



DJControl Compact



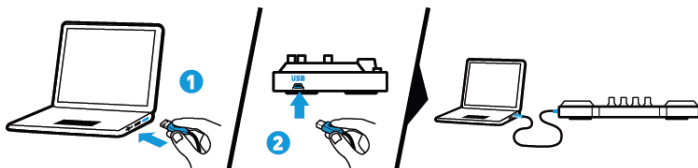
INTRODUCCIÓN A DJCONTROL COMPACT Y DJUCED™ 18°



INSTALACIÓN

1

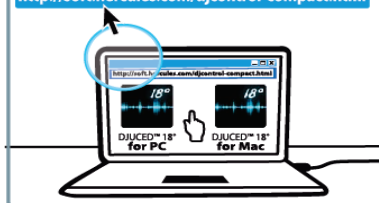
Conecta DJControl Compact al ordenador



2

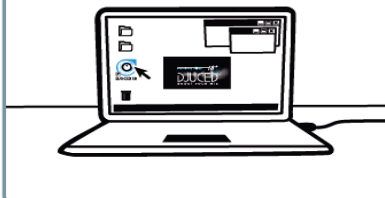
Instala la aplicación DJUCED™ 18°

<http://soft.hercules.com/djcontrol-compact.html>



3

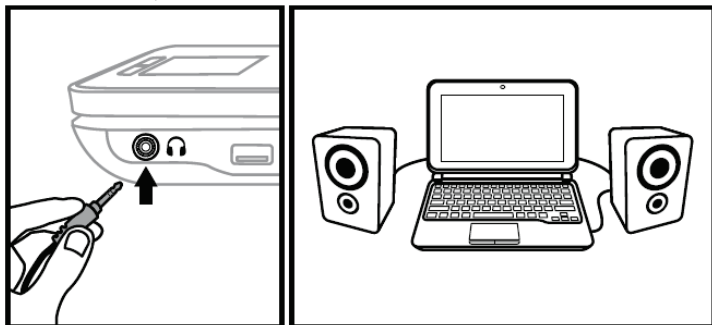
Ejecuta la aplicación DJUCED™ 18°



Más información (foros, tutoriales, vídeos...) en
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 - CONEXIÓN DE ALTAVOCES Y AURICULARES

1.1 Conexión a la tarjeta de sonido estéreo del ordenador.



1.2 Conexión a una tarjeta de sonido multicanal externa.



En la mayoría de las tarjetas de sonido del mercado de consumo, la preamplificación se realiza en las salidas 1-2. Por lo tanto, debes dirigir el sonido de los "auriculares" a las salidas 1-2 y la mezcla a las salidas 3-4.

⚠ Asegúrate de no conectar nada a la salida de auriculares, ya que si lo haces puedes interferir con el funcionamiento correcto de las demás salidas.

⚠ Al conectar auriculares, asegúrate de que el nivel del volumen sea el adecuado para la escucha con auriculares: empieza a reproducir una pista de música antes de pasarla a los auriculares, y baja el volumen si te parece que el sonido que sale de los auriculares es demasiado alto.

2 - CARGAR TU MÚSICA EN DJUCED™ 18°

Usa los botones siguientes para desplazarte por las carpetas.



MODE + : examinar la lista de carpetas o los archivos

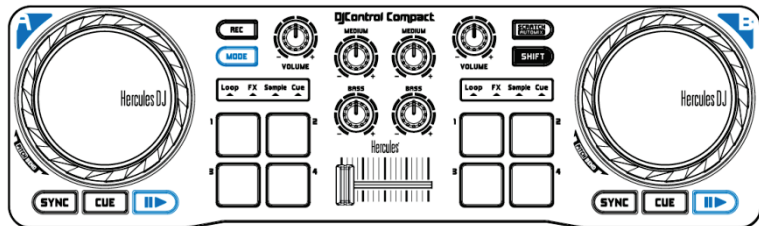
MODE + **SHIFT** : cambiar entre carpetas y pistas

MODE + : expandir/contrair un árbol de navegación de carpeta, cargar una pista

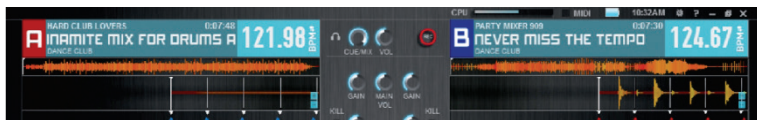
2.1 Desplázate hasta la ubicación donde están los archivos de música en tu ordenador.

DOSSIERS	ALBUM	ARTIST	TITLE	MATCH	BPM	GENRE	RATING	RECHERCHER
Explorer	DJUCED S	DJUCED	Snare	40%	95.00	Rock		
Sound Libraries	Dance Club	Hard Club L...	Dynamite m...	40%	121.98	Dance		
Artist	Dance Club	Party Mixer 909	Never Miss T...	100%	124.67	Dance		
Genre	DJUCED S...	DJUCED	Snare	0%	95.00	Rock		
All Songs	Dance Over...	Florence H...	Music And ...	40%	122.99	Dance		
All Samples								
Playlists								

2.2 Tras seleccionar una pista, pulsa **MODE** + para cargar la pista en el deck A o B.



DJUCED™ 18° analiza automáticamente los BPM (beats por minuto) de la pista seleccionada y coloca un punto Cue en el primer beat de la pista.



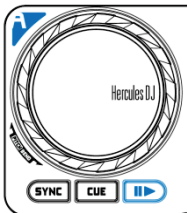
DJUCED™ 18° te permite reproducir los formatos de archivo de audio más populares (mp3, wav, wma, aif...) si el códec está instalado en el ordenador. Instala iTunes, Windows Media Player... si no están ya instalados en tu sistema.

3 - MEZCLA DE PISTAS

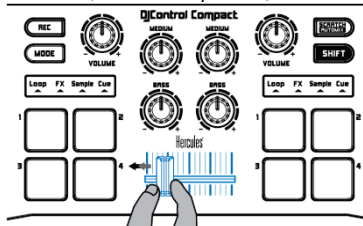
Mezclar pistas equivale a enlazar canciones, una tras otra, sin huecos ni silencios entre ellas.

3.1 Has cargado una pista en cada deck (A y B).

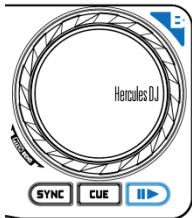
3.2 Empieza reproduciendo la pista del deck A.



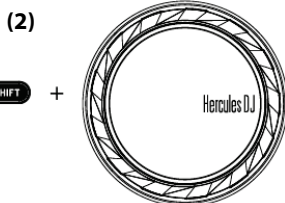
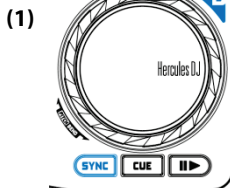
3.3 Mueve el crossfader hacia el deck que está reproduciendo la pista (en este caso, hacia la izquierda).



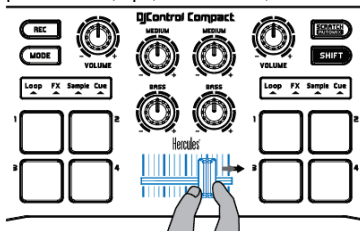
3.4 Antes de que termine la pista reproducida, empieza a reproducir la pista cargada en el deck B.



3.5 Para garantizar una transición con el mismo tiempo, sincroniza los BPM (beats por minuto) de la pista que se tiene que reproducir. Para ello, pulsa el botón **SYNC** del deck B (1) para igualar los BPM de esta pista con los BPM de la pista que está a punto de terminar (en el deck A). O puedes ajustar los BPM para que coincidan con los BPM de la pista del deck A usando el botón **SHIFT** y la jog wheel (2).



3.6 Para hacer la transición, mueve progresivamente el crossfader hacia el deck en el que se está reproduciendo la pista nueva (aquí, a la derecha).

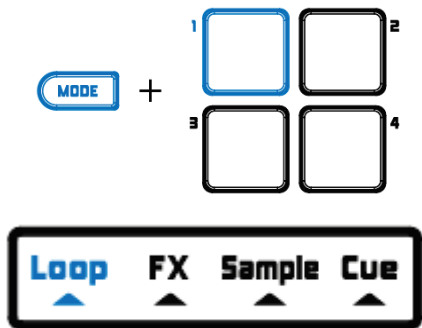


4 - BUCLES (LOOP)

Un bucle es una parte de la pista cuyo principio y final puedes definir y que se reproduce repetidamente.

4.1 Acceso al modo de bucle (Loop)

Pulsa el botón **MODE** + pad 1.



4.2 Creación de un bucle de longitud predefinida

Para hacer un bucle que conste de **1 beat**, pulsa el **pad 1**.

Para hacer un bucle que conste de **2 beats**, pulsa el **pad 2**.

Para hacer un bucle que conste de **4 beats**, pulsa el **pad 3**.

Para hacer un bucle que conste de **8 beats**, pulsa el **pad 4**.

4.3 Creación de un bucle manual

Pulsa **SHIFT** + **pad 1** para crear el inicio del bucle.

Pulsa **SHIFT** + **pad 2** para marcar el final del bucle o salir del bucle.

Pulsa **SHIFT** + **pad 3** para dividir la duración del bucle por la mitad.

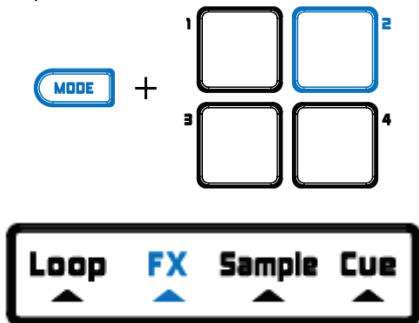
Pulsa **SHIFT** + **pad 4** para duplicar la duración del bucle.

5 - EFECTOS (FX)

Un efecto (Fx) es un filtro (o una combinación de filtros) que modifica el sonido: eco, reverberación...

5.1 Acceso al modo de efectos (FX)

Pulsa el botón **MODE** + pad 2.



5.2 Aplicación de un efecto a una pista que está cargada y reproduciéndose

Para activar el **efecto 1**, pulsa el **pad 1**.

Para activar el **efecto 2**, pulsa el **pad 2**.

Para activar el **efecto 3**, pulsa el **pad 3**.

Para activar el **efecto 4**, pulsa el **pad 4**.

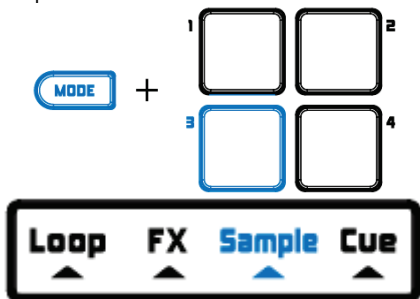
Para cambiar los efectos, pulsa **SHIFT** + el pad correspondiente al efecto.

6 - **SAMPLES (SAMPLE)**

Un **sample** es un sonido breve que se puede reproducir por si solo o en conjunción con otros samples, bien sobre la música o en lugar de la música, y que se puede reproducir como un bucle o solamente una vez (esto se conoce como un “jingle”).

6.1 Acceso al modo Sample

Pulsa el botón **MODE** + pad 3.



6.2 Reproducción de un sample en una pista que está cargada y reproduciéndose

Para reproducir el **sample 1**, pulsa el **pad 1**.

Para reproducir el **sample 2**, pulsa el **pad 2**.

Para reproducir el **sample 3**, pulsa el **pad 3**.

Para reproducir el **sample 4**, pulsa el **pad 4**.

Para empezar a reproducir **un bucle del sample 1**, pulsa **SHIFT + pad 1**.

Para empezar a reproducir **un bucle del sample 2**, pulsa **SHIFT + pad 2**.

Para empezar a reproducir **un bucle del sample 3**, pulsa **SHIFT + pad 3**.

Para empezar a reproducir **un bucle del sample 4**, pulsa **SHIFT + pad 4**.

6.3 Modificación de la lista de samples predeterminada

En DJUCED™ 18°, haz clic en el sample deseado usando el árbol de navegación de los archivos y arrástralo al sampler para sustituir el sample existente.

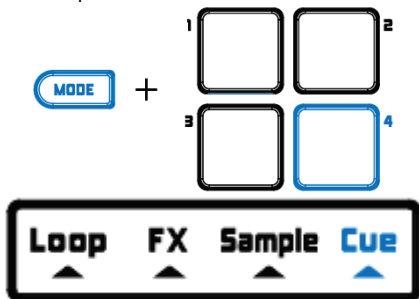


7 - PUNTOS CUE (CUE)

Un punto Cue es un marcador que se puede colocar en una pista de música. Te permite iniciar la reproducción de la pista a partir de ese punto.

7.1 Acceso al modo Cue

Haz clic en el botón **MODE** + pad 4.



7.2 Colocación de un punto Cue

Puedes insertar hasta 4 puntos Cue. De forma predeterminada, un punto Cue se coloca en el primer beat al cargar una pista.

Puedes insertar un punto Cue una vez que la pista se está reproduciendo o cuando te mueves de una parte de la pista a otra usando la jog wheel.

Para **colocar el punto CUE 1**, pulsa el **pad 1**.

Para **colocar el punto CUE 2**, pulsa el **pad 2**.

Para **colocar el punto CUE 3**, pulsa el **pad 3**.

Para **colocar el punto CUE 4**, pulsa el **pad 4**.

7.3 Acceso a un punto Cue

Para **acceder al punto CUE 1**, pulsa el **pad 1**.

Para **acceder al punto CUE 2**, pulsa el **pad 2**.

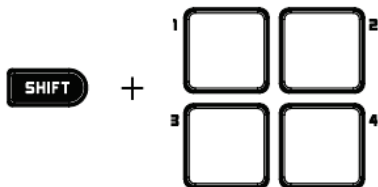
Para **acceder al punto CUE 3**, pulsa el **pad 3**.

Para **acceder al punto CUE 4**, pulsa el **pad 4**.

El botón **CUE** te permite empezar la reproducción desde el último punto Cue que has colocado en la pista.

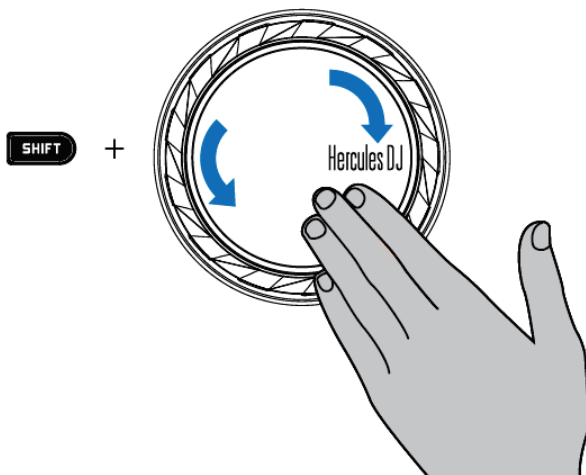
7.4 Eliminación de un punto Cue

Pulsa **SHIFT** + el **pad** correspondiente para eliminar el punto Cue.



8 - ESTABLECIMIENTO DE LA VELOCIDAD DE UNA PISTA (PITCH)

Para acelerar o ralentizar la velocidad de una pista, pulsa el botón **SHIFT** mientras giras la jog wheel del deck donde se reproduce la pista.

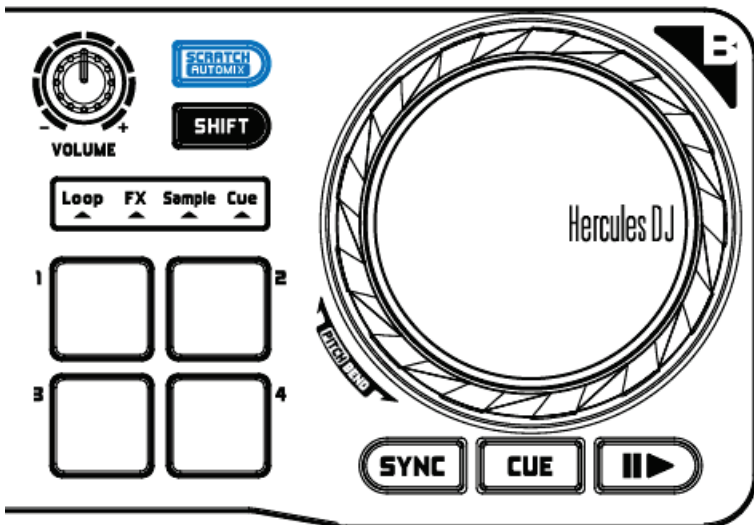


Para restablecer la velocidad de la pista y, por consiguiente, para devolverla a su velocidad original, pulsa los botones **SHIFT + SYNC**.

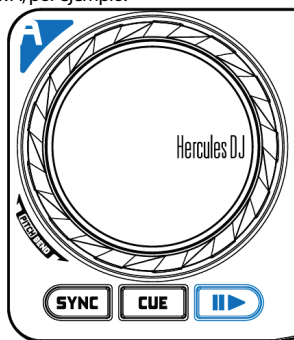
9 - HACER SCRATCHING EN UNA PISTA

Un scratch crea un efecto de audio a partir de una pista girando la jog wheel.

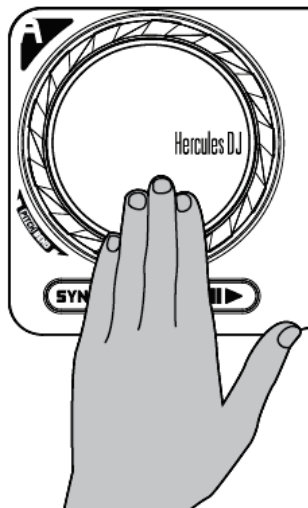
9.1 Pulsa el botón **SCRATCH** para activar o desactivar el modo **SCRATCH** en la jog wheel.



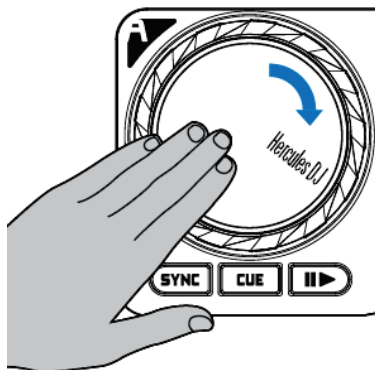
9.2 Empieza a reproducir la pista cargada en el deck A, por ejemplo.



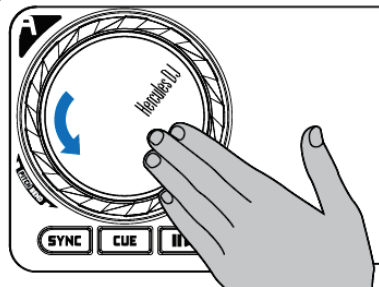
9.3 En el momento que quieras hacer scratching sobre la pista, coloca la mano sobre la jog wheel del deck A.



9.4. Y gírala hacia la izquierda y la derecha hasta que oigas el final del sonido de scratching, para luego volver al punto de partida.



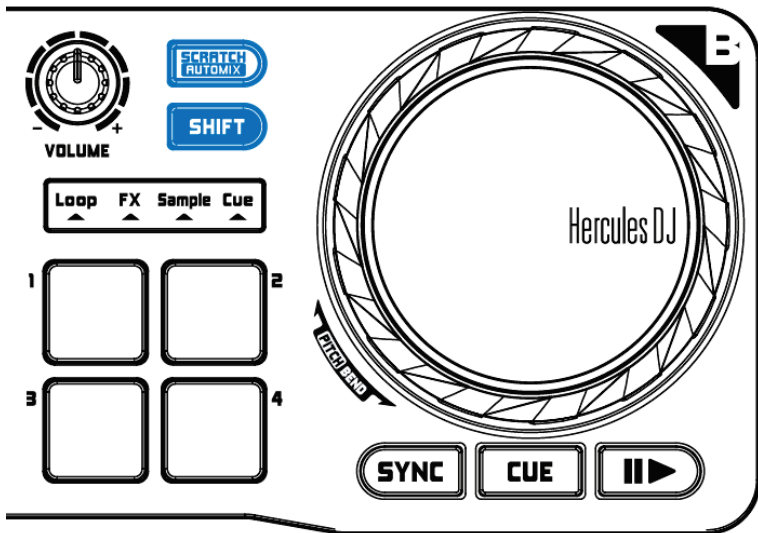
Puedes repetir este scratching varias veces para crear un ritmo.



Nota: Cuando **SCRATCH** está desactivado, la función **PITCH BEND** (que determina el tono) está activada.

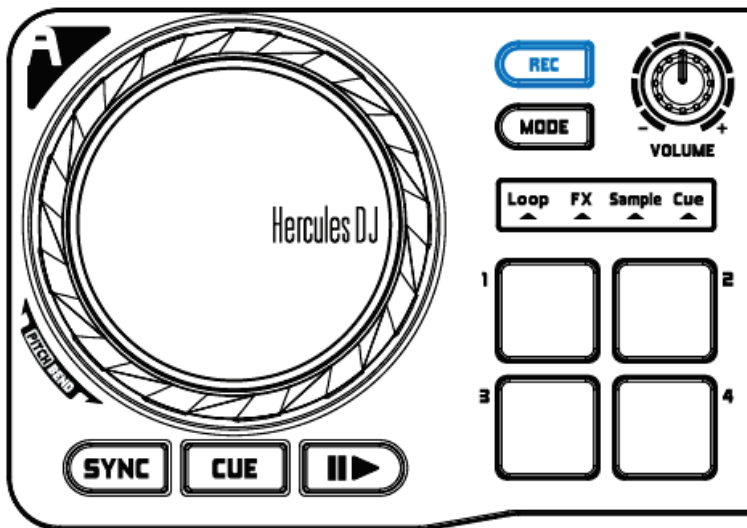
10 - AUTOMIX

Tras haber creado previamente una lista de reproducción (consulta la sección 12. CREACIÓN DE UNA LISTA DE REPRODUCCIÓN), puedes ejecutar una mezcla automática pulsando los botones **SHIFT + AUTOMIX**.



11 – GRABACIÓN DE LA MEZCLA

Para grabar una mezcla, pulsa el botón **REC** para empezar a grabar y después vuelve a pulsar **REC** para detener la grabación.



12 – CREACIÓN DE UNA LISTA DE REPRODUCCIÓN

En DJUCED™ 18°, haz clic en el botón  para crear una lista de reproducción.

Escribe un nombre para la lista de reproducción y, a continuación, haz clic en Aceptar.



La nueva lista de reproducción aparecerá en la carpeta Playlists.



Selecciona las pistas según se describe en la sección 2 CARGAR TU MÚSICA EN DJUCED™ 18°. O, usando el ratón, arrastra los archivos seleccionados a la lista creada (aquí, "My Playlist").

Nota: Puedes seleccionar varios archivos consecutivos si pulsas la tecla MAYÚS del teclado.

