

DEEJAY



MANUAL DE REFERENCIA

A. Información general de DJUCED™ 18.....	2
1. Zona del explorador	3
a) Definición.....	3
b) Organización	3
c) Explorador de carpetas.....	3
d) Explorador de pistas	4
e) Zona de búsqueda.....	7
f) Zona de exploración opcional en el deck	8
2. Deck (A = izquierdo o B = derecho)	9
a) Definición.....	9
b) Organización	9
c) Zona de bucles	9
d) Zona de reproducción y parada	11
e) Zona de punto de entrada.....	12
f) Zona del pitch.....	13
g) Zona del plato.....	16
h) Zona del rack de efectos.....	18
i) Zona de forma de ondas.....	21
j) Zona de información de texto	22
3. Zona del mezclador.....	24
a) Definición.....	24
b) Organización	24
c) Comandos de los auriculares.....	24
d) Comandos de EQ.....	25
e) Comandos de volumen y crossfader.....	25
4. Configuración	25
a) Ajustes de audio.....	26
b) Menú de máscaras	26
c) Menú de teclado	27
d) General	27
e) Mezclador.....	29
f) Explorador.....	29
g) Acerca de.....	29
B. Mezclas en DJUCED™ 18	30
1. Operaciones preliminares	30
a) Localizar tus canciones	30
b) Analizar las canciones	30
c) Colocar puntos de entrada (= marcadores) en tus pistas	30
d) Crear listas de reproducción	31
2. Mezclas	32
a) Buscar una pista.....	32
b) Cargar la pista	32
c) Moverse por dentro de la pista.....	32
d) Escucha previa de la pista.....	33
e) Sincronizar la pista	34
f) Reproducir la pista para el público	35
g) Takeover por software	36
h) Mezclas automáticas: Automix.....	37
3. Scratching y efectos	37
a) Scratching	37
b) Efectos	38
c) Samples	38
d) Bucles	40
C. Preguntas más frecuentes.....	42
a) ¿DJUCED™ 18 es una versión limitada en el tiempo?	42
b) ¿DJUCED™ 18 es compatible con otros controladores de DJ distintos del controlador con el que se incluye?	42
c) ¿DJUCED™ 18 es compatible con otras interfaces de audio de DJ distintas de la interfaz de audio integrada en el controlador?.....	42
d) ¿DJUCED™ 18 es compatible con controladores ASIO y WDM (Windows Driver Model) en Windows?	42
e) ¿Con qué formatos de audio es compatible DJUCED™ 18?	42
f) ¿Qué hago si no oigo ningún sonido cuando DJUCED™ 18 está reproduciendo música?	42
g) ¿Qué debo hacer si oigo sonidos de crujidos en DJUCED™ 18?	42

Introducción

DJUCED™ 18 es una herramienta de DJ que añade belleza a la posibilidad de mezclar pistas de audio, hacer scratching y grabar tus creaciones musicales.

DJUCED™ 18 está diseñado para lograr que las mezclas sean muy sencillas, gracias a una interfaz gráfica exclusiva y características fáciles de usar.



A. Información general de DJUCED™ 18

DJUCED™ 18 se puede dividir en 4 secciones principales:

- Zona del explorador (zona inferior): biblioteca de pistas = es donde se guardan las pistas.
- Zona del deck izquierdo = deck A: es donde puedes cargar una pista, reproducirla y controlar la reproducción.
- Zona del deck derecho = deck B: es donde puedes cargar otra pista, reproducirla y controlar la reproducción.
- Zona del mezclador (zona central): para mezclar los decks izquierdo y derecho, con controles de crossfader, volumen y ecualización.



1. Zona del explorador

a) Definición

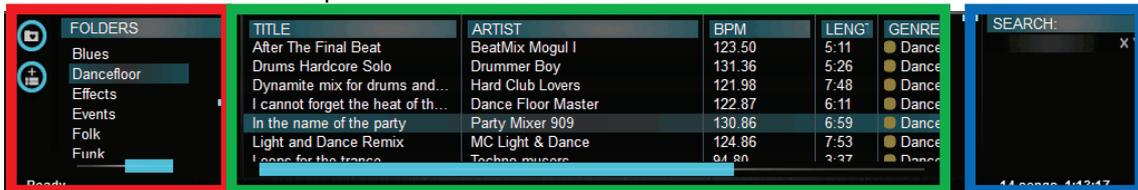
Es un explorador que te permite desplazarte por las unidades y seleccionar los archivos que se cargarán en los decks.

b) Organización

A la izquierda: explorador de carpetas

En el centro: explorador de pistas o archivos

A la derecha: zona de búsqueda



c) Explorador de carpetas

(1) Definición

Explorador de carpetas = la zona que te permite:

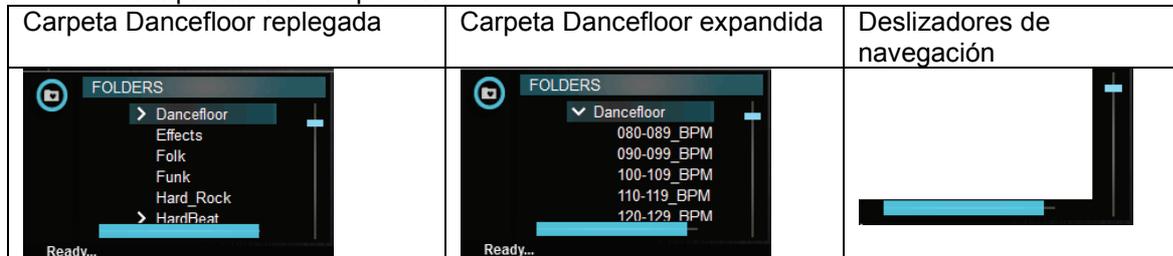
- Explorar carpetas, unidades y la biblioteca de iTunes de tu ordenador.
- Mostrar las listas de reproducción y la estructura de árbol de DJUCED™ 18.

Explorar carpetas	Mostrar listas de reproducción

(2) Uso

En la zona de carpetas:

- Haz clic en la flecha derecha  para **expandir** (expandir: mostrar las subcarpetas contenidas en una carpeta).
- Haz clic en la flecha abajo  para **replegar** (replegar: ocultar las subcarpetas contenidas en una carpeta).
- Mueve el deslizador vertical  y el deslizador horizontal  para desplazarte por el explorador de carpetas.



Haz clic en la carpeta de destino para mostrar su contenido en el explorador de archivos.

(3) Ver todas las pistas guardadas en el ordenador

Para ver todas las pistas de las carpetas que ya has visitado, dirígete a **Bibliotecas de sonido > Todas las canciones** en el explorador de carpetas.



d) Explorador de pistas

(1) Definiciones

(a) Explorador de pistas o archivos

Esta es la zona en la que puedes explorar la lista de las pistas incluidas en una carpeta, una lista de reproducción o la lista de todas las canciones.



(b) BPM (Beats Por Minuto)

El beat es un pico de sonido audible y breve, cuya sucesión crea el ritmo de la música. Por lo general, el beat se identifica más fácilmente en baterías o bajos, pero se puede reproducir mediante cualquier instrumento, incluso guitarras o la voz humana, o mediante una combinación de varios instrumentos. Una vez que oigas el beat, el conteo de su repetición por minuto te proporciona el ratio de BPM (Beats Por Minuto).

Si no oyes los beats de la música, será difícil que el público pueda bailar, ya que quienes bailan ajustan con naturalidad su ritmo a los beats de la música, de la misma forma que un corredor adapta su ritmo a los beats de la música (por eso mucha gente corre con un reproductor de MP3).

(2) Uso

En la zona de carpetas:

- Haz clic en la flecha derecha  para expandir la estructura de árbol de una carpeta (mostrar sus subcarpetas).
- Haz clic en la carpeta de destino para mostrar su contenido en el explorador de archivos.

Si la lista es grande, escribe la primera letra del título de la pista en el teclado del ordenador para buscarla.

Cuando hayas accedido a la pista de destino, podrás cargarla en un deck arrastrando y soltando la pista en el plato del deck virtual.

(3) Menú del botón derecho del ratón

(a) Análisis de BPM (Beats Por Minuto)

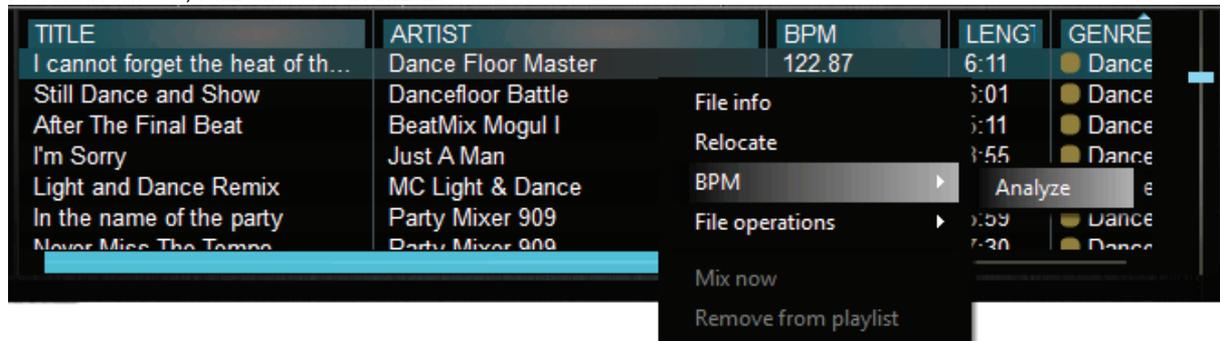
Antes de empezar a mezclar con DJUCED™ 18, analiza los BPM de todas las pistas, ya que el ratio de BPM te indicará qué pistas pueden mezclarse (es mejor mezclar pistas cuyos ratios de BPM sean parecidos que mezclar pistas con ratios de BPM muy diferentes: por ejemplo, mezclar pistas con un 15% de diferencia es aceptable; DJUCED™ 18 te permite mezclar pistas con diferencias de BPM mayores, pero cuanto mayor sea la diferencia de BPM, más cambiarás la pista original cuando la sincronices con los BPM de otra pista, y por tanto la fidelidad de audio será menor).

El análisis de BPM consume mucha CPU: deberías analizar todas las pistas antes de mezclar, ya que el análisis de BPM mientras se mezcla ralentiza el ordenador y reduce la calidad del audio.

Para analizar los BPM de una o más pistas o de una lista de pistas:

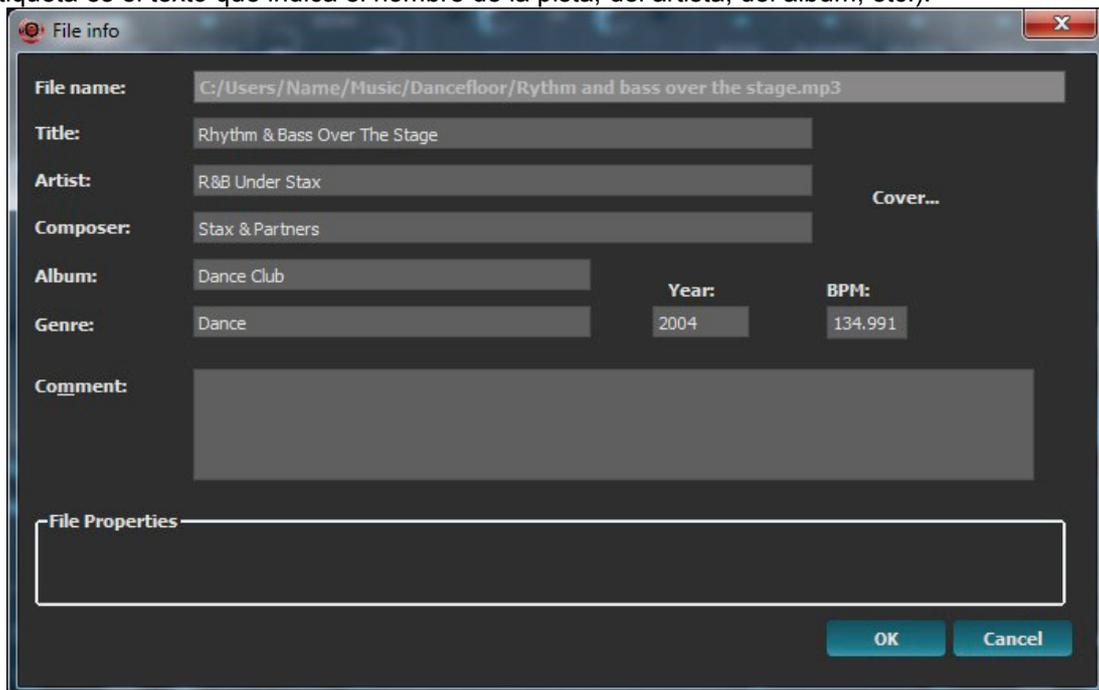
- Selecciona las pistas que vas a analizar usando tu ratón/pad.
- En Windows: haz clic derecho para mostrar el menú de BPM.
- En Mac, haz clic derecho, clic con dos dedos, o clic+Ctrl para mostrar el menú de BPM.

A continuación, haz clic en **Analizar**.



(b) Información del archivo

Editar la información del archivo te permite actualizar manualmente la etiqueta de un archivo de audio (la etiqueta es el texto que indica el nombre de la pista, del artista, del álbum, etc.).



(c) Reubicar

La opción de reubicar sirve para actualizar la ubicación de las pistas si:

- Has movido o renombrado la carpeta en la que se guardan las pistas; o
- Ha cambiado la letra de unidad de la unidad de almacenamiento.

(d) Operaciones de archivo

Son las operaciones que realizas sobre un archivo en un explorador: borrar, renombrar, copiar o mover el archivo.

(4) Campos del explorador de archivos

(a) Campos principales

Título: nombre de la canción

Artista: artista que toca la canción (por lo general el nombre del grupo o solista)

BPM: ratio de Beats Por Minuto, un dato fundamental en DJing

Álbum: álbum que contiene la canción

Coincidencia: porcentaje de coincidencia entre este archivo y el último archivo cargado

Género: tipo de música

Duración: duración de la pista, en minutos y segundos

Clasificación: tu clasificación de la canción

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	MATCH	GENRE
Never Miss The Tempo	Party Mixer 909	124.67	7:30	100%	Dance
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under Stax	134.99	4:55	80%	Dance
Still Dance and Show	Dancefloor Battle	129.21	6:01	80%	Dance
Zapedo Limuza	DJ Tartoon	125.00	5:50	20%	Techno
Techno remix of 80's dance best	Ericho Daronzales	70.00	3:13	20%	Dance

En el explorador de archivos, puedes:

- Elige qué campos mostrar, haciendo clic derecho (o Ctrl + clic en un touchpad de Mac), con campos como: Título, Artista, Álbum, BPM, Género, Duración, Tamaño de archivo, Año, Comentario, Ruta de archivo, Clave, etc.
- Arrastra y suelta los campos para cambiar su orden de visualización.
- Ordena las pistas por campo haciendo clic en el título de cualquier campo.
- Accede a una pista haciendo clic dentro de un campo y escribiendo la primera letra que estás buscando.

(b) Otros campos

Clave: la clave de una pista de música (A, B, C... menor o mayor)

Bitrate: en kilobits/segundo

Comentario: tus comentarios sobre la pista

- Title
- Artist
- BPM
- Length
- Genre
- Match
- Key
- Album
- Bitrate
- Comment
- Composer
- Cover image
- Album artist
- Track number
- Drive
- File path
- File name
- Absolute path
- File type
- File size
- Rating
- File date
- Year
- Play count
- First played
- Last played
- First seen

e) Zona de búsqueda

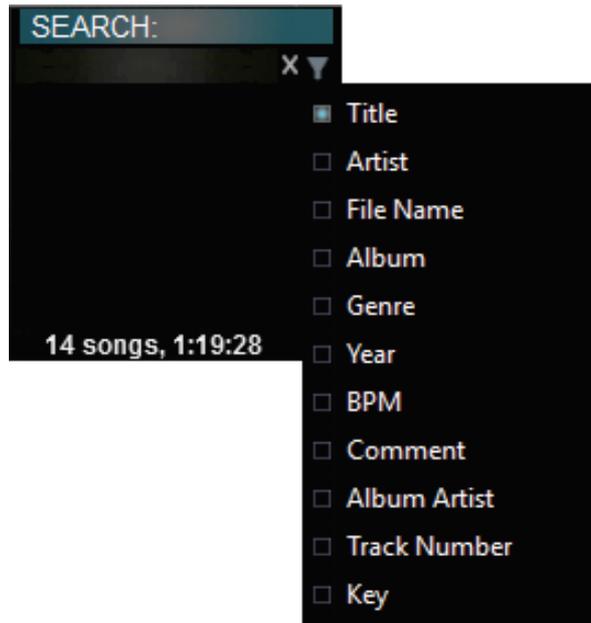
En el campo **BUSCAR**, escribe el título de la canción o el artista cuya pista deseas buscar.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	SEARCH:
After The Final Beat	BeatMix Mogul I	123.50	5:11	● Dance	SEARCH: <input type="text"/> ✕ ▼
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.36	5:26	● Dance	
Dynamite mix for drums and...	Hard Club Lovers	121.98	7:48	● Dance	
I cannot forget the heat of th...	Dance Floor Master	122.87	6:11	● Dance	
In the name of the party	Party Mixer 909	130.86	6:59	● Dance	
Light and Dance Remix	MC Light & Dance	124.86	7:53	● Dance	
Loops for the trance	Techno music	94.80	3:37	● Dance	

14 songs, 1:13:17

Puedes restablecer la búsqueda haciendo clic en el icono ✕.

Puedes seleccionar el criterio de búsqueda haciendo clic en el icono ▼.



f) Zona de exploración opcional en el deck

En ambas zonas del deck, al hacer clic en el botón  (debajo del plato y a la izquierda en la interfaz del software) aparece una pantalla de explorador en el deck, y al hacer clic en  se restaura la visualización estándar del plato.



2. Deck (A = izquierdo o B = derecho)

a) Definición

Los decks virtuales incorporan los controles para la reproducción de las pistas, de forma similar a los controles de un reproductor de CD.



b) Organización

Parte inferior: la zona de bucles y la zona de reproducción/parada.

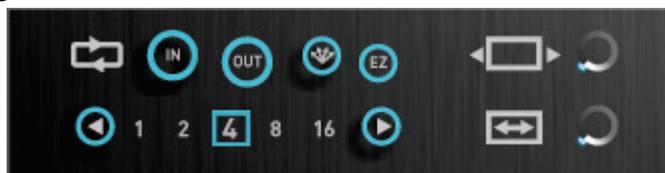
Zona central: zona de plato, pitch y puntos de entrada.

Sobre el plato: zona del rack de efectos.

Sobre el rack de efectos: zona de forma de ondas.

En la parte superior: zona de información de texto

c) Zona de bucles



(1) Definición

Bucle: una parte de una pista de audio que se reproduce de forma repetida. Su símbolo es .

(2) Uso

Hacer un bucle es una forma que tiene el DJ para que un ritmo dure más.

El DJ puede:

- Definir manualmente el inicio y el final del bucle; o
- Definir la duración del bucle en beats.

(3) Comandos en el software

Los comandos de bucle son:

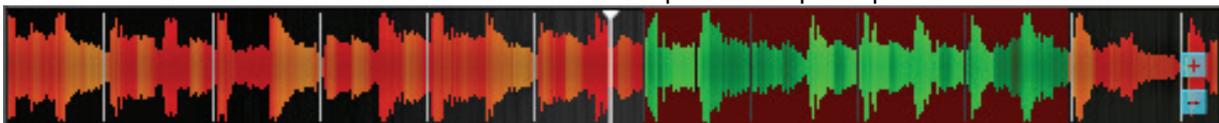
- Entrada/salida = Entrada y salida del bucle: La entrada de bucle coloca el punto de inicio del bucle y la salida del bucle coloca el punto final del bucle (y al volver a hacer clic en la salida del bucle se sale de la reproducción del bucle).
- 1, 2, 4, 8, 16: número de beats por bucle.
- Mueve el bucle 
- Cambia la duración del bucle 
- La función de división del bucle  divide el bucle en 4 samples.
- La función de bucles fáciles (EZ)  define la función de entrada o salida del bucle para que coincida con un número de beats fijo, de tal forma que aunque la pista reproduzca 4,4 beats (por ejemplo) entre el momento en que se entra en el bucle y el momento en que se sale de él, el ajuste de EZ fija el bucle en exactamente 4 beats.

(4) Pantalla



Cuando se está en un bucle, el bucle es visible en 2 zonas:

- En la visualización de la forma de ondas: se resalta la parte de la pista que está en el bucle.



- En el plato: el bucle se muestra en rosa.



Cada círculo concéntrico del plato dura 1 minuto (si la pista no supera los 6 minutos), de tal forma que la zona rosa mostrada indica:

- El bucle entre el primer círculo (exterior) y el segundo círculo = inicio durante el primer minuto de esta pista y final tras el primer minuto.
- El bucle se inicia en 0:57 y finaliza en 1:01.

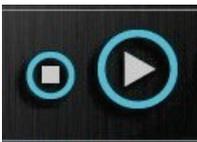
(5) Guardar bucles en el banco del sampler

Para guardar un bucle en el sampler, visualiza la zona del sampler haciendo clic en el botón cuadrado SAMPLER que hay sobre el plato (y sobre el botón SEQUENCER):

- Arrastra y suelta (con tu ratón) el bucle desde su zona rosa del plato al reproductor de samples en la columna de los 4 reproductores de samples; o
- Haz clic en el botón de división del bucle  Este botón corta el bucle en 4 partes de igual duración y las almacena en los 4 reproductores de samples.



d) Zona de reproducción y parada



En cada deck:

- El botón de reproducir  / pausa  alterna entre la reproducción y la pausa en el deck (la pausa detiene la reproducción en la posición actual en la pista).
- El botón de parada  detiene la reproducción y vuelve al punto de inicio de la pista.

e) Zona de punto de entrada



(1) Definición

Punto de entrada: un marcador que colocas en la pista y que te permite acceder instantáneamente a ese punto exacto.

(2) Uso

Los puntos de entrada son necesarios para los DJ, ya que les permiten:

- Acceder instantáneamente a un punto en la pista donde se puede oír el beat, para evitar un inicio lento e ir instantáneamente a un ritmo audible.
- Acceder instantáneamente a distintos puntos de la pista si cambia el beat.

(3) Comandos



En DJUCED™ 18, al hacer clic en los botones de entrada 1, 2 y 3 

- Se define el punto de entrada 1, 2 o 3 en la posición actual en la pista, si aún no se hubiese definido tal punto de entrada en esta pista.
- Se mueve el punto de entrada 1, 2 o 3 si este punto de entrada ya se ha definido. (Si el punto de entrada ya se ha definido, el botón está ligeramente por debajo de los botones de puntos de entrada que no están definidos: en el ejemplo , los puntos de entrada 1 y 2 ya se han definido, pero el punto de entrada 3 no está definido).

- Al hacer clic en el botón  se elimina el último punto de entrada utilizado.
- Al hacer clic en el botón  se mueve la reproducción al punto de entrada 1, o se define el punto de entrada 1 en la posición actual de la pista si el punto de entrada 1 no existe ya.

(4) Pantalla

(a) Alrededor del plato

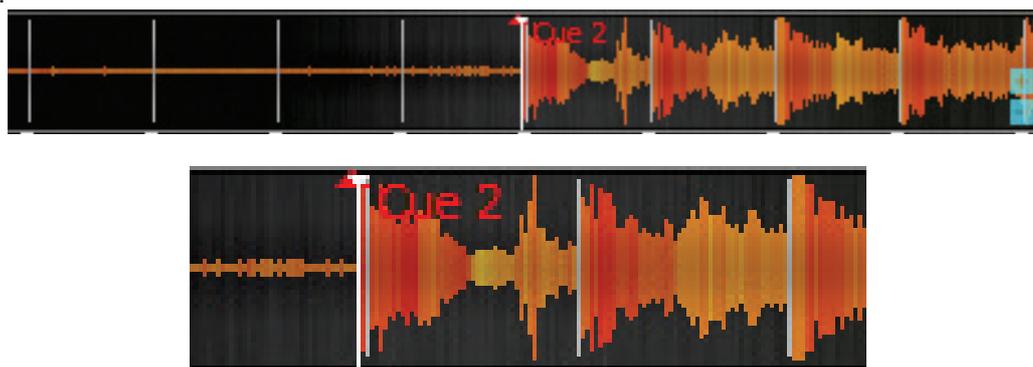
Los puntos de entrada se muestran en la perspectiva general de la pista alrededor del plato. La duración completa de la pista se representa como el anillo de círculos pequeños alrededor del plato, de tal forma que:

- El punto de entrada 1 en rojo (cerca del primer círculo pequeño) significa que el punto de entrada 1 se encuentra al principio de la pista.
- El punto de entrada 2 en rojo (a aproximadamente un cuarto del círculo completo) significa que el punto de entrada 2 está definido a aproximadamente $\frac{1}{4}$ de la duración de la pista: de este modo, para una pista de 5:11, esto significa que el punto de entrada está definido aproximadamente en 1:15.



(b) En la forma de ondas instantánea

La visualización de forma de ondas más grande, que muestra la posición actual en una pista, muestra el punto de entrada como una barra roja vertical con el nombre del punto de entrada (Cue 1, Cue 2 o Cue 3).



f) Zona del pitch

(1) Definiciones

(a) Pitch

El pitch es el control de la velocidad de reproducción:

- Un pitch del -6% significa que se ralentiza la pista en un 6% en comparación con su velocidad original.
- Un pitch del 0% significa que la pista se reproduce a su velocidad original.
- Un pitch del 15% significa que la pista se reproduce un 15% más rápido que su velocidad original.

(b) BPM



El ratio de BPM es el ratio de Beats Por Minuto, es decir, cuantos beats se oirán en 60 segundos de música:

- 80 BPM es un beat lento.
- De 100 a 120 BPM es un intervalo estándar para la mayoría de la música pop y rock.
- 140 BPM o más rápido es un beat rápido.

El ratio de BPM mide el ritmo de una pista.

(c) Pitch fader

El pitch fader es un deslizador que te permite acelerar o ralentizar la reproducción de la pista:



- Ralentizas la reproducción moviendo el pitch fader hacia arriba.
- Aceleras la reproducción moviendo el pitch fader hacia abajo.
- Defines la velocidad predefinida de la reproducción ajustando el pitch fader en el centro.

La amplitud del pitch fader se muestra, en %, sobre el pitch fader en DJUCED™ 18.

La amplitud del pitch fader se puede cambiar (6%, 8%, 10%, 12%, 16%, 20%, 25%, 50%, 100%):

- A mayor amplitud del pitch fader, mayor será el cambio de BPM que definas en el pitch fader.
- A menor amplitud del pitch fader, más preciso es el pitch fader para definir unos BPM precisos.
- Puedes hacer clic en la cifra del % para cambiar la amplitud.

(d) Pitch bend

Los botones de pitch bend están debajo del pitch fader en DJUCED™ 18. Los botones de pitch bend – y + son botones que te permiten ralentizar o acelerar la reproducción TEMPORALMENTE: cuando sueltas el botón de pitch bend, la pista vuelve a su velocidad anterior.

(e) Pitch reset

El comando de pitch reset te permite definir la reproducción de la pista en su velocidad original y cancela las acciones anteriores sobre el pitch fader.

Puedes restablecer el pitch haciendo clic en el botón etiquetado con 0 que se encuentra cerca del centro del pitch fader en DJUCED™ 18.

(f) Sync = Sincronizar

Sync = Sincronizar, lo que significa ajustar:

- 2 pistas de audio a la misma velocidad, con los mismos BPM.
- Los beats de ambas pistas tienen lugar en el mismo instante.

Puedes sincronizar de forma manualmente con el pitch fader y los botones de pitch bend, o puedes sincronizar automáticamente haciendo clic en el botón Sync.

Los botones Sync se encuentran debajo de los botones de pitch fader y pitch bend.

Al pulsar el botón Sync en un deck se alinean sus BPM con los BPM del otro deck.

(2) Uso

Un DJ tiene que controlar la velocidad de reproducción de la pista para reproducirla:

- a la misma velocidad que la pista anterior, y
- con los beats de ambas pistas teniendo lugar en el mismo instante,

para que las personas que bailan oigan ambas pistas en el mismo beat durante la transición entre esas 2 pistas:

- de tal forma que el ritmo de las personas que bailan encaje en un ritmo, sin conflicto de ritmos entre las 2 pistas, y
- de tal forma que las personas que bailan no tengan que saltar un paso para ajustarse a la nueva pista.

(3) Comandos

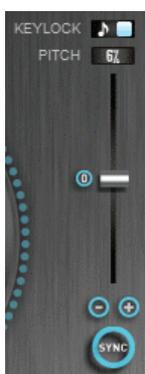
Hay 6 comandos relacionados con el pitch.

(a) Pitch fader

El pitch fader es el deslizador vertical de DJUCED™ 18 que te permite cambiar la velocidad de reproducción.

Puedes mover el pitch fader en el controlador o en la interfaz gráfica de usuario con el puntero:

- Al mover el pitch fader hacia abajo se acelera la música.
- Al mover el pitch fader hacia arriba se ralentiza la música.



(b) Escala de pitch

La escala de pitch es un valor porcentual (por ejemplo, 6%) mostrado en la parte superior del fader en la interfaz gráfica de DJUCED™ 18. Este porcentaje es el cambio máximo de velocidad que puedes lograr moviendo el pitch fader hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, una escala de pitch del 6% significa que:

- Ajustar el pitch fader en su posición superior ralentiza la música en un 6%.
- Ajustar el pitch fader en su posición inferior acelera la música en un 6%.

Puedes cambiar la escala de pitch haciendo clic en la cifra del % con el ratón.



A menor escala de pitch, más preciso será el pitch fader, pero menor será el cambio de pitch que podrás lograr, y viceversa.

(c) Pitch bend - / +

Una vez que has definido una pista a la misma velocidad que otra con el pitch fader, aún tienes que ajustar su beat al mismo beat que la otra pista.

Hay 2 controles para hacer esto:

- Botones de pitch bend – o pitch bend +: puedes hacer clic en uno de ellos para ralentizar o acelerar la música temporalmente, y soltarlo en cuanto oigas el beat de ambas pistas reproducirse al mismo tiempo:



(d) Pitch reset

Puedes restablecer el pitch:

- Moviéndolo gradualmente el pitch fader a su posición central (en el controlador); o
- Haciendo clic con el puntero en el botón etiquetado con 0 cerca del pitch fader.



Ten cuidado de mover lentamente el pitch fader al centro, ya que es un error muy común de los DJ principiantes, tras una transición perfectamente suave, el restablecer la pista a su velocidad original demasiado rápido de tal forma que las personas que bailan se dan cuenta de ello.

(e) Bloqueo de clave

La función de bloqueo de clave "bloquea" la tonalidad de una pista de música para mantener la tonalidad actual mientras los controles de pitch fader o el pitch bend cambian la velocidad de reproducción (sin cambiar la tonalidad).

- Para activar el bloqueo de clave (de tal forma que la tonalidad no cambie cuando cambias el pitch): pon en azul la zona cuadrada que hay junto al icono de la nota: si está gris en lugar de azul, haz clic en el cuadrado para ponerlo en azul.



- Para desactivar el bloqueo de clave (de tal forma que la tonalidad cambie cuando cambias el pitch): pon en gris la zona cuadrada que hay junto al icono de la nota: si está azul en lugar de gris, haz clic en el cuadrado para ponerlo en gris.



(f) Sync

El comando Sync ajusta:

- Los BPM de un deck para que coincidan con los BPM del otro.
- El beat de un deck en el mismo momento que el del otro.

De tal forma que si reproduces pistas en los decks A y B, y haces clic en el botón Sync en el deck B:

- 1) Cambia instantáneamente la velocidad de reproducción del deck A para equipararla a la del deck B.
- 2) Define instantáneamente el beat del deck A para que se reproduzca en el mismo momento que el del deck B.

La sincronización de una pista musical con otra se puede lograr:

- Bien automáticamente, haciendo clic en el botón Sync ; o
- Manualmente, por lo general mediante 2 pasos:
 - o En primer lugar, ajusta los mismos BPM que los del deck de referencia mediante el pitch fader.
 - o A continuación ralentiza o acelera la pista mediante el pitch bend, hasta que los beats se reproduzcan al mismo tiempo en ambos decks.



Una vez que los 2 decks estén sincronizados, veras que están sincronizados en DJUCED™ 18, ya que el fondo de las marcas del beat se vuelve azul.

Azul = sincronizado = marcas de beats de ambos decks en las mismas columnas.



Negro = no sincronizado = marcas de beats no en las mismas columnas.



g) Zona del plato

(1) Definición

En un giradiscos, el plato es la plataforma giratoria del disco.

DJUCED™ 18 tiene una zona de plato en cada deck, principalmente pensada para ofrecer información de la pista cargada en el deck.

(2) Uso

El plato se usa para ofrecer 3 tipos de información:

Tiempo

Bucle

Puntos de entrada



(a) Información de tiempo

En su centro, el plato muestra:

- La posición actual = lo lejos que está la reproducción del inicio de la pista = aquí en 0:53.
- El tiempo restante = lo lejos que está la reproducción del final de la pista = aquí en 4:02.

El plato muestra, mediante sus círculos concéntricos, la duración de la pista (si no supera 6:00).

Cada círculo concéntrico azul representa 1 minuto, así que aquí vemos 4 círculos completos, más 1 círculo que termina en 0:55, lo que hace una duración total de 4:55 para la pista.

Para las pistas de más de 6:00, la duración total de la pista se escala en los 6 círculos concéntricos (por ejemplo, en una pista de 60:00, cada círculo concéntrico contaría 10:00).

(b) Bucle

El bucle activo es una zona rosa en los círculos concéntricos. Desde su posición en el primer círculo, podemos ver que el bucle empieza en 0:48 y termina en 0:52.

(c) Puntos de entrada

Los puntos de entrada son los puntos rojos mostrados en el anillo de puntitos azules alrededor del plato.

Como el anillo de 360° alrededor del plato representa la duración completa de la pista (4:55), podemos ver que:

- El punto de entrada número 1, cerca del inicio, está en los primeros segundos de la pista.
- El punto de entrada número 2 se encuentra ligeramente por encima de 1/5 de la pista, aproximadamente a 1 minuto.
- El punto de entrada número 3 se encuentra a aproximadamente a $\frac{3}{4}$ de la pista, cerca de 3:17.

(3) Comandos

La zona del plato te ayuda a procesar 3 comandos con el ratón:

- Arrastrar y soltar una pista en el deck: arrastra una pista desde el explorador y suéltala en el plato para cargar la pista en el deck.
- Arrastrar y soltar en el sampler: arrastra un bucle (zona rosa) desde el plato y suéltalo en uno de los reproductores de samples para cargar el bucle en el sampler.
- Moverte por dentro de la pista: haz clic en uno de los puntitos azules del anillo alrededor del plato para acceder instantáneamente a esta posición en la pista.

Nota: no puedes hacer scratching en la zona del plato de DJUCED™ 18. Para hacer scratching con el ratón (sin usar la jog wheel del controlador), debes hacer clic con el botón izquierdo en la forma de ondas, mantener pulsado el botón del ratón y mover el ratón.

h) Zona del rack de efectos

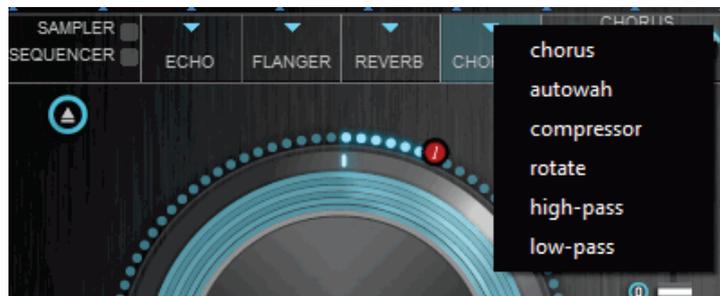
(1) Definición

(a) Efecto

Un efecto es un filtro o una combinación de filtros que se aplican a la música para cambiar la forma en que suena.

En DJUCED™ 18, los efectos son:

Echo
Flanger
Reverb
Chorus
Autowah
Compressor
Rotate
High-Pass
Low-Pass



(b) Sampler

Un sampler es una sección en la que se reproducen varios sonidos cortos, llamados samples, sobre la pista o en lugar de ella.

Si un sample se reproduce una vez, se llama un jingle.

Si un sample se reproduce continuamente, se llama un jingle en bucle.

El sampler de DJUCED™ 18 reproduce un máximo de 4 samples por deck.

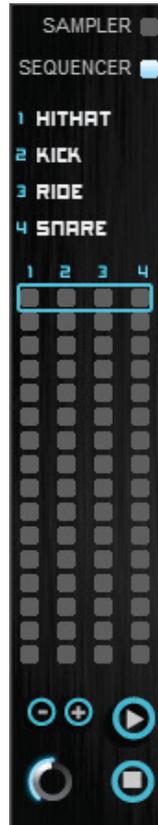


(c) Secuenciador por pasos

Un secuenciador por pasos es una herramienta de creación musical usada para definir el patrón en el que se reproduce y repite un sample. El secuenciador por pasos de DJUCED™ es un secuenciador de 16 pasos y 4 pistas:

- 4 pistas = el secuenciador te permite cargar 4 samples.
- 16 pasos = el patrón te permite elegir entre reproducir un sample o no hacerlo durante 16 pasos o 16 beats.

El secuenciador por pasos se sincroniza con los BPM del deck, con 1 secuenciador por pasos de 4 pistas por deck de forma predeterminada. Se puede modificar la velocidad del secuenciador, que se puede multiplicar por 2 o dividir entre 2.



(2) Uso

(a) Efectos

Los efectos se añaden a la música para personalizar, mejorar o modificar el sonido. Puedes aplicar un efecto temporalmente a una pista para hacer que el sonido sea más agradable o suene más cercano a otra pista que quieras mezclar con esta pista.

(b) Sampler

Los samples se reproducen para personalizar una pista y añadir un ritmo sobre la música.

(c) Secuenciador por pasos

El secuenciador por pasos es una herramienta elaborada, que te permite usar el sampler para reproducir samples sobre la música.

(3) Comandos

(a) Efectos

DJUCED™ 18 incluye un rack de 4 efectos por deck.

Puedes controlar los efectos en la interfaz gráfica de DJUCED™ 18:

- Activa o desactiva un efecto haciendo clic en el botón de efecto correspondiente.
- Carga otro efecto en la ranura haciendo clic en el triángulo azul del efecto: de esta forma se muestra un menú en el que puedes seleccionar el efecto a cargar en la ranura.
- Modula el último efecto cargado con los 2 botones giratorios a la derecha del rack de efectos.



(b) Sampler

DJUCED™ 18 incluye un sampler de 4 samples por deck.

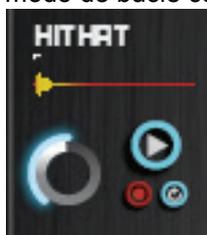


Puedes cargar samples en la sección del sampler:

- Haciendo clic en el título en el reproductor del sample para cargar otro sample; o
- En el modo de bucle:
 - o Arrastrando y soltando el bucle desde el plato al reproductor de samples; o
 - o Usando el botón  en la zona de bucles para dividir el bucle en 4 samples y cargar 1 sample en cada reproductor de samples de este deck.

Para controlar la reproducción en la zona del sampler, puedes:

- o Reproducir/detener el sample con los botones de reproducción y parada  y .
- o Definir el volumen del sample con el botón giratorio .
- o Grabar un sample con el botón Sample Rec .
- o Definir la reproducción en modo de bucle con el botón de bucle de sample .



(c) Secuenciador por pasos



Puedes controlar el secuenciador por pasos en la interfaz gráfica de DJUCED™ 18.

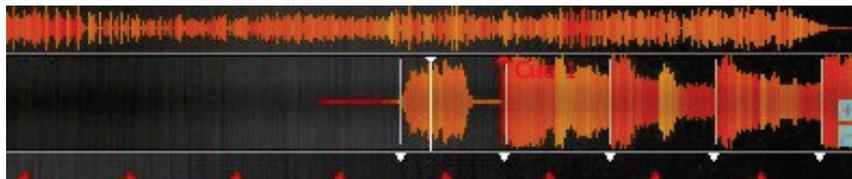
Puedes:

- Activar o desactivar la reproducción de un sample en cada paso del sampler haciendo clic en el botón en la matriz:
 - o Las columnas del 1 al 4 representan los samples: 1 sample por columna.
 - o Las líneas representan los pasos.
 - o El tercer cuadrado de la quinta línea controla la reproducción del tercer sample en el quinto paso.
 - o Si el cuadrado es azul, el sample se reproduce en este paso.
 - o Si el cuadrado es gris, el sample no se reproduce en este paso.
 - o Si una línea es amarilla, el secuenciador por pasos se reproduce actualmente en este paso.
- Reproducir/detener el secuenciador por pasos haciendo clic en los botones  .
- Definir el volumen del secuenciador con el botón .

Puedes editar la secuencia:

- Con el ratón: haciendo clic en el cuadrado gris/azul que representa cada paso, para reproducir o no el sample en este paso.
- Con el teclado: usando las flechas arriba y abajo del teclado para mover el puntero hacia arriba o abajo en los pasos del secuenciador, y con las teclas del teclado 1, 2, 3, 4 para cambiar el evento en el sample 1, 2, 3 o 4 en el secuenciador por pasos.

i) Zona de forma de ondas

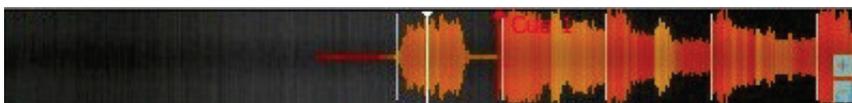


(1) Definiciones

(a) Forma de ondas

La forma de ondas es una visualización de la señal de audio como una onda, en la que:

- La amplitud de la señal es la distancia desde la línea central:
 - o Cuanto más cerca esté de la línea central, más débil será el sonido.
 - o Cuanto más lejos esté de la línea central, más potente será el sonido.
- La longitud de la forma de ondas es la duración del tiempo.
- Los colores muestran el tipo de sonido:
 - o Rojo = frecuencias bajas.
 - o Naranja = frecuencias medias.
 - o Amarillo = frecuencias altas.



Por ejemplo, la forma de ondas siguiente muestra:

- Ondas amarillas pequeñas = tonos altos breves, como el sonido de un triángulo.
- Ondas rojas más grandes = frecuencias más bajas, como un bajo.



(b) Perspectiva general de la onda

La perspectiva general de la onda muestra toda la duración de la pista como una forma de ondas.



(c) Marcas de beat

Las marcas de beat son triángulos que muestran los beats: se muestran de manera independiente de la forma de ondas.

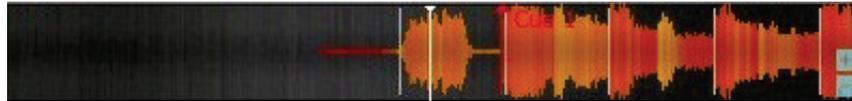
Si las pistas están sincronizadas, el fondo de la zona del beat se vuelve azul.



(d) Cuadrícula de beats

La cuadrícula de beats es una cuadrícula de líneas blancas que muestra los beats sobre la forma de ondas.

La cuadrícula de beats muestra la misma información que las marcas de beat, pero la cuadrícula de beats la muestra sobre la forma de ondas, mientras que las marcas de beat son independientes de la forma de ondas.



(2) Uso

La zona de la forma de ondas muestra los siguientes elementos:

- La forma de ondas grande muestra el detalle del sonido, con sus puntos de entrada y cuadrícula de beats.
- La perspectiva general de la forma de ondas muestra toda la pista, para mostrar silencios o cambios de ritmo.
- La zona de marcas de beat muestra los beats de ambas pistas, una debajo de la otra: de esta forma, si los beats de ambas pistas están en la misma columna, entonces ambas pistas están sincronizadas y el fondo de la zona de beats se vuelve azul.

(3) Comandos

(a) Forma de ondas

La forma de ondas tiene 2 comandos:

- Acercar/alejar: los botones +/- acercan o alejan la onda.
- Scratch: haz clic en la forma de ondas y mueve el puntero para hacer scratching con tu ratón.

(b) Perspectiva general de la onda

Moverse por dentro de la pista: haz clic en una posición de la perspectiva general de la onda para acceder instantáneamente a esta posición, como puedes hacer con los puntitos azules de alrededor del plato.

(c) Marcas de beat

Las marcas de beat no envían comandos: te permiten ver de forma instantánea los beats de la pista y si están sincronizados con los beats de la otra pista.

j) Zona de información de texto

(1) Definición

(a) Etiqueta

La etiqueta en una canción es información de texto almacenada en el archivo de audio, con datos como:

- Título de la canción
- Nombre del artista
- Nombre del álbum y número de pista en el álbum
- Año de lanzamiento
- Ratio de BPM

(b) BPM

Los BPM son el ratio de Beats por Minuto. Se trata de una medida del ritmo: es un elemento de información fundamental para los DJ, ya que el ratio de BPM muestra el ritmo de la música. Por consiguiente es la información que el DJ mira al reproducir 2 canciones a la misma velocidad: el ratio de BPM te indica cuanto debes acelerar o ralentizar una pista para llegar al ritmo apropiado.

(2) Uso

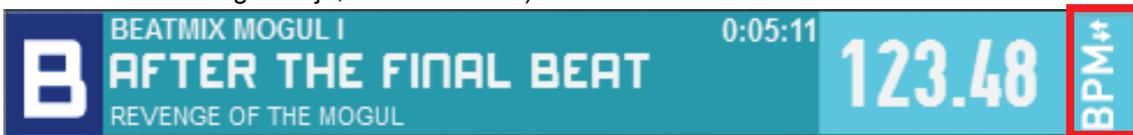


La zona de texto muestra:

- La letra A del deck para el deck izquierdo y B para el deck derecho.
- El título de la canción (aquí "After the Final Beat").
- El nombre del artista (aquí "Beatmix Mogul 1").
- El nombre del álbum (aquí "Revenge of the Mogul").
- La duración de la pista (aquí 5:11).
- El ratio de BPM (aquí 123,48 BPM).

(3) Comandos

El área de texto te permite editar los BPM. Puedes ajustar manualmente los BPM si no estás de acuerdo con el análisis de BPM del software: haz clic en la zona **BPM** (mostrada verticalmente, indicada con un rectángulo rojo, a continuación).



Haciendo clic en la zona **BPM**, puedes acceder a un menú en el que puedes editar los BPM de la pista.



Ir al primer beat: si la pista esta en pausa o parada, este botón te lleva al primer beat.



Análisis de BPM: analiza los BPM de la pista.



Unidad de BPM +/-1:  quita 1 del ratio de BPM (123,48 se convierte en 122,48).



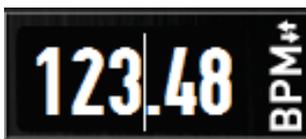
añade 1 al ratio de BPM (123,48 se convierte en 124,48).



Duplica o divide el ratio de BPM entre 2.

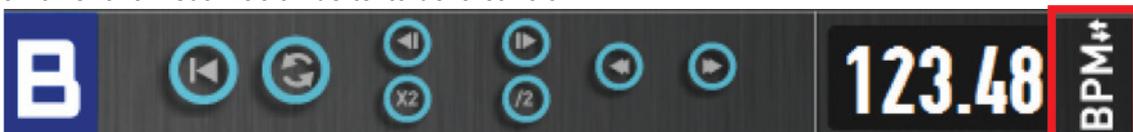


Ajuste fino de la cuadrícula de beats: mueve la cuadrícula de beats a la izquierda o la derecha.



Escribe manualmente el valor de BPM (sustituyendo el valor analizado).

Haz clic en la zona **BPM** (mostrada verticalmente, indicada con un rectángulo rojo, a continuación) para volver a la visualización de texto de la canción.



3. Zona del mezclador

a) Definición

El mezclador es la zona que emula los comandos de un mezclador analógico.



b) Organización

En la parte superior de DJUCED™ 18: comandos de los auriculares.

En el centro: zona de ecualización (EQ) y ganancia.

En la parte inferior: volumen y crossfader, medidores visuales.

c) Comandos de los auriculares



(1) Cue/Mix

Este ajuste te permite elegir lo que se va a reproducir en los auriculares.

(a) Cue

Punto de entrada para auriculares = PFL (Pre-Fader Listening).

Puedes elegir lo que se va a reproducir en los auriculares:

La escucha previa = pista siguiente (la música que reproducirás para tu público); o

La mezcla = la música que estás reproduciendo actualmente para tu público.

La escucha previa también se llama Punto de entrada para auriculares, pero este punto de entrada no está relacionado con los puntos de entrada (Cue) habituales.

- Los puntos de entrada son marcadores que colocas en una pista de audio.
- Dar entrada en auriculares es hacer escucha previa de una pista únicamente para los oídos del DJ, antes de que reproduzca esta pista para el público.

Puedes hacer escucha previa del deck A o el B, en función del que hayas seleccionado.

- o En DJUCED™ 18: selecciona el deck para hacer escucha previa por encima de los faders de volumen .

El volumen de escucha previa de cada deck no está vinculado al volumen definido en el fader de volumen.

(b) Mix

La posición Mix para auriculares significa que el DJ escucha la misma pista de audio en los auriculares que se está reproduciendo en la pista de baile.

(2) Volumen de salida de los auriculares

El volumen de salida de los auriculares se controla mediante software, en DJUCED™ 18  por medio de una rueda de volumen giratoria que te permite controlar el volumen del software independientemente de los botones de volumen de hardware (- / +).

d) Comandos de EQ



DJUCED™ 18 incluye un ecualizador de 3 bandas por deck:

- HI/Agudos, para frecuencias altas.
- MID/Medios, para frecuencias medias.
- LO/Bajos, para frecuencias bajas.

DJUCED™ 18 también incluye:

- Un volumen de ganancia por deck. La ganancia ajusta el volumen de salida máximo: si las pistas cargadas en los 2 decks tienen niveles de grabación diferentes, el volumen de ganancia del deck te permite definir el mismo nivel en ambos decks.
- Un potenciómetro giratorio de volumen principal.

e) Comandos de volumen y crossfader



DJUCED™ 18 incluye:

- 2 faders de volumen: 1 por deck.
- Un crossfader.

DJUCED™ 18 también incluye 2 medidores visuales, que muestran el nivel de salida de cada deck.

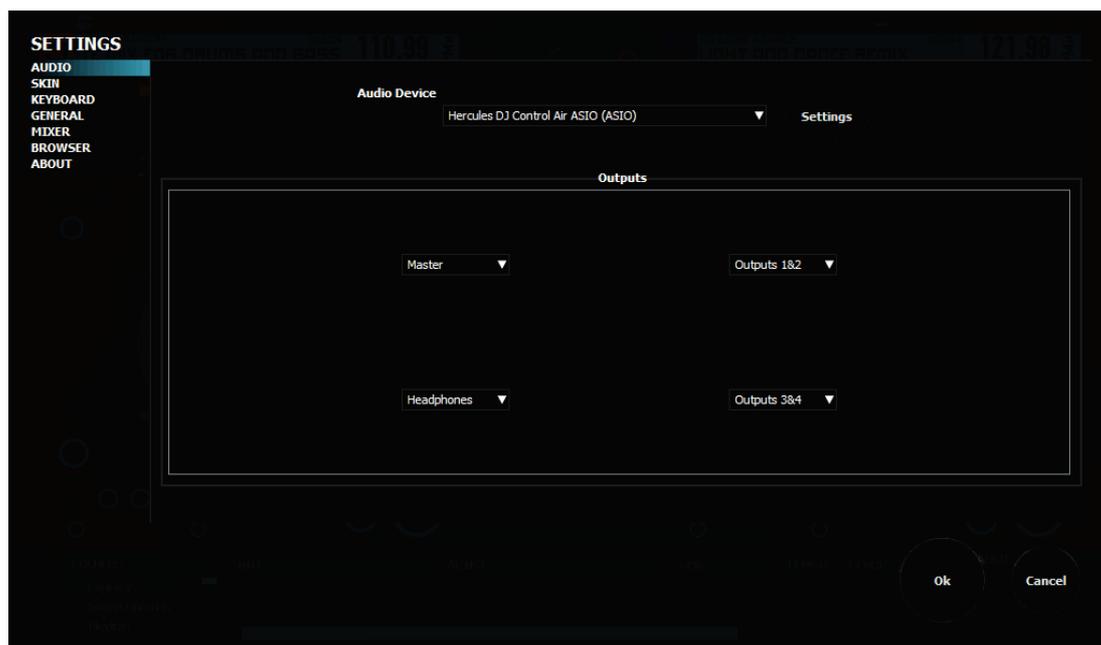
4. Configuración

Para cambiar la configuración de DJUCED™ 18, haz clic en el icono Configuración  en la barra de la parte superior de la pantalla.

Esta barra te permite acceder a los siguientes ajustes:

- Audio
- Máscara
- Teclado
- General
- Mezclador
- Explorador
- Acerca de

a) Ajustes de audio



El menú de ruta de audio te permite seleccionar las salidas de audio para la mezcla y los auriculares.

- **Maestra** es la salida estéreo en la que reproduces la mezcla, donde conectas los altavoces activos.
- **Auriculares** es la salida estéreo en la que reproduces la escucha previa, a la que por lo general conectas los auriculares.

Los ajustes recomendados son:

- Maestra = Salidas 1 y 2 de la interfaz de audio (ASIO).
- Auriculares = Salidas 3 y 4 de la interfaz de audio (ASIO).

Puedes conectar otras tarjetas de sonido, pero te recomendamos que reproduzcas la maestra y los auriculares en la misma interfaz de audio, ya que si utilizas dos dispositivos de audio diferentes se pueden producir distorsiones en el audio.

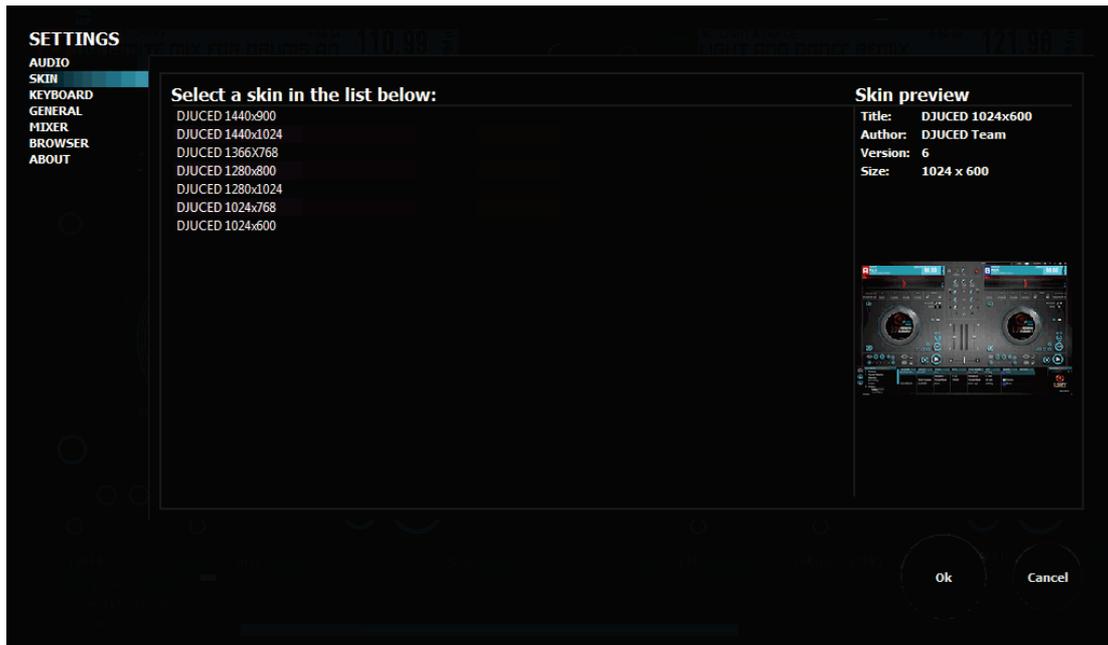
Cuando hayas seleccionado tus ajustes de audio, haz clic en **Aceptar** para salir del panel.

b) Menú de máscaras

El menú de máscaras te permite cargar una máscara que coincida con la resolución de pantalla del ordenador.

En DJUCED™ 18 1.0.12 puedes acceder a las siguientes máscaras:

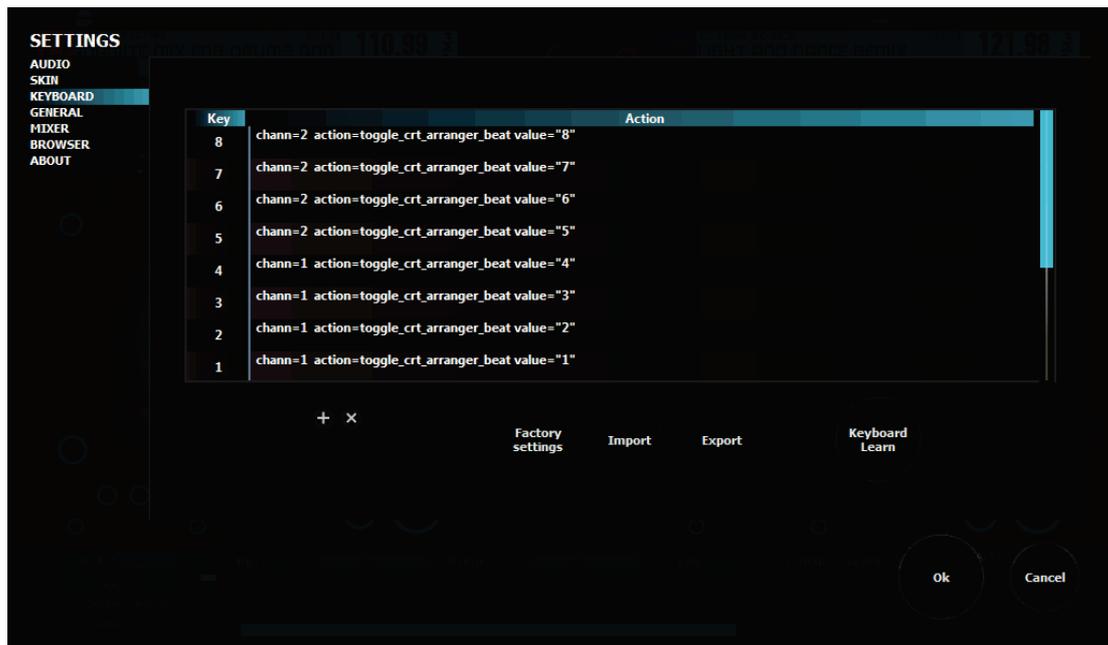
- 1024x600
- 1024x768
- 1280x800
- 1280x1024
- 1366x768
- 1440x900
- 1440x1024



Cuando hayas seleccionado una máscara, haz clic en **Aceptar**. La carga de la máscara puede tardar algo de tiempo en función de la tarjeta gráfica de tu sistema.

c) Menú de teclado

El menú de teclado te permite definir las teclas de acceso directo en el teclado del ordenador.

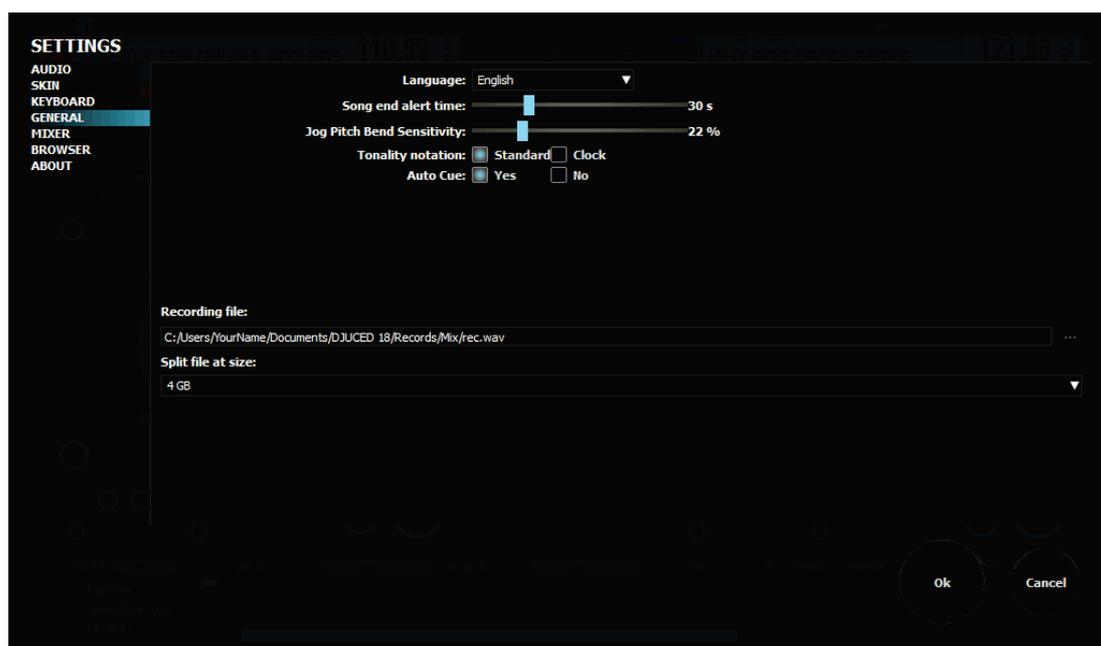


d) General

El menú general te permite definir 6 ajustes:

(1) Idioma

Árabe, holandés, inglés, francés, alemán, griego, italiano, polaco, portugués, ruso, español y turco.



(2) Aviso de canción

El aviso de canción es un cambio visual en la visualización de la forma de ondas de DJUCED™ 18: la zona de la forma de ondas parpadea en rojo cuando la canción se acerca a su final. Esta característica se incluye para evitar que la pista llegue al final sin que el DJ se dé cuenta y no tenga nada que reproducir para el público.

El aviso de canción te permite elegir cuántos segundos deben quedar en la reproducción de la pista antes de mostrar el aviso. De forma predeterminada, su valor es de 30 segundos.

(3) Sensibilidad de pitch bend en jog

Si dispones de un controlador de DJ para controlar DJUCED™ 18, este ajuste define el giro necesario en la jog wheel para modificar el pitch si la jog wheel no está en modo de scratching/vinilo.

(4) Notación de tonalidad

Elige si vas a mostrar la clave de la pista de música

- en la visualización estándar (C mayor, A menor, etc.),
- en la visualización de reloj (siguiendo la rueda de mezclas armónicas de Camelot: de 1 a 12, A o B: ejemplo: 11B).

(5) Entrada auto

Al final del análisis de una pista, si DJUCED™ 18 no encuentra ningún punto de entrada, añade automáticamente un punto de entrada 1 en el primer beat detectado en la pista.

(6) Archivo de grabación

Cuando grabas tu mezcla en DJUCED™ 18, se guarda de forma predeterminada en la carpeta siguiente: Users/TuNombre/Documents/DJUCED™ 18/Mix.

Sin embargo, puedes cambiar esta ruta si quieres.

DJUCED™ 18 graba el archivo en formato no comprimido, a 44,1 KHz /16 bits estéreo.

(7) Dividir archivo por tamaño

Aquí puedes definir el tamaño en el que se dividirán tus archivos grabados.

e) Mezclador

El menú del mezclador te permite definir 2 ajustes:



(1) Curva de crossfader

La curva de crossfader es la forma de la curva de mezcla, en función de la posición del crossfader. Hay 3 curvas de crossfader posibles:

- Mezcla
- Scratching
- Personalizada: defines tu propia curva

(2) Límite del ecualizador

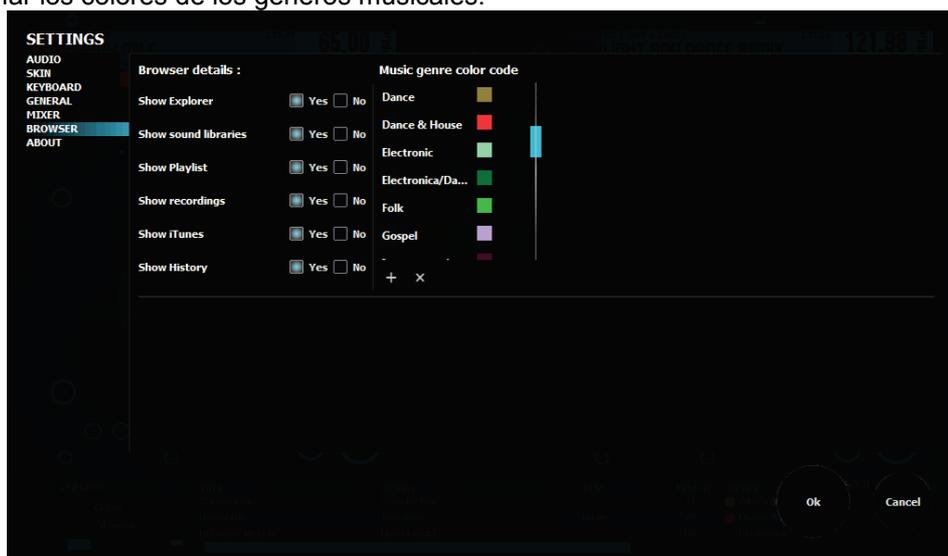
Elige los rangos del ecualizador:

- Normal: -36 dB / +12 dB
- Suave: -24 dB / +6 dB
- Fuerte: -48 dB / +12 dB

f) Explorador

El ajuste del explorador te permite:

- Elegir lo que se muestra en el explorador.
- Seleccionar los colores de los géneros musicales.



g) Acerca de

Este menú muestra la versión de DJUCED™ 18.

B. Mezclas en DJUCED™ 18

1. Operaciones preliminares

Al mezclar delante del público, como debes centrarte en la música y en el público, tienes que preparar tus pistas y biblioteca de audio con antelación:

- Localiza todas tus canciones.
- Analiza la biblioteca de audio.
- Coloca puntos de entrada en las pistas.
- Crea listas de reproducción.

a) Localizar tus canciones

Si las canciones están guardadas en carpetas ubicadas en varias zonas de tu disco, debes recopilarlas en la biblioteca de audio con antelación, para que puedas verlas de forma instantánea mientras mezclas.

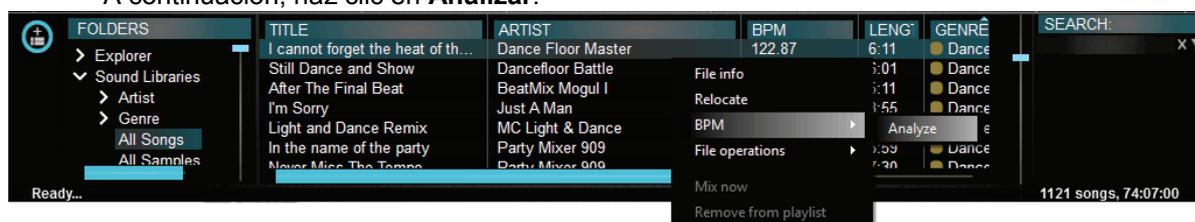
Es mejor guardar todas las canciones en la misma unidad de disco en lugar de en varias unidades. Deberías evitar mezclar con canciones guardadas en llaves USB: guarda las canciones en un disco duro antes de una actuación en público, ya que el tiempo de acceso a las llaves USB es más lento que el de los discos duros.

b) Analizar las canciones

Una vez que sabes dónde están guardadas tus canciones, analízalas (consulta la sección “Menú del botón derecho del ratón”) para obtener los valores de BPM.

En el explorador de archivos:

- Selecciona las pistas que vas a analizar usando tu ratón/pad.
- En Windows: haz clic derecho para mostrar el menú de BPM.
- En Mac, haz clic derecho, clic con dos dedos, o clic+Ctrl para mostrar el menú de BPM.
- A continuación, haz clic en **Analizar**.



Como el análisis de BPM es lento y consume mucha CPU, no debes realizar análisis de BPM mientras mezclas durante una actuación en público, ya que esto ralentizaría tu ordenador. Si analizas una biblioteca completa de cientos de canciones, no tienes que quedarte delante del ordenador durante el análisis: este proceso puede durar horas, en función de lo rápido que sea tu ordenador.

Sabrás que una pista ha sido analizada cuando el explorador muestre su ratio de BPM.

c) Colocar puntos de entrada (= marcadores) en tus pistas

Una vez que has analizado tus pistas, deberías cargarlas en los decks de DJUCED™ 18, reproducirlas y colocar puntos de entrada. Por lo general tienes que definir como mínimo 1 punto de entrada (o más de 1) por canción: el primer punto de entrada se suele colocar en el primer beat de la canción, ya que se necesita un beat para bailar. ¡El inicio de una canción sin beat no se puede bailar! Consulta la [sección Zona de puntos de entrada](#).

- Carga la pista seleccionada en un deck.
- Reproduce la pista.

(1) Colocar el punto de entrada 1

Una vez que has alcanzado la posición de la pista donde deseas colocar un punto de entrada:

- Detén la reproducción.
- Haz clic en el botón Cue en DJUCED™ 18.

Colocar los puntos de entrada 2 o 3

Una vez que has alcanzado la posición de la pista donde deseas colocar el punto de entrada 2 o 3:

- Detén la reproducción.
- Haz clic en los botones de Cue 2 o 3  en la interfaz gráfica de DJUCED™ 18.

(2) Eliminar un punto de entrada

- Haz clic en  en DJUCED™ 18 para eliminar el último punto de entrada (1, 2 o 3) que hayas usado.

(3) Mover un punto de entrada

Una vez que has alcanzado la posición de la pista donde deseas colocar el punto de entrada 1, 2 o 3:

- Detén la reproducción.
- Haz clic en los botones de Cue 1, 2 o 3  en la interfaz gráfica de DJUCED™ 18 para colocar el punto de entrada en la posición actual.

d) Crear listas de reproducción

Una vez que hayas visto dónde están tus archivos de audio y hayas colocado puntos de entrada en esas pistas, puedes reunirlos en listas de reproducción.

Una lista de reproducción es una forma de reunir pistas en la misma lista, incluso aunque estén situadas en carpetas distintas.

- Crea una lista de reproducción haciendo clic en el botón  en la parte izquierda del explorador de carpetas.
- Introduce el nombre de tu lista de reproducción.
- Arrastra y suelta pistas en la lista de reproducción.

Las listas de reproducción se crean para que los DJ reúnan las pistas con más probabilidades de reproducirlas en la misma fiesta.

Ejemplo de listas de reproducción:

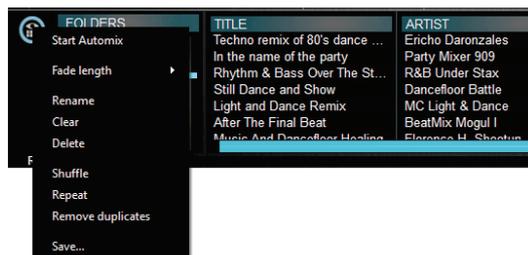
- Boda
- Cumpleaños
- Los 90
- New Wave
- Clásicos antiguos
- Canciones deportivas
- 160 BPM

Como puedes colocar la misma pista de audio en listas de reproducción diferentes, puedes usar las listas de reproducción para clasificar las pistas según varios criterios, como:

- El tipo de evento en el que puedes reproducir esta pista (cumpleaños, boda, club, café, etc.).
- La velocidad de la pista (BPM).
- El estilo de la música.
- El año en que se produjo la canción.
- La duración de la pista.
- El nombre del artista.
- El país del que procede la canción...

Cuando estás en una lista de reproducción, aparece el icono de gestión de la lista: . Haz clic en él para acceder a funciones relacionadas con las listas de reproducción:

- **Iniciar automix:** reproduce las pistas de la lista de reproducción sin acción requerida por el DJ.
- **Duración de fundido:** duración de la transición durante la que se reproduce la pista n y la pista n+1.
- **Renombrar / Borrar / Eliminar** la lista de reproducción.
- **Mezclar** reproducción.
- **Repetir.**
- **Eliminar duplicados** (si has insertado más de una copia de la misma pista en una lista de reproducción)
- **Guardar:** te permite guardar como **una nueva lista de reproducción.**



2. Mezclas

a) Buscar una pista

Una vez que has ordenado tu biblioteca de audio en listas de reproducción, te resultará sencillo encontrar tus pistas.

(1) Acceder a una lista de reproducción o una carpeta

Para ir a una lista de reproducción de una carpeta:

En la zona de carpetas, haz doble clic en  para expandir la estructura de árbol de una carpeta (es decir, mostrar sus subcarpetas).

(2) Examinar la lista de reproducción o la carpeta

Haz clic en la carpeta de destino para mostrar su contenido en el explorador de archivos.



El explorador de archivos te permite examinar la lista de pistas contenidas en una carpeta o una lista de reproducción.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM	COVI
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.35	5:26	Dance	100%	Dance Club	
Still Dance and Show	Dancefloor ...	129.21	6:01	Dance	60%	Dance Club	
Never Miss The Tempo	Party Mixer...	124.67	7:30	Dance	60%	Dance Club	
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under...	134.99	4:55	Dance	40%	Dance Club	
Dynamite mix for drums and bass	Hard Club ...	121.98	7:48	Dance	40%	Dance Club	
Light and Dance Remix	MC Light &...	124.86	7:53	Dance	40%	Dance Club	

(3) Si no puedes encontrar la pista

Si no puedes encontrar una pista, puedes:

- Ir a **Todas las canciones** en el explorador de carpetas.
- Escribir una cadena de caracteres en el campo **Buscar**.

b) Cargar la pista

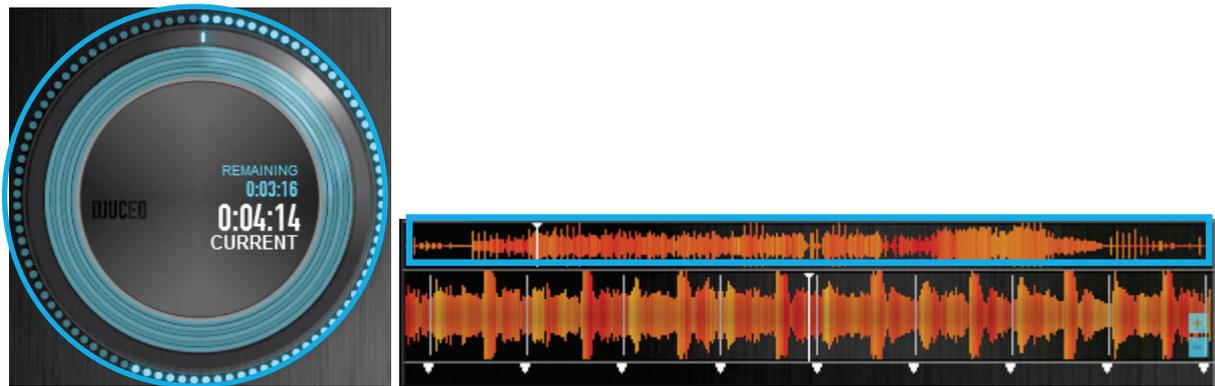
Cuando hayas accedido a la pista buscada, podrás cargarla en un deck arrastrando y soltando la pista en el plato del deck virtual.

c) Moverse por dentro de la pista

Una vez que hayas cargado la pista, podrás moverte por dentro de la pista usando la forma de ondas o el deck.

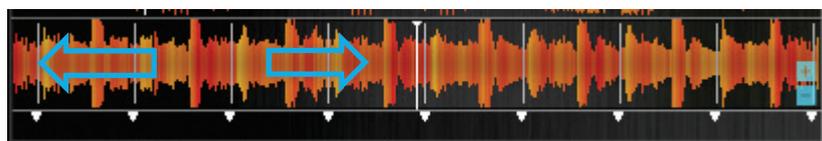
(1) Exploración rápida

Para llegar al punto al que deseas acceder en la pista, haz clic en uno de los puntos azules situados alrededor del plato o dentro de la forma de ondas superior.



(2) Exploración lenta y precisa

Haz clic en la forma de ondas y mueve el puntero del ratón hacia la derecha o la izquierda.



d) Escucha previa de la pista

Escucha previa = Pre-escuchar = PFL (Pre-Fade Listen) = escuchar una pista en tus auriculares, que el público no oirá.

(1) Ajustar los auriculares en modo Cue

Para usar tus auriculares para hacer escucha previa de pistas, pon la salida de auriculares en modo Cue:

- Si el modo de los auriculares está puesto en Cue, los auriculares están configurados para hacer escucha previa de pistas.
- Si el modo de los auriculares está puesto en Mix, tus auriculares reproducen la mezcla (es decir, el mismo sonido que se está reproduciendo en los altavoces para el público).

=> Para hacer escucha previa de pistas, pon el modo de los auriculares en Cue:



(2) Seleccionar el deck del que se va a hacer escucha previa

Una vez que hayas cargado una pista en un deck, selecciona la escucha previa de ese deck marcando el cuadro que hay junto al símbolo de los auriculares, situado encima del fader de volumen.

- Selecciona los auriculares en el deck A para hacer escucha previa del deck A.



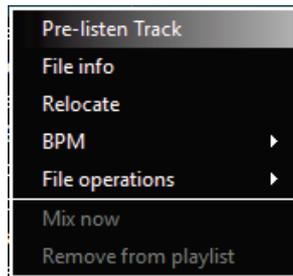
- Pon el crossfader al 100% en el deck B si piensas hacer escucha previa del deck A.



O define el fader de volumen del deck A al 0%, de tal forma que el público no lo oiga en la mezcla.

(3) Escucha previa en el explorador

Se puede hacer escucha previa de las pistas con auriculares dentro del explorador. La duración de la escucha previa se puede definir en los ajustes del explorador.



(4) Reproducir la pista

Haz clic en el botón de reproducir en el deck que quieras hacer escucha previa.



Puedes escuchar la pista en los auriculares. Ya puedes hacer escucha previa de la pista, lo que significa que puedes comprobar si su ritmo y tono encajan con la pista que estás reproduciendo actualmente para el público.

e) Sincronizar la pista

Sincronizar la pista de la que estás haciendo escucha previa con la pista que se está reproduciendo actualmente para el público significa:

- Cambiar la velocidad de la pista de la que estás haciendo escucha previa a la misma velocidad que la pista que escucha el público: puedes cambiar el ratio de BPM (Beats Por Minuto) de la pista de la que estás haciendo escucha previa, de tal forma que coincida con el ratio de BPM de la pista que escucha el público.
- Alinear los beats de la pista de la que estás haciendo escucha previa con los beats de la pista que escucha el público.

(1) Automáticamente, con la función Sync

Si haces clic en el botón Sync de un deck, instantáneamente:

- Cambias los BPM de la pista en ese deck para igualar el ratio de BPM de la pista que se está reproduciendo en el otro deck.
- Alineas el beat de la pista en ese deck con la pista que se está reproduciendo en el otro deck.

El botón Sync se encuentra en la base del pitch fader.



Cuando ambos decks están sincronizados, el fondo de la zona de marcas de beat de DJUCED™ 18 se vuelve azul.



Cuando los decks no están sincronizados, el fondo de la zona de marcas de beat de DJUCED™ 18 está gris.



Cuando la función "Sync" define un pitch fuera del rango de pitch, el rango de pitch se ajusta automáticamente al valor del pitch. Por eso la posición del pitch fader siempre muestra el valor de pitch real.

(2) Manualmente, con el pitch fader y el pitch bend

Si prefieres sincronizar manualmente, como harías con los giradiscos de verdad, entonces tienes que:

- Mover el pitch fader hasta que los ratios de BPM de ambas pistas sean similares.
- Usar la función de pitch bend hasta que los beats de la pista se alineen con los beats del otro deck.

(a) Mover el pitch fader hasta que los BPM de ambas pistas sean similares

Al mover el pitch fader hacia arriba, reduces los BPM: ralentizas la música,
Al mover el pitch fader hacia abajo, aumentas los BPM: aceleras la música.



Si llegas al límite del pitch fader (hacia arriba o hacia abajo) mientras sigues lejos de los BPM buscados, entonces deberías cambiar la escala de pitch haciendo clic en la cifra % mostrada en la parte superior del pitch fader en DJUCED™ 18.

(b) Usar el pitch bend de forma que los beats de la pista se reproduzcan con los beats del otro deck

Una vez que ambas pistas se están reproduciendo a la misma velocidad, todavía tienes que mover los beats de la pista de la que estás haciendo escucha previa para reproducirla al mismo tiempo que el deck de referencia.

Puedes ralentizar o acelerar la pista usando los botones – (más lenta) o + (más rápida).



En cuanto ambos beats se reproduzcan al mismo tiempo, suelta el botón de pitch bend.

f) Reproducir la pista para el público

Una vez que ambas pistas están sincronizadas, puedes mezclar la pista de la que estás haciendo escucha previa para que el público la oiga.

Puedes:

- Mezclar directamente la pista que has sincronizado, moviendo el crossfader; o
- Mezclar usando los bajos, por ejemplo si tienes tonos distintos entre las canciones cargadas en el deck A y en el deck B.

(1) Reproducir la pista directamente para el público con una transición breve

Puedes mezclar directamente la pista sincronizada:

- Moviendo el crossfader al centro, para que el público escuche ambas pistas del deck B y del deck A.
- A continuación, mueve el crossfader desde el centro al deck A.



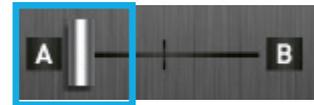
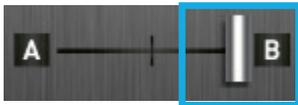
(2) Reproducir la pista para el público con una transición usando frecuencias bajas

Puedes hacer una transición usando frecuencias bajas antes de mezclar una pista con otra:

- En primer lugar, corta las frecuencias medias y agudas en ambos decks.



- Mueve el crossfader al centro, para reproducir ambas pistas del deck B y del deck A.
- Después de una pausa de 10 segundos, mueve el crossfader desde el centro al deck A.



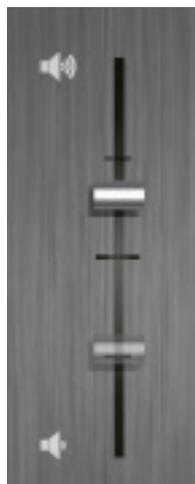
- Restaura los niveles de frecuencias medias y agudas.



g) Takeover por software

Cuando el usuario mueve un control en la interfaz de DJUCED y, a continuación, mueve el control en un controlador de DJ hardware, el control no tiene efecto en DJUCED hasta que el controlador hardware alcanza el valor del software.

Cuando el takeover por software está activado, se muestra un fantasma del control hardware.



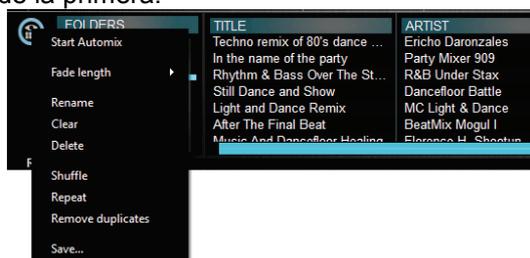
h) Mezclas automáticas: Automix

Las mezclas automáticas o Automix, son una función en la que el software vincula automáticamente la reproducción de los archivos de la lista de reproducción sin requerir ninguna acción por parte del DJ. Por consiguiente, se trata de una función temporal, que sólo debería usarse cuando fuese necesaria.

Para acceder a la función de mezclas automáticas, tienes que haber creado una o más listas de reproducción (usando el comando ) y estar dentro de la lista de reproducción que deseas mezclar automáticamente.

A continuación debes hacer clic en el icono de gestión de la lista de reproducción  para acceder al menú Automix, que incluye las opciones siguientes en particular:

- Iniciar Automix.
- Duración de fundido: te permite definir la duración de la transición entre pistas en segundos. Gracias a esto puedes seleccionar cuándo empezará el software a reproducir la siguiente pista antes del final de la primera.



Si inicias la mezcla automática, DJUCED™ 18 reproducirá la lista de reproducción íntegramente, en el orden en que se visualiza, a menos que vuelvas a hacer clic en el icono  y selecciones **Parar Automix**.

3. Scratching y efectos

a) Scratching

(1) Definición

El scratching es el sonido producido por un disco que vinilo que se reproduce en un giradiscos al colocar la mano sobre el disco y moverlo con ella directamente al tocarlo.

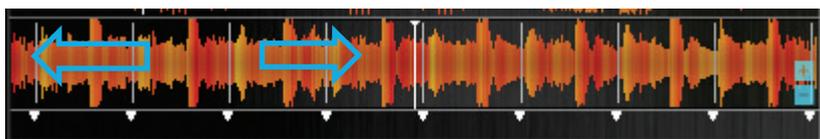
Los scratchers son DJ que utilizan técnicas de scratch para producir sonidos y crear pistas de música original con los sonidos del scratching.

En el DJing por ordenador, el scratching es una emulación por software de la misma operación, procesada en el software de DJ.

(2) Scratching en DJUCED™ 18

Para hacer scratching en DJUCED™ 18:

- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la forma de ondas y, mientras mantienes el botón pulsado, mueve el ratón hacia la derecha y la izquierda.



(3) Notas sobre scratching

La calidad de un scratch depende del talento del DJ, y también de la pista musical usada para hacer scratching. No puedes hacer un buen scratch con cualquier pista de música: el rendimiento de tu scratching depende de cómo suene la pista musical que has cargado en el deck cuando lo hagas. Algunos DJ aumentan su capacidad de scratching al usar pistas de música que ya incluyen sonidos de scratch.

b) Efectos

(1) Definición

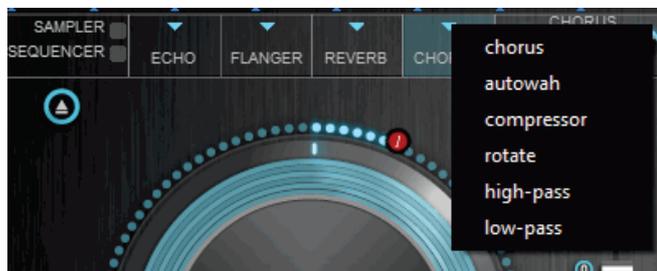
Un efecto es un filtro o una combinación de filtros que se aplican a la música para cambiar la forma en que suena.

(2) Lista

En DJUCED™ 18, los efectos disponibles son:

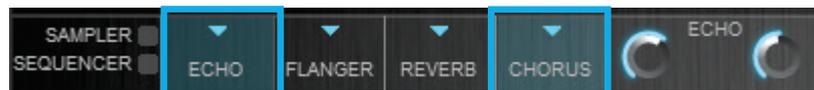
- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass

La barra de efectos puede contener 4 efectos. Para modificar la lista, haz clic en el icono que representa una flecha hacia abajo situada encima del nombre del efecto: aparecerá un menú que te permitirá seleccionar el nuevo efecto.



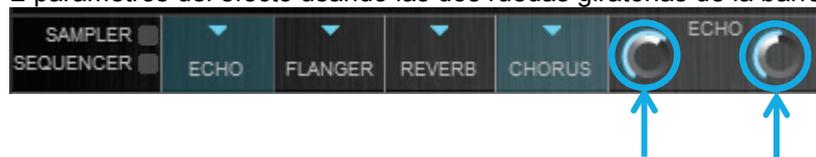
(3) Activar y desactivar un efecto

Puedes activar o desactivar uno o más efectos simultáneamente haciendo clic en los efectos en cuestión.



(4) Modular un efecto

Puedes modular 2 parámetros del efecto usando las dos ruedas giratorias de la barra de efectos.



c) Samples

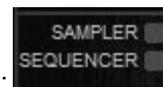
(1) Definición

Un sample es un sonido breve que se reproduce solo o en combinación con otros samples, sobre la música o en lugar de ella.

Si un sample se reproduce una vez, se llama un jingle.

Si un sample se reproduce continuamente, se llama un jingle en bucle.

(a) Abrir el sampler



Hay una casilla de verificación etiquetada con SAMPLER al final del rack de Efectos:

Si seleccionas esta casilla de verificación, verás una columna de 4 reproductores de samples en DJUCED™ 18. Los samples cargados de forma predeterminada son:

- Hit-hat
- Snare
- Kick

- Ride



(b) Reproducir samples una vez o en un bucle

Para reproducir un sample una vez, haz clic en el botón .

Para reproducir un sample en un bucle (es decir, repetidamente), haz clic en el botón  (1), y después haz clic en  (2).



(c) Ajustar el volumen de samples

Para ajustar el volumen de un sample que se está reproduciendo, haz clic en el botón  y mueve el ratón hacia arriba para aumentar el volumen, o hacia abajo para reducirlo.



d) Bucles

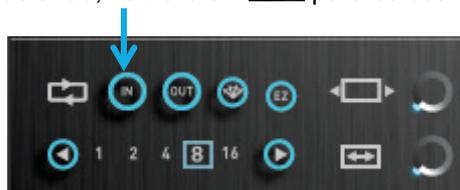
(1) Definición

Bucle: una parte de una pista de audio que se reproduce de forma repetida.

(2) Control de bucles

(a) Establecer el punto de entrada de un bucle = inicio del bucle

Mientras la pista se está reproduciendo, haz clic en  para colocar el punto de inicio del bucle.



Cuando defines el punto de entrada de un bucle, la pista sigue reproduciéndose sin cambios.

(b) Establecer el punto de salida de un bucle = fin del bucle

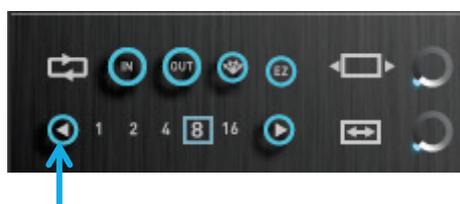
Una vez colocado un punto de entrada de un bucle, puedes colocar el punto de salida haciendo clic en .



Una vez que has definido un punto de salida de un bucle, la reproducción de la pista se sustituye por la reproducción del bucle.

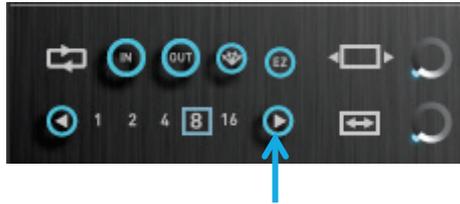
(c) Dividir la duración del bucle entre 2

Una vez dentro del bucle, puedes dividir la duración del bucle entre 2 haciendo clic en .



(d) Duplicar la duración del bucle

Una vez dentro de un bucle, puedes duplicar la duración del bucle haciendo clic en .



(e) Salir del bucle

Una vez dentro de un bucle, puedes salir del bucle y mantener la reproducción de la pista al final del bucle haciendo clic en .



(f) Dividir el bucle en 4 samples

Puedes crear 4 samples a partir de un bucle haciendo clic en el botón . Estos nuevos samples se colocarán en la columna que contiene los 4 reproductores de samples.



(g) Activar/desactivar el modo de bucle fácil

Puedes activar el modo de bucle fácil haciendo clic en el botón . En este modo, el inicio y el final de un bucle se encajan automáticamente en un beat.



C. Preguntas más frecuentes

a) ¿DJUCED™ 18 es una versión limitada en el tiempo?

No: DJUCED™ 18 no incluye limitaciones de tiempo si está conectado el controlador de DJ con el que se incluye; sin embargo, funcionará en modo de demo (con un límite de 30 minutos por sesión) si este controlador de DJ no está conectado al ordenador.

Si ejecutas DJUCED™ 18 sin haber conectado ya al ordenador el controlador con el que se incluye, puedes usar DJUCED™ 18 durante un máximo de 30 minutos, tras los cuales el software se apagará.

b) ¿DJUCED™ 18 es compatible con otros controladores de DJ distintos del controlador con el que se incluye?

La versión incluida con tu controlador sólo se puede controlar mediante el controlador de DJ con el que se incluye.

c) ¿DJUCED™ 18 es compatible con otras interfaces de audio de DJ distintas de la interfaz de audio integrada en el controlador?

Sí: puedes seleccionar la interfaz de audio que elijas en DJUCED™ 18.

De forma predeterminada, si tu controlador de DJ incluye una interfaz de audio, DJUCED™ 18 reproducirá el sonido en esta interfaz de audio integrada. Sin embargo, puedes seleccionar otra interfaz de audio en el menú Configuración: para mostrar el menú, haz clic en el icono Configuración  en la barra en la parte superior de la pantalla.

d) ¿DJUCED™ 18 es compatible con controladores ASIO y WDM (Windows Driver Model) en Windows?

Sí: DJUCED™ 18 es compatible con controladores ASIO y WDM.

e) ¿Con qué formatos de audio es compatible DJUCED™ 18?

DJUCED™ 18 no puede reproducir archivos protegidos por DRM.

DJUCED™ 18 es compatible con archivos de audio que pueden ser reproducidos mediante el Reproductor de Windows Media de Microsoft o iTunes en el mismo ordenador (Windows o Mac).

f) ¿Qué hago si no oigo ningún sonido cuando DJUCED™ 18 está reproduciendo música?

- 1) Asegúrate de que has conectado correctamente los altavoces a la interfaz de audio: si tu controlador de DJ incorpora una interfaz de audio integrada, tus altavoces se deben conectar a la salida Maestra del controlador (= 1 y 2), y no a la tarjeta de sonido interna del ordenador.
- 2) Haz clic en el icono Configuración  en la barra de la parte superior de la pantalla y luego, en la pestaña Audio, asegúrate de configurar correctamente:
 - La salida Maestra en las salidas 1 y 2 de la interfaz de audio; y
 - Los auriculares en las salidas 3 y 4 de la interfaz de audio.

g) ¿Qué debo hacer si oigo sonidos de crujidos en DJUCED™ 18?

En Windows y en Mac:

- Asegúrate de analizar los archivos ANTES de mezclarlos, ya que esto garantizará que dispongas de muchos más recursos del procesador para la mezcla; y
- Apaga los demás programas mientras estás mezclando.

En Windows, configura tu ordenador con los siguientes ajustes:

- 1) Comprueba que la fuente de alimentación del ordenador esté conectada: procura no mezclar en un portátil ni en un netbook alimentados únicamente por su batería, ya que el procesador puede funcionar a una velocidad reducida que impedirá su rendimiento en las mezclas.
- 2) Desactiva WiFi en el ordenador.
- 3) Desconecta el ordenador de su red o acceso a Internet, para que puedas deshabilitar el software antivirus y cortafuegos.
- 4) Dirígete al botón **Windows** (o **Inicio**) > **Panel de control** > **Sistema** > **Administrador de dispositivos** > **Controladores de bus serie universal**:

- Haz clic derecho en la primera entrada de **Concentrador raíz USB** y selecciona **Propiedades > Administración de energía**. Quita la marca del cuadro **Permitir que el equipo apague este dispositivo para ahorrar energía**.
- Repite este procedimiento para todas las entradas de **Concentrador raíz USB** de la lista.
- 5) Comprueba que tengas suficiente espacio disponible en tu unidad de disco duro principal. Necesitarás como mínimo del 10 al 15% de espacio libre en disco en tu unidad C: para que el ordenador no se ralentice.
- 6) Si estás usando un chipset gráfico que es un modelo ATI Radeon o Nvidia Geforce, y estás ejecutando Windows Vista, 7 u 8, evita usar los temas de pantalla Aero: haz clic derecho en el Escritorio, selecciona **Personalizar > Cambiar los efectos visuales y los sonidos del equipo**. Elige un tema que no sea Aero, como **Windows 7 Basic** o **Windows Classic**.

En Mac OS:

- 1) Evita reproducir la mezcla en una tarjeta de sonido y usar la escucha previa en auriculares en otra tarjeta de sonido: deberías reproducir todos los sonidos en la misma tarjeta de sonido (tanto si es la integrada en el controlador de DJ o independiente), en lugar de usar dos tarjetas de sonido distintas en Mac OS.
- 2) Evita conectar el controlador de DJ a un puerto USB integrado en un teclado; y si estás usando un MacBook, comprueba si sigues oyendo sonidos de crujidos al conectar el controlador de DJ a otro puerto USB.

Marcas comerciales

Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP, Vista® y 7™ y 8™ son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países. Mac y Mac OS son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. La marca comercial DJCED y los gráficos de DJUCED son propiedad de Guillemot Corporation S.A. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no vinculantes. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

Copyright

Esta publicación no se puede reproducir íntegramente ni en parte, ni resumir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación, ni traducir a cualquier idioma o lenguaje de ordenador, en cualquier forma ni por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, manual, por medio de fotocopias, grabaciones u otros, sin el permiso previo por escrito de Guillemot Corporation S.A.

Acuerdo de licencia de software para el usuario final del software DJUCED™ 18

Lee detenidamente el contrato de licencia que se muestra al instalar el software DJUCED™ 18.