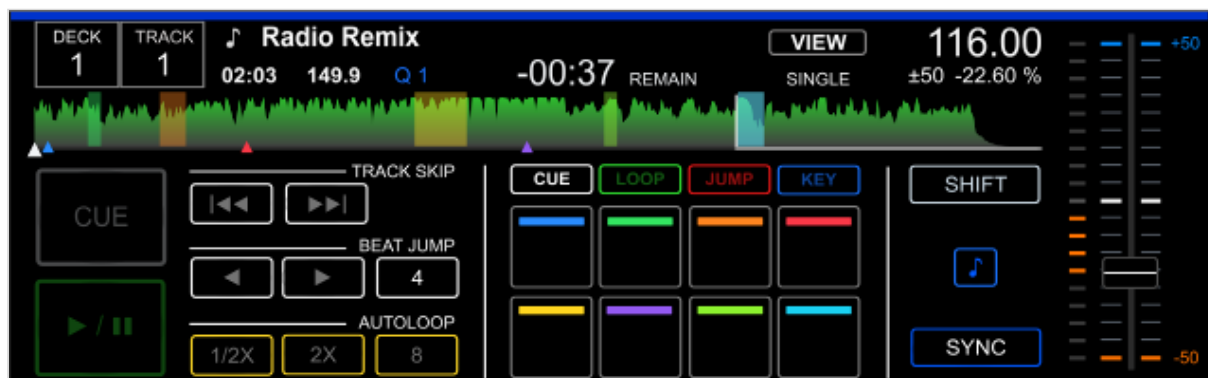


ProDJFX

v1.2 · Español



DJ DECK

Manual de usuario

ProDJFX.com

Ableton Live 12 + Max for Live

© 2026 ProDJFX. Todos los derechos reservados.

Contenido

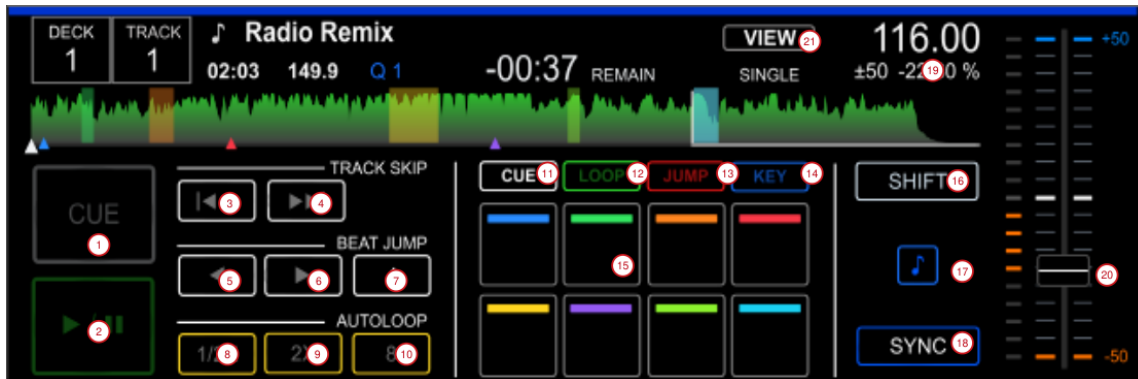
Antes de empezar	3
Descripción del producto	4
Instalación y preparación	5
Preparación de pistas	6
Pantalla y controles	7
Referencia de controles	8
Reproducción y navegación	9
Hot Cues y Hot Loops guardados	10
Memoria y marcadores de Hot Cue	11
Auto Loop y loops de pads	12
Modos de los pads de actuación	13
Beat Jump y Quantize	14
Tempo y sincronización	15
Key Shift y Key Sync	16
Asignación MIDI y controladores	17
[SHIFT] y gestión de memoria	18
Preparación para actuar	19
Fiabilidad durante actuaciones	20
Solución de problemas	21
Información técnica y soporte	22
Asistencia, licencia y marcas	23
Datos del producto y limitaciones	24
Novedades de la versión 1.2	25

Antes de empezar

- Este manual explica los controles de ProDJFX DJ Deck v1.2. Los nombres entre corchetes, como [CUE], [SYNC] y [SHIFT], coinciden con las etiquetas de la interfaz.
- Las imágenes son referencias; título, colores, posición de reproducción, modo de pads e indicadores pueden cambiar según el estado.
- Se requiere Ableton Live 12 o posterior con Max for Live, Session View y clips de audio en Clip Slots de la misma pista que el dispositivo.
- El paquete incluye el dispositivo .amxd, User Manual, READ ME y ProDJFX Terms & Conditions.pdf. Guarda copias de todos los archivos y del Live Set.
- Antes de actuar, prueba el Set completo, los archivos, las asignaciones MIDI, los controladores, la interfaz de audio y los drivers.

Descripción del producto

ProDJFX DJ Deck v1.2 es un dispositivo Max for Live que proporciona un flujo de trabajo DJ similar al de un equipo físico dentro de Ableton Live. Controla clips de audio de la misma pista en Session View. Cada deck utiliza una pista de audio con su propia instancia.



Requisitos del sistema

Ableton Live	12 o posterior + Max for Live
Session View	Ableton Live Session View
Max for Live	ProDJFX DJ Deck .amxd
Archivos de audio	Clips de audio en los Clip Slots de la misma pista

La importación de audio depende de los formatos compatibles con Ableton Live, el sistema operativo y los códecs disponibles.

Instalación y preparación

Requiere Ableton Live 12 o posterior con Max for Live. Arrastre el archivo .amxd a una pista de audio y cargue los clips en sus Clip Slots. Verifique BPM y beatgrid. El Start Marker determina el Main Cue. Mantenga el End Marker en el final real del archivo para conservar la precisión del temporizador, forma de onda y Continue. Warp se activa automáticamente cuando hace falta.

Comprobaciones previas

- La posición de los marcadores Start y End puede afectar a las funciones del deck; mantén el End Marker en el final real del archivo.
- La importación de audio depende de los formatos compatibles con Ableton Live, el sistema operativo y los códecs disponibles.

Uso de varios decks

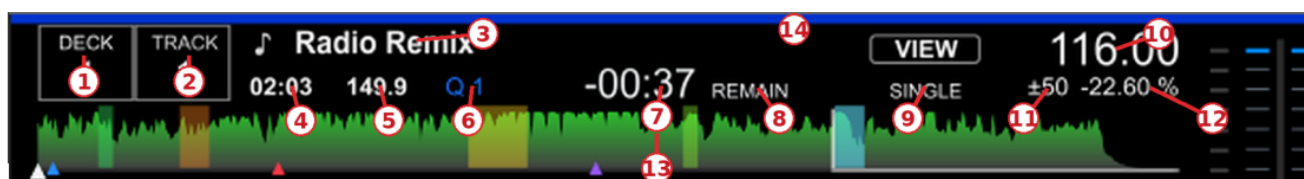
ProDJFX DJ Deck v1.2 es un dispositivo Max for Live que proporciona un flujo de trabajo DJ similar al de un equipo físico dentro de Ableton Live. Controla clips de audio de la misma pista en Session View. Cada deck utiliza una pista de audio con su propia instancia.

Para acceder más fácilmente, guarda DJ Deck en la User Library de Ableton Live después de instalarlo. En la primera prueba comprueba el título, la forma de onda, [PLAY/PAUSE], [CUE], Track Skip y el estado de [SYNC].

Preparación de pistas

- BPM y beatgrid: confirma que Live ha detectado bien el BPM y que la cuadrícula coincide con los tiempos musicales. Los errores afectan a Beat Jump, loops, tempo y Sync.
- Warp: DJ Deck lo activa automáticamente cuando es necesario; debes preparar correctamente el BPM y la cuadrícula.
- Start Marker: colócalo en el punto previsto para comenzar. Es la referencia del Main Cue.
- End Marker: mantenlo en el final real del archivo. Cambiarlo puede alterar la duración calculada, el temporizador, la forma de onda, los overlays de loop, Continue y el aviso de fin.
- Archivos de audio: los formatos admitidos dependen de Ableton Live, el sistema operativo y los códecs. Importa y prueba cada pista antes de la actuación.

Pantalla y controles



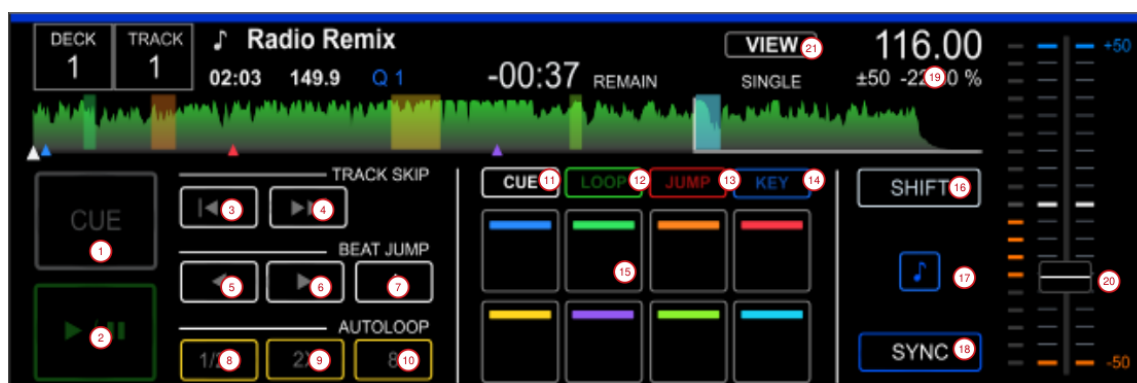
La pantalla presenta número de deck y pista, título, duración, BPM original, Quantize, temporizador, BPM global, rango/offset, forma de onda, marcadores de cue/loop y aviso de fin de tema. [VIEW] abre una ventana flotante. Hot Cues y estados de pads MIDI se guardan con el Live Set.

Referencia de controles

#	Elementos de pantalla	Función
1	Deck Number	Identifica el deck en sesiones con varios decks
2	Track Number	Número de pista cargada
3	Track Title	Nombre del tema cargado
4	Track Time	Duración total de la pista
5	Track BPM	BPM original de la pista
6	Quantize	División Quantize elegida; pulsa para cambiar, incluido Off
7	Main Timer	Temporizador según Remaining o Elapsed
8	REMAIN / ELAPSED	Alterna entre tiempo restante y transcurrido
9	SINGLE / CONTINUE	Alterna parada o avance al siguiente tema al terminar
10	Master BPM	Muestra el tempo global de Live
11	Tempo Range	Rango de ajuste de tempo seleccionado
12	Tempo Offset	Desviación porcentual respecto a 0 %
13	Waveform Overview	Forma de onda, cabezal, Hot Cues, Hot Loops y aviso de final
14	Deck Color Bar	Color de identificación del deck

[VIEW] — Abrir ventana flotante

Referencia de controles



#	Referencia de controles	Función
1	[CUE]	Volver a Main Cue y detener
2	[PLAY/PAUSE]	Reproducir, pausar y reanudar
3	Track Skip Backward	Clip anterior, solo detenido
4	Track Skip Forward	Clip siguiente, solo detenido
5	Beat Jump Backward	Beat Jump hacia atrás
6	Beat Jump Forward	Beat Jump hacia adelante
7	Beat Jump Size	Elegir tamaño de salto
8	[LOOP /2]	Dividir el loop por dos
9	[LOOP X2]	Duplicar el loop
10	[LOOP ON/OFF]	Activar/desactivar Auto Loop
11	[CUE] Pad Mode	Modo Hot Cue / Hot Loop
12	[LOOP] Pad Mode	Elegir LOOP / LOOP 2
13	[JUMP] Pad Mode	Elegir JUMP / JUMP 2
14	[KEY] Pad Mode	Elegir KEY / MIDI
15	Performance Pads 1-8	Función según el modo
16	[SHIFT]	Funciones secundarias
17	Key Sync / Key Reset	Estado y reinicio de Key Sync
18	[SYNC]	Estado/corrección de sincronía
19	Tempo Range	Elegir rango de tempo
20	Tempo Slider	Ajustar tempo global
21	[VIEW]	Abrir ventana flotante

Reproducción y navegación

[PLAY/PAUSE] inicia, pausa y reanuda. [CUE] vuelve al Main Cue (Start Marker) y detiene la reproducción. Track Skip Backward/Forward carga el clip anterior o siguiente solo si la reproducción está detenida. Single se detiene al final; Continue avanza al siguiente tema. [REMAIN/ELAPSED] cambia el tiempo mostrado. Con la reproducción detenida o pausada, haga clic en la forma de onda para seleccionar una posición; no se debe asumir este comportamiento durante la reproducción normal.

Main Cue

Volver a Main Cue y detener — Start Marker

Track Skip

Clip anterior, solo detenido / Clip siguiente, solo detenido

Navegación por forma de onda

Con la reproducción detenida o en pausa, haz clic en la forma de onda para seleccionar directamente la posición. No presupongas esta función durante la reproducción.

SINGLE / CONTINUE

Mode	Función
SINGLE	La reproducción se detiene al final del tema
CONTINUE	Carga el siguiente clip al finalizar el tema

Hot Cues y Hot Loops guardados



En el modo [CUE], los ocho pads guardan Hot Cues o Hot Loops según el estado del loop. Esta memoria es diferente de las duraciones temporales de los modos LOOP y LOOP 2.

Comportamiento del modo [CUE]

LOOP OFF — guardar un Hot Cue

Con LOOP OFF, pulsa un pad vacío para guardar la posición.

LOOP ON — guardar un Hot Loop

Con LOOP ON, pulsa un pad vacío para guardar el loop activo.

Pasos rápidos

- Selecciona el modo [CUE].
- Con LOOP OFF, pulsa un pad vacío para guardar la posición.
- Con LOOP ON, pulsa un pad vacío para guardar el loop activo.
- Pulsa un pad guardado para recuperarlo.

Borrar un pad guardado individualmente

1. Selecciona [CUE] y activa [SHIFT]. El botón parpadea mientras Shift está activo.
2. Pulsa el pad guardado que quieras borrar, ya contenga un Hot Cue o un Hot Loop. Esto actúa sobre la memoria de [CUE], no sobre los controles Auto Loop.

Guarda el Live Set después de modificar memorias.

Memoria y marcadores de Hot Cue

- Los marcadores Hot Cue señalan posiciones. Los Hot Loops guardados aparecen como zonas de color en la forma de onda que muestran posición y duración.
- Para borrar un pad guardado, selecciona [CUE], activa [SHIFT] y pulsa el pad correspondiente.
- Clear All Memory está documentado para posiciones Hot Cue y estados guardados de pads MIDI. No lo confundas con el borrado individual de un Hot Loop.
- Guarda el Live Set después de modificar las memorias.

Auto Loop y loops de pads

[LOOP ON/OFF] activa o desactiva un loop normal en la posición actual. [LOOP /2] reduce su tamaño a la mitad y [LOOP X2] lo duplica. Los nuevos tamaños de 64, 128 y 256 beats pertenecen a estos controles normales, NO a los pads LOOP. [LOOP] cambia entre LOOP y LOOP 2; esta segunda sección ofrece tamaños alternativos y tresillos.

Los tamaños de 64, 128 y 256 beats pertenecen al Auto Loop normal, no a los pads LOOP / LOOP 2.

LOOP / LOOP 2



Pad	LOOP	LOOP 2
1	1/4	3/4
2	1/2	1
3	1	3/2
4	2	3
5	4	5
6	8	6
7	16	7
8	32	9

Auto Loop

[LOOP ON/OFF] · [LOOP /2] · [LOOP X2] · 64 / 128 / 256 beats

Después de seleccionar un loop de tresillo, [LOOP /2] o [LOOP X2] devuelve el control a la secuencia normal de tamaños. Para salir de un loop de pad, pulsa otra vez el pad activo o [LOOP ON/OFF].

Modos de los pads de actuación

- [CUE]: Hot Cues y Hot Loops guardados, según esté activado o no el looping.
- [LOOP]: una pulsación elige LOOP y otra elige LOOP 2. Los ocho pads seleccionan los tamaños indicados, con valores alternativos y de tresillo.
- [JUMP]: una pulsación elige JUMP y la siguiente JUMP 2. Los pads alternan saltos hacia atrás y delante en los valores de la tabla Beat Jump.
- [KEY]: primera pulsación para Key Shift, segunda para MIDI. Los pads KEY cambian la tonalidad; los pads MIDI controlan funciones asignadas en Live.
- Pulsa de nuevo el pad de loop activo o [LOOP ON/OFF] para desactivar el bucle. Las duraciones 64/128/256 beats pertenecen al Auto Loop normal.

Beat Jump y Quantize

Beat Jump desplaza la posición de reproducción hacia delante o atrás el número de beats seleccionado. [JUMP] alterna entre los bancos JUMP y JUMP 2. Quantize determina la división temporal de las acciones compatibles; el estado de [SYNC] refleja la alineación del clip con la referencia global de Live.

JUMP / JUMP 2



Pad	JUMP	JUMP 2
1	-1	-16
2	+1	+16
3	-2	-32
4	+2	+32
5	-4	-64
6	+4	+64
7	-8	-128
8	+8	+128

Quantize

Cómo utilizar Quantize

1. Localiza el valor Quantize en la pantalla del deck.
2. Pulsa el control de visualización Quantize para pasar al siguiente valor disponible.
3. Repite la pulsación hasta elegir la división deseada, incluido Off para desactivar Quantize en las acciones compatibles.
4. Confirma el valor mostrado. Quantize define la división temporal de las acciones compatibles; [SYNC] indica por separado la alineación con el tiempo global de Ableton Live.

Tempo y sincronización

El control Tempo Slider cambia el tempo global de Live y los temas sincronizados. Los rangos son $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 10\%$, $\pm 20\%$, $\pm 50\%$, $\pm 100\%$ y WIDE. El centro equivale a un offset de $0,0\%$. Los indicadores muestran el sentido de la desviación. [SYNC] fijo indica alineación; intermitente indica desajuste, que puede corregirse pulsándolo.

Tempo Range

Centro = 0% . LED inferiores: variación negativa; LED superiores: positiva. Rangos: $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 10\%$, $\pm 20\%$, $\pm 50\%$, $\pm 100\%$ y WIDE.

[SYNC]

Estado/corrección de sincronía

Indicadores	Función
Fijo	Clip alineado con la temporización global de Ableton Live
Intermitente	Clip desalineado; pulsa [SYNC] para corregirlo

Key Shift y Key Sync

Los pads del modo [KEY] son RESET, +1, +7, +12, RETURN, -1, -5 y -12. El rango Key Shift va de -48 a +48 semitonos. RESET vuelve inmediatamente al tono original; RETURN se aproxima a cero un semitono por pulsación. El indicador Key Sync/Key Reset muestra el estado de sincronía y transposición.



Pad	KEY	Función
1	RESET	Vuelve inmediatamente a la tonalidad original
2	+1	Sube 1 semitono
3	+7	Sube 7 semitonos
4	+12	Sube 12 semitonos
5	RETURN	Hacia cero, 1 semitono por pulsación
6	-1	Baja 1 semitono
7	-5	Baja 5 semitonos
8	-12	Baja 12 semitonos

RESET devuelve de inmediato a la tonalidad original; RETURN reduce el cambio un semitono por pulsación hasta cero. Rango: -48 a +48 semitonos.

Indicadores

Azul: Key Sync activo. Blanco: desactivado. Borde fijo: tonalidad original. Borde intermitente: tonalidad modificada.

Asignación MIDI y controladores

Los ocho pads MIDI son conmutadores independientes asignables en Ableton Live. En v1.2 también se pueden mapear los selectores de modo de pads y los controles de Track Skip. Abra MIDI Map Mode, asigne los botones del controlador y pruebe cada acción. Track Skip sigue funcionando solo con el deck detenido.

MIDI Map Mode

Puedes asignar por MIDI los pads MIDI, los selectores de modo y Track Skip Backward/Forward. Track Skip solo funciona con la reproducción detenida.

MIDI pads

Los ocho pads MIDI son controles de dos estados independientes que pueden asignarse a funciones compatibles de Live.

[SHIFT] / Clear All Memory

Guarda el Live Set después de modificar memorias.

Clear All Memory borra todos los Hot Cues y Hot Loops guardados en el modo de pads [CUE], y todos los estados guardados de los pads MIDI en el modo MIDI.

[SHIFT] y gestión de memoria

- [SHIFT] activa funciones secundarias; parpadea mientras está activo.
- En [CUE], activa [SHIFT] y pulsa el pad guardado (Hot Cue o Hot Loop) que quieras borrar.
- En modo MIDI, activa [SHIFT] y pulsa el pad MIDI cuyo estado guardado quieras eliminar.
- Clear All Memory: activa [SHIFT] y pulsa Deck Number tres veces. Esto borra todos los Hot Cues y Hot Loops guardados en el modo de pads [CUE], y todos los estados guardados de los pads MIDI en el modo MIDI.
- Guarda el Live Set después de modificar las memorias.

Preparación para actuar

Antes del directo, revise BPM/beatgrid, Start/End Markers, modos de pad, loops, Track Skip, tempo/Sync, interfaz de audio, controladores y asignaciones. Guarde una copia del Live Set y la descarga.

Pruebas de funcionamiento

- La posición de los marcadores Start y End puede afectar a las funciones del deck; mantén el End Marker en el final real del archivo.
- Con la reproducción detenida o en pausa, haz clic en la forma de onda para seleccionar directamente la posición. No presupongas esta función durante la reproducción.
- Los tamaños de 64, 128 y 256 beats pertenecen al Auto Loop normal, no a los pads LOOP / LOOP 2.
- Puedes asignar por MIDI los pads MIDI, los selectores de modo y Track Skip Backward/Forward. Track Skip solo funciona con la reproducción detenida.
- Guarda el Live Set después de modificar memorias.

Fiabilidad durante actuaciones

- Antes de actuar, comprueba BPM, beatgrid, Start Marker, End Marker, forma de onda y temporizador de cada clip.
- Prueba Play/Pause/Resume, Main Cue, Track Skip en parada, Beat Jump, LOOP /2 y X2, modos de pads, Quantize, [SYNC], Key Shift y Tempo.
- Prueba Hot Cues y Hot Loops guardados, superposiciones de color, memoria del Live Set y Auto Loops de 64/128/256 beats.
- Comprueba el mapeo MIDI de los selectores de modo y de Track Skip. Prueba el clic en la forma de onda cuando la reproducción esté detenida o en pausa.
- Comprueba los drivers de audio, tamaño de buffer, frecuencia de muestreo, interfaz y capacidad del ordenador. El número de decks depende del Set.

Solución de problemas

Síntoma	Comprobación / solución
Faltan datos o forma de onda	Carga un clip de audio válido en la misma pista.
BPM o cuadrícula incorrectos	Corrige la detección de BPM y la cuadrícula de tiempos.
[SYNC] parpadea	Revisa la cuadrícula y pulsa [SYNC] para realinear.
Loop fuera de tiempo	Comprueba la cuadrícula del clip.
Track Skip no carga	Detén la reproducción y comprueba los Clip Slots vecinos.
No se recuerda la memoria	Guarda el Live Set tras modificarla.
El control MIDI es incorrecto	Revisa la asignación en MIDI Map Mode.

Información técnica y soporte

Requisitos del sistema

Elemento	Información
Software requerido	Ableton Live 12 + Max for Live
Session View	Clips de audio en los Clip Slots de la misma pista
Instalación y preparación	BPM y cuadrícula correctos; Start Marker en el inicio deseado; End Marker en el final real
Pads y controles	Ocho pads de actuación; asignación MIDI; Tempo Range; Quantize y Sync
Key Shift	-48 / +48
Archivos de audio	Formatos compatibles con Ableton Live
ProDJFX.com	ProDJFX.com
Asistencia y licencia	info@prodjfx.com

Asistencia y licencia

Soporte: info@prodjfx.com • ProDJFX.com. Indique versiones de Live y Max, sistema operativo, versión de DJ Deck y pasos para reproducir el problema.

Consulta también [ProDJFX Terms & Conditions.pdf](#) para las condiciones de licencia y compra.

ProDJFX se desarrolla de manera independiente y no está afiliado, respaldado ni patrocinado por Ableton.

Asistencia, licencia y marcas

- Soporte: info@prodjfx.com. Indica versiones de Ableton Live, Max y DJ Deck, sistema operativo, mensaje de error y pasos exactos para reproducir el problema.
- Consulta [ProDJFX Terms & Conditions.pdf](#) para los términos de licencia, privacidad, compra y devolución.
- Ableton Live y Max for Live no se incluyen con DJ Deck y se rigen por sus propias licencias.
- ProDJFX se desarrolla independientemente; no está afiliado, respaldado ni patrocinado por Ableton ni por terceros.
- Las marcas y nombres citados son propiedad de sus titulares. © 2026 ProDJFX. Todos los derechos reservados.

Datos del producto y limitaciones

- Producto: ProDJFX DJ Deck v1.2. Tipo: dispositivo Max for Live para Ableton Live 12 o posterior con Max for Live.
- Cada instancia controla clips de sus propios Clip Slots en la misma pista de audio dentro de Session View.
- Track Skip solo funciona detenido; el clic sobre la forma de onda permite mover la posición estando detenido o en pausa.
- Las funciones de tiempo dependen de BPM, beatgrid y marcadores preparados correctamente.
- No se garantiza la compatibilidad con versiones futuras de Live, Max, sistemas operativos o controladores. Las especificaciones pueden cambiar.

Novedades de la versión 1.2

Novedades de la versión 1.2	Función
Hot Loops guardados	Al pulsar un pad guardado se recupera la posición o el loop. Los Hot Loops guardados aparecen como superposiciones de color en la forma de onda, que indican su ubicación y duración.
Asignación MIDI ampliada	Puedes asignar por MIDI los pads MIDI, los selectores de modo y Track Skip Backward/Forward. Track Skip solo funciona con la reproducción detenida.
Auto Loops ampliados	64, 128, 256 beats
Navegación por forma de onda	Con la reproducción detenida o en pausa, haz clic en la forma de onda para seleccionar directamente la posición. No presupongas esta función durante la reproducción.
Transporte y tempo	Mejoras en Play, Pause, Resume y tempo.
Fiabilidad y pantalla	Mejoras en sincronización y cambio de tamaño de loops, estados de reproducción y visibilidad con tema claro.

Guarda el Live Set después de modificar memorias.

- Clear All Memory: [SHIFT] + Deck Number tres veces borra todos los Hot Cues y Hot Loops guardados en el modo de pads [CUE], y todos los estados guardados de pads MIDI en modo MIDI.