Use Color FX con movimientos pequeños; vuelva al centro antes de cambiar de efecto.
6. Combine Sampler con frases vacías para evitar una mezcla saturada.

PRÁCTICA RECOMENDADA: Ensaye las combinaciones de pads y efectos con el mismo mapeo que utilizará en directo. Una reasignación de software puede cambiar su comportamiento.

Ejemplo: salida vocal limpia

En el último compás de una frase, aisle o mantenga la voz, aplique Vocal Echo y retire gradualmente el fader del canal. Desactive el efecto antes de reutilizar ese lado en otro deck.

Ejemplo: construcción rítmica

Mantenga DRUMS de la pista saliente, introduzca la parte instrumental de la nueva pista y añada la voz solo cuando comience la siguiente frase. Ajuste GAIN porque la suma de componentes puede superar el nivel de cualquiera de las pistas por separado.

Ejemplo: reducción de loop

Active un loop de 4 beats, redúzcalo a 2 y 1 beat durante el final de la frase y aplique un Echo sincronizado. Libere el loop o cierre el canal en el primer golpe de la nueva sección.

CONTROL: Una técnica creativa debe poder cancelarse rápidamente. Identifique antes cómo salir del loop, desactivar el efecto y restaurar los Stems.

Ajustes avanzados en VirtualDJ

Quantize y beatgrid

Active Quantize para Hot Cues, loops y Beat Jump. Corrija manualmente el beatgrid cuando el análisis automático no coincida con los golpes reales.

Key Lock / Master Tempo

Mantiene la tonalidad al variar el BPM. En cambios extremos puede generar artefactos; valore un rango de tempo menor.

Stems

Seleccione un modo de calidad acorde con el rendimiento del ordenador. El análisis previo ofrece mayor estabilidad durante una actuación.

Curva de crossfader

Ajuste la curva al estilo de mezcla: progresiva para transiciones o rápida para scratch.

Sensibilidad del jog

Ajuste por separado la respuesta de pitch bend y scratch si el software lo permite. Una sensibilidad excesiva dificulta correcciones pequeñas; una sensibilidad muy baja obliga a movimientos amplios. Pruebe con una pista de percusión clara.

Rango del fader TEMPO

Un rango estrecho ofrece mayor precisión para cuadrar; un rango amplio permite mezclar estilos alejados. SHIFT + MASTER TEMPO recorre los rangos definidos en el mapeo. Compruebe el valor en pantalla antes de mover el fader.

Biblioteca y análisis

Analice BPM, tonalidad, ganancia y Stems antes de la actuación. Revise manualmente pistas con tempo variable, introducciones sin percusión o compases irregulares. Un beatgrid incorrecto afecta a SYNC, loops, Beat Jump y efectos sincronizados.

Copia de seguridad

Exporte periódicamente la base de datos, los mapeos y las carpetas de música. Conserve una copia sin modificaciones del mapeo oficial de Andromeda.

Uso con otras aplicaciones DJ

Andromeda transmite mensajes MIDI y puede utilizarse con otras aplicaciones compatibles. Es posible que sea necesario importar o crear un mapeo específico.

1. Seleccione Vieta DJ Andromeda como dispositivo MIDI y de audio.
2. Asigne controles y salidas siguiendo la documentación del software.
3. Compruebe LEDs, jogs y pantallas LCD después de importar el mapeo.
4. Guarde una copia de seguridad antes de modificar asignaciones.
5. No asuma que las funciones secundarias de SHIFT coinciden entre aplicaciones.

COMPATIBILIDAD: La indicación “compatible con todo software DJ mediante mapeo” implica que algunas aplicaciones requieren configuración manual y pueden no controlar todas las pantallas o LEDs.

Proceso de adaptación

Cree primero una capa básica con transporte, jog, tempo, ganancia, EQ, faders, crossfader y PFL. Después añada pads, loops y efectos. Las pantallas LCD y la iluminación avanzada pueden requerir mensajes MIDI o SysEx específicos y no siempre están disponibles en todos los programas.

Verificación del mapeo

1. Mueva cada control y confirme que el canal y deck correctos responden.
2. Pruebe pulsación y liberación en controles momentáneos.
3. Revise todas las combinaciones con SHIFT para evitar acciones duplicadas.
4. Confirme que la posición de los faders coincide al alternar decks.
5. Compruebe la ruta de Master y auriculares antes de probar efectos.

MAPPING: Modificar un XML puede dejar controles, LEDs o pantallas sin respuesta. Trabaje siempre sobre una copia y documente cada cambio.

Solución de problemas

Problema	Comprobaciones
No se enciende	Revise cable, puerto USB y alimentación de 5 V / 3 A.
No aparece en el software	Reconecte antes de abrir la aplicación; pruebe otro puerto y confirme permisos.
No hay sonido MASTER	Revise dispositivo de audio, canales de salida, GAIN, faders y cableado.
No hay preescucha	Active PFL, revise HEADPHONE MIX/VOL y el modo Master + Headphones.
Cortes o latencia	Aumente el buffer, cierre aplicaciones, conecte la alimentación y reduzca calidad de Stems.
Jogs o pads incorrectos	Confirme el mapeo Andromeda y restablezca asignaciones personalizadas.

Aislamiento sistemático de la causa

Cambie una sola variable cada vez. Empezar por alimentación y USB; después revise el dispositivo seleccionado en el software, el enrutamiento de audio, los controles físicos y, por último, el sistema de sonido. Probar varios cambios simultáneos puede ocultar la causa real.

El audio se distorsiona

Reduzca GAIN y compruebe los medidores de canal. Devuelva EQ y efectos a neutro, baje MASTER y pruebe otra entrada del sistema externo. Si solo ocurre con una pista, revise su archivo o Auto Gain.

Pantallas o LEDs no coinciden

Cierre y vuelva a abrir el software con el controlador conectado. Seleccione el mapeo oficial, elimine asignaciones duplicadas y pruebe sin otros dispositivos MIDI. Si el audio funciona pero la pantalla no, el problema puede limitarse a la comunicación de realimentación.

Bluetooth o dispositivo móvil

Confirme que la aplicación admite el tipo de conexión utilizado. Bluetooth puede servir para determinadas fuentes, pero el control MIDI y el audio de baja latencia suelen requerir conexión USB de datos.

Especificaciones técnicas

Modelo	DJV400PRO Andromeda
Canales / decks	4 / 4
Dimensiones del producto	616 × 337 × 66 mm
Peso	3651 g
Alimentación de entrada	5 V / 3 A
Salida/passthrough	5 V / 2 A; hasta 10 W
Entradas	3,5 mm, 2 × XLR mono, 2 × analógica/phono, USB-C datos y alimentación
Salidas	3,5 mm, 6,3 mm, RCA, XLR estéreo y XLR balanceada
Interfaz de audio	16 bit / 44,1 kHz
Respuesta de frecuencia	20 Hz - 20 kHz
Relación señal/ruido	104 dB
Distorsión armónica total	0,003 %
Temperatura de trabajo	+5 °C a +35 °C
Humedad de trabajo	5 % a 85 %
Compatibilidad indicada	PC, Mac, Android, iOS e iPadOS; software DJ mediante mapeo

Observaciones sobre las especificaciones

Las cifras de respuesta en frecuencia, relación señal/ruido y distorsión describen el sistema bajo condiciones de medición definidas. El resultado final también depende de los archivos, cables, ganancia, altavoces y entorno. Mantenga el equipo dentro del intervalo de temperatura y humedad indicado para conservar un funcionamiento estable.

Dimensiones y transporte

Con 616 mm de anchura y 3651 g de peso, Andromeda necesita una superficie y una funda adecuadas. Deje espacio adicional para conectores posteriores y evite transportar la unidad con cables insertados.

ALIMENTACIÓN: Utilice una fuente de 5 V capaz de entregar la corriente requerida. Una fuente insuficiente puede causar reinicios, pérdida de conexión o funcionamiento inestable.

Seguridad y mantenimiento

1. Mantenga la unidad alejada de agua, humedad excesiva y fuentes de calor.
2. No bloquee la ventilación ni coloque objetos pesados sobre los controles.
3. Desconecte la alimentación antes de limpiar; utilice un paño suave y seco.
4. No aplique disolventes, aerosoles ni líquidos directamente sobre la superficie.
5. Proteja faders, jogs y conectores durante el transporte.
6. No abra la carcasa. Solicite reparación a personal cualificado.
7. Evite niveles elevados de auriculares durante periodos prolongados.

Almacenamiento

Guarde el controlador en un lugar seco, sin polvo y dentro del intervalo ambiental recomendado. Utilice una cubierta o flight case adecuado para transporte frecuente.

Limpieza de controles

Retire el polvo con un paño de microfibra o una brocha suave. Limpie alrededor de faders y mandos sin introducir residuos en las ranuras. Si se derrama líquido, desconecte inmediatamente alimentación y USB y no vuelva a encender la unidad hasta que haya sido revisada.

Transporte

Utilice una funda rígida o flight case con apoyo uniforme. No permita que la tapa presione jogs, faders o mandos. Retire adaptadores y cables y proteja los conectores frente a golpes laterales.

Condensación

Después de trasladar el equipo desde un ambiente frío a uno cálido, espere a que alcance la temperatura de la sala antes de conectarlo. La condensación interna puede provocar fallos eléctricos.

Servicio técnico

Si la unidad presenta olor, calor anormal, líquido en el interior o daños en conectores, desconéctela y solicite asistencia. No abra la carcasa ni intente reparar la fuente de alimentación.

Información adicional

Marcas y software de terceros

Vieta y Vieta DJ son marcas de Vieta Electronics S.A. VirtualDJ es una marca de Atomix Productions. Bluetooth y las demás marcas citadas pertenecen a sus respectivos titulares.

Aviso sobre funciones y especificaciones

Las pantallas, nombres de funciones y asignaciones pueden variar con las actualizaciones del software o del mapeo. Las especificaciones y el aspecto del producto están sujetos a cambios sin previo aviso.

Derechos de autor

Respete la legislación aplicable al utilizar y reproducir música. La adquisición del controlador no concede derechos sobre obras de terceros.

Soporte

Conserve la prueba de compra, la tarjeta de garantía y la documentación del producto. Para información actualizada, consulte vieta.es y la ayuda oficial del software DJ utilizado.

Limitación de la documentación

Este manual describe la configuración prevista a partir de la serigrafía, las especificaciones y el mapeo suministrados para Andromeda. Las actualizaciones de firmware, software o mapeo pueden modificar nombres, pantallas, efectos y combinaciones secundarias. Consulte siempre las notas de la versión instalada.

Conservación de datos

El controlador no sustituye la copia de seguridad de la biblioteca. Antes de una actuación, conserve una segunda copia de la música y de la base de datos en un soporte independiente. Exporte también los ajustes y mapeos personalizados.

Eliminación responsable

Al final de su vida útil, entregue el producto y sus accesorios eléctricos en un punto de recogida autorizado conforme a la normativa local. No deseche equipos electrónicos ni baterías de dispositivos asociados con los residuos domésticos.

DOCUMENTACIÓN: Conserve este manual, la guía rápida, la tarjeta de seguridad y garantía y la prueba de compra junto con el número de modelo DJV400PRO.