

Hercules®

# DJCONTROL GLOW



INICIO RÁPIDO CON DJCONTROL GLOW Y DJUCED™ 18°

18°  
DJUCED™  
BOOST YOUR MIX

ES

## INSTALACIÓN

**1** <http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

DIRÍGETE  
A ►►►

**2** Instala los controladores de DJControl Glow

**3** Conecta DJControl Glow al ordenador

**4** Instala el software DJUCED™ 18°

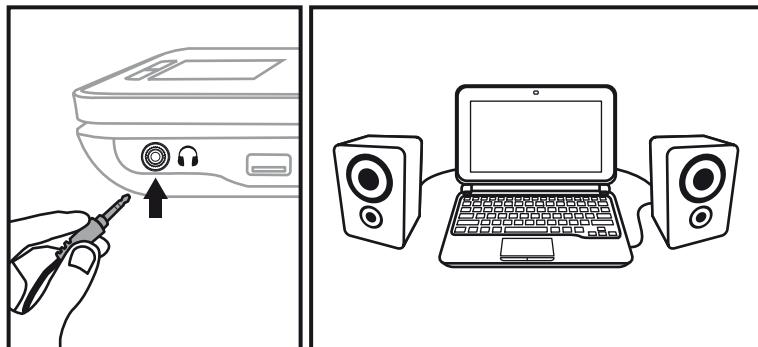
<http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

**5** Ejecuta el software DJUCED™ 18°

Más información (foros, tutoriales, vídeos...) disponible en  
[www.HERCULESDJMIXROOM.com](http://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.



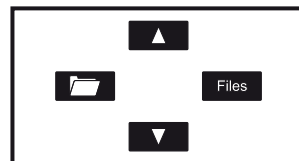
En la mayoría de las tarjetas de sonido del mercado de consumo, la preamplificación se realiza en las salidas 1-2. Por lo tanto, debes dirigir el sonido de los "auriculares" a las salidas 1-2 y la mezcla a las salidas 3-4.



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.

# 2 - CARGA DE LA MÚSICA EN DJUCED™ 18°

Utiliza los botones siguientes para examinar las carpetas y archivos.



Examinar la lista de carpetas o los archivos:



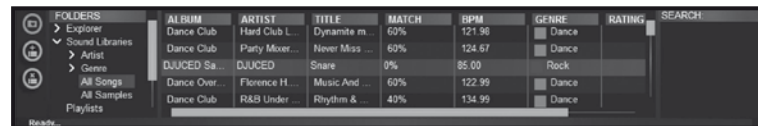
Expandir/contrair la estructura de árbol de una carpeta:



Acceder a la lista de archivos de una carpeta:



## 2.1 Desplázate hasta la ubicación en la que se almacenan los archivos de música en tu ordenador.



2.2 Una vez que hayas llegado a la pista que deseas usar (la pista está resaltada), pulsa **Load A** para cargar la pista en el deck A, o pulsa **Load B** para cargar la pista en el deck B. DJUCED™ 18° analiza automáticamente los BPM (número de beats por minuto) de la pista que has cargado y coloca un punto de entrada (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.**

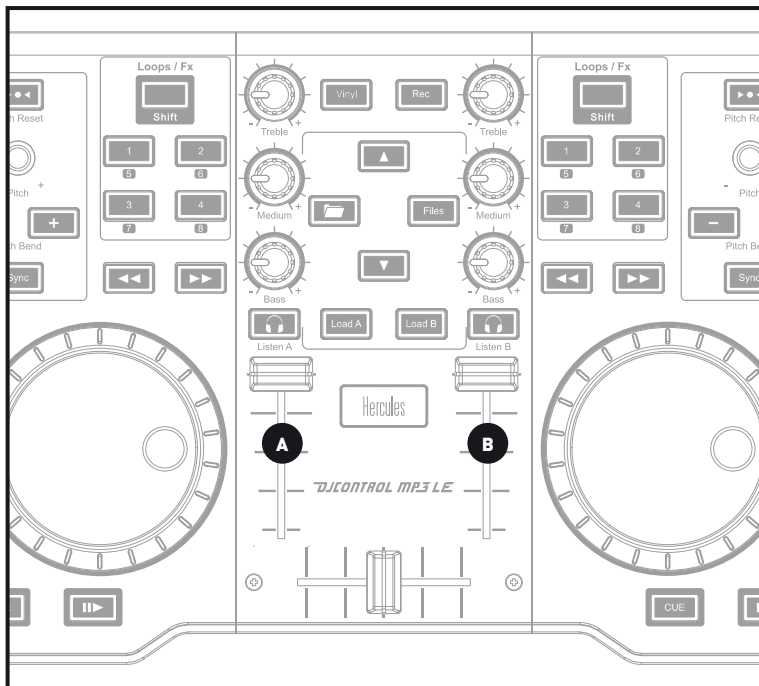
### 3 - ESCUCHA PREVIA DE UNA PISTA


Con la escucha previa puedes preparar la pista siguiente que se va a reproducir (después de la pista que estás reproduciendo actualmente para el público). Puedes utilizar la escucha previa para hacer beatmatch de la pista siguiente que se va a reproducir, o poner la pausa en la pista en un punto determinado para que esa reproducción empiece desde esa posición exacta. O puedes colocar un punto de entrada que te permitirá iniciar la reproducción de la pista desde ese punto (consulta también la sección 6 – USO DE PUNTOS DE ENTRADA).

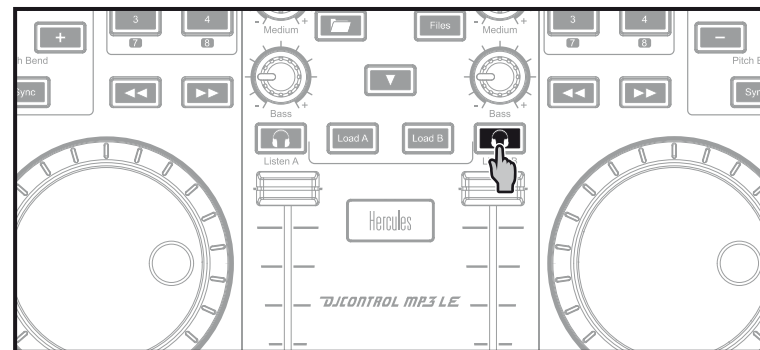


Para hacer escucha previa de una pista, debes tener una tarjeta de sonido multicanal.

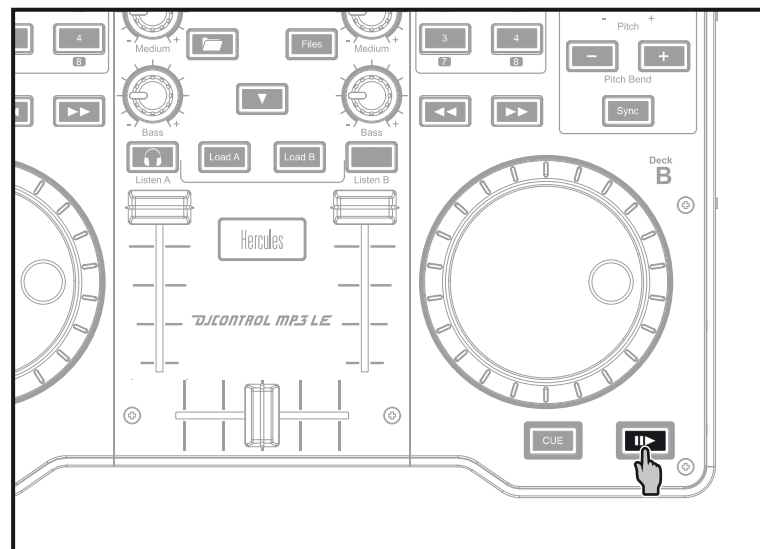
3.1 Estás reproduciendo una pista en el deck A y quieres hacer escucha previa de la pista siguiente en el deck B.



3.2 Pulsa el botón  en el deck B (el deck en el que está cargada la pista de la que quieres hacer escucha previa).



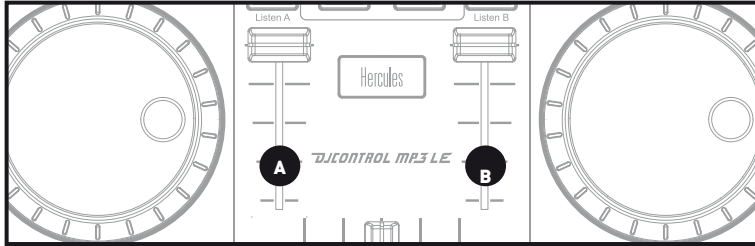
3.3 Empieza a reproducir la pista de la que se va a hacer escucha previa en el deck B. Prepara la pista (haz beatmatch de la pista, coloca un punto de entrada...).



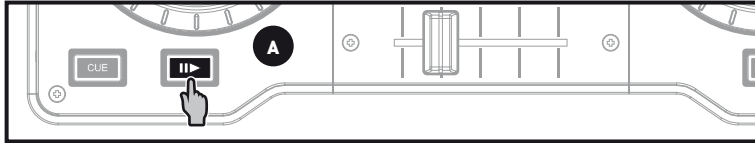
## 4 - MEZCLAS DE PISTAS

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

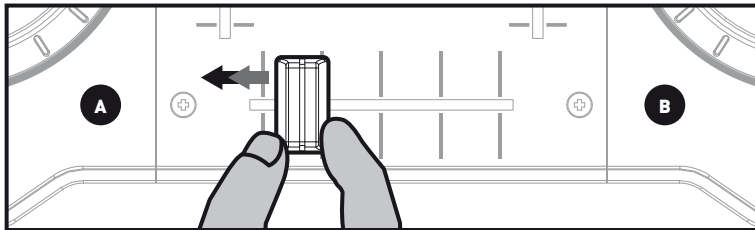
**4.1** Has cargado una pista en cada deck (A y B). Coloca los faders de volumen como se indica a continuación.



**4.2** Empiezas por reproducir la pista del deck A.

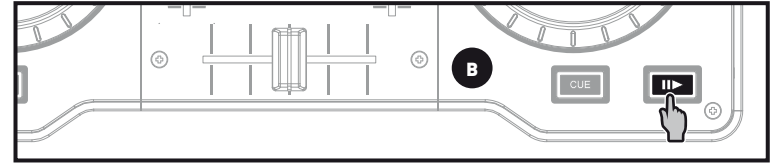


**4.3** Pon el crossfader en el lado del deck en el que se está reproduciendo la pista (aquí, a la izquierda).

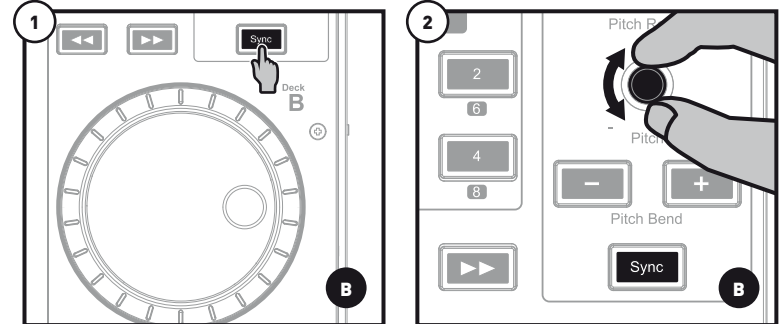


**4.4** Selecciona la escucha previa en el deck B (consulta 3. Escucha previa de una pista).

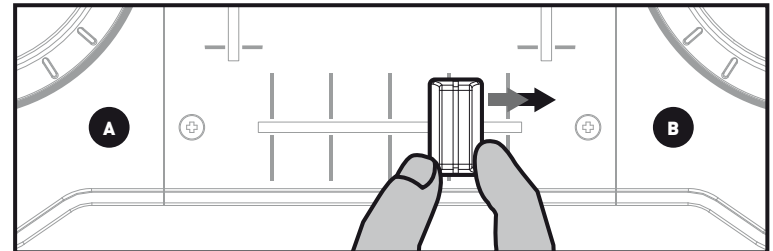
**4.5** Antes del final de la pista que se está reproduciendo, empieza a reproducir la pista cargada en el deck B.



**4.6** Para garantizar una transición con el mismo tiempo, sincroniza los BPM (número de beats por minuto) de la pista que te dispones a reproducir. En este caso, pulsa el botón **Sync** del deck B (1), de tal forma que el valor de BPM de esta pista coincida con los BPM de la pista que estará finalizando (en el deck A). O puedes ajustar los BPM para que coincidan con los BPM de la pista en el deck A usando el codificador de pitch (2).



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



## 5 - EFECTOS Y BUCLES

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

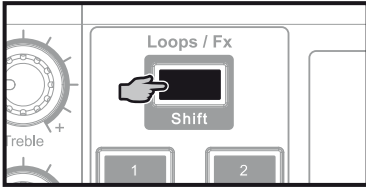
Un bucle es una parte de la pista cuyo principio y final puedes definir y que se reproduce repetidamente.

### 5.1 Aplicación de un efecto a una pista que está cargada y reproduciéndose.

Pulsa el botón **Shift** para acceder al modo Fx.

Si el botón **Shift** no está encendido, estás en el modo Loops (= bucles).

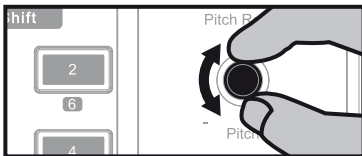
Si el botón **Shift** está encendido, estás en el modo Fx (= efectos).



En modo de efectos, pulsa un botón para aplicar un efecto, o varios botones para aplicar una combinación de efectos. El efecto o efectos correspondientes se muestran en DJUCED™ 18°.



Activa el codificador para modular el efecto correspondiente.

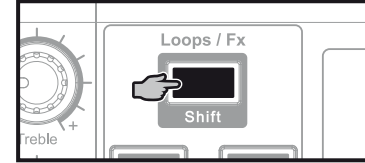


### 5.2 Creación y reproducción de un bucle de una pista que está cargada y reproduciéndose.

Pulsa el botón **Shift** para acceder al modo Loops.

Si el botón **Shift** no está encendido, estás en el modo Loops (= bucles).

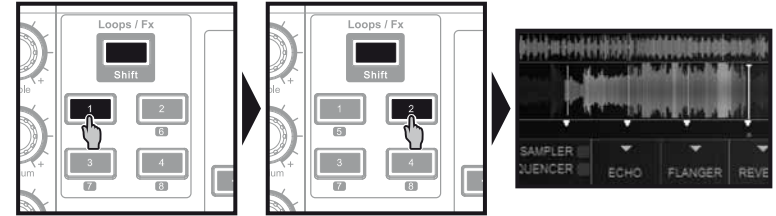
Si el botón **Shift** está encendido, estás en el modo Fx (= efectos).



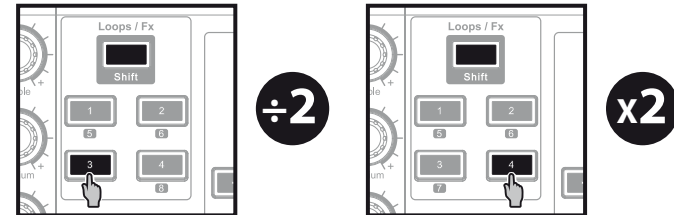
En modo de bucles, cuando una pista se está reproduciendo, pulsa el botón 1 para crear el inicio del bucle (o el punto de "entrada de bucle"), y luego pulsa el botón 2 en el momento en el que desees marcar el final del bucle (o punto de "salida de bucle").

**Utiliza las líneas verticales en DJUCED™ 18° (1 línea = 1 beat), también cuando se esté reproduciendo la música, para que te ayuden a determinar el mejor lugar para el final del bucle.**

DJUCED™ 18° reproduce una parte de la pista como un bucle. Pulsa el botón 2 para salir del bucle y volver a la reproducción normal.



Pulsa el botón 3 para dividir a la mitad la duración del bucle, y el botón 4 para duplicar la duración del bucle.



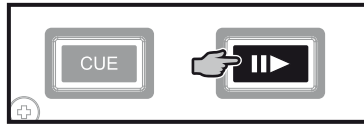
## 6 - USO DE PUNTOS DE ENTRADA

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.

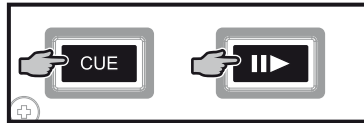
6.1 Mientras se está reproduciendo una pista, detén la reproducción pulsando el botón **II**. A continuación, coloca un punto de entrada pulsando el botón **CUE**.



6.2 Para ir a un punto de entrada que ya hayas colocado, inicia la reproducción y pulsa el botón **CUE**. Cuando sueltas el botón **CUE**, la reproducción se detiene. Para continuar la reproducción desde el punto de entrada (Cue), pulsa el botón **II** y suelta el botón **CUE**.



6.3 Cuando pulses el botón **CUE**, la reproducción empezará desde el último punto de entrada que hayas colocado en la pista y se detendrá cuando sueltes el botón. Para ir a un punto de entrada e iniciar la reproducción, pulsa **CUE** + **II**.

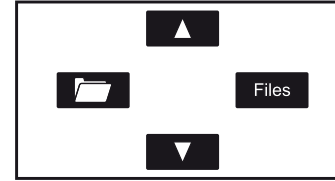


Haz clic en **⊖** (en DJUCED™ 18°) para eliminar un punto Cue.



## 7 - CREACIÓN DE UNA LISTA DE REPRODUCCIÓN

Resalta una de las pistas que desees añadir a la lista de reproducción, utilizando estos botones:



El botón **Ⓜ** aparece a la izquierda.



Haz clic en el botón **Ⓜ** para crear una lista de reproducción.

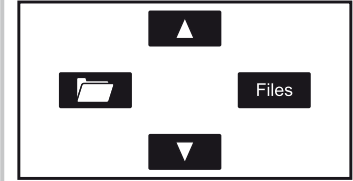
Escribe un nombre para la lista de reproducción y, a continuación, haz clic en OK.



La nueva lista de reproducción aparecerá en la carpeta Playlists.



Vuelve a la carpeta que contiene tu música, utilizando estos botones:



En DJUCED™ 18°, selecciona una o más pistas utilizando el ratón.

**Si mantienes pulsada la tecla MAYÚS en el teclado del ordenador, puedes seleccionar varios archivos consecutivos. Arrastra y suelta los archivos seleccionados en la lista de reproducción que has creado (aquí, "My Playlist").**

