


Hercules®

dj CONTROL AIR+

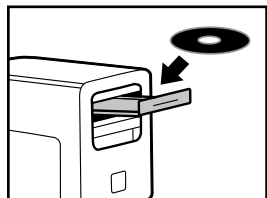


 INICIO RÁPIDO CON DJCONTROL AIR+ Y DJUCED™ 40°



INSTALACIÓN

- Inserta el CD-ROM.



- Ejecuta el programa instalador.
- Sigue las instrucciones.

Los controladores y el software del panel de control de DJControl AIR+ están instalados en tu sistema, junto con el software DJUCED™ 40°.

El panel de control de DJControl AIR+:



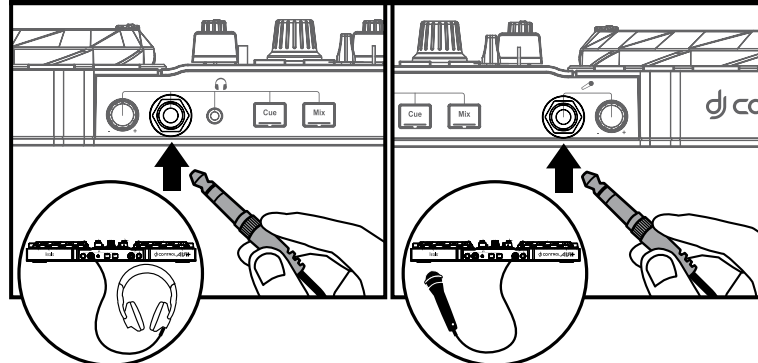
- 1- Pestaña Principal
- 2- Balance de salida (izquierda/derecha) para canales
- 3- Volumen en canales 1-2 y 3-4
- 4- Bloquear /desbloquear volumen del canal derecho e izquierdo
- 5- Activar /desactivar silencio
- 6- Ajustar el nivel de atenuación de talkover
- 7- Activar/desactivar sensor de proximidad
- 8- Configurar jog wheels (activar/desactivar y definir sensibilidad)
- 9- Seleccionar resolución MIDI

Ten en cuenta que el panel de control de DJControl AIR+ puede diferir ligeramente en Mac.

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

1 - CONEXIÓN DE AURICULARES, UN MICRÓFONO Y ALTAVOCES

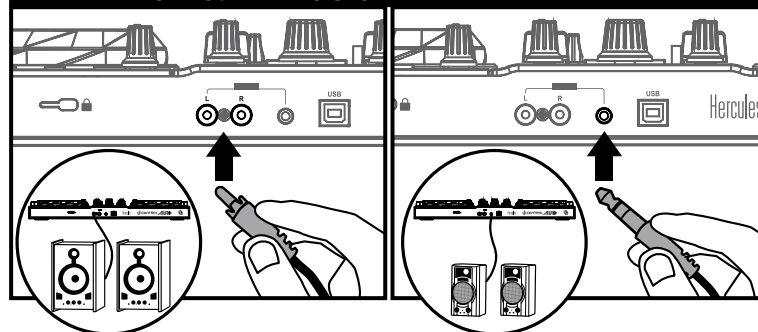
PANEL FRONTAL: AURICULARES Y MICRÓFONO



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.

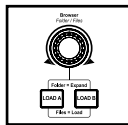
Micrófono: sólo puedes conectar un micrófono equilibrado, como un micrófono equilibrado dinámico.

PANEL TRASERO: ALTAVOCES



2 - CARGA DE LA MÚSICA EN DJUCED™ 40°

Utiliza la rueda de exploración Files/Folders para examinar los archivos y carpetas.



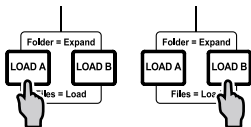
Examinar la lista de carpetas o los archivos:



Pulsa la rueda de exploración para cambiar entre carpetas y archivos:



Pulsa los botones **LOAD A** o **LOAD B** para entrar o salir de la carpeta seleccionada, o para cargar el archivo seleccionado en el deck correspondiente:



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

FOLDERS	TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM
Explorer	Never Miss T...	Party Mier 9...	124.67	9:00	Dance	80%	Dance Club
Sound Libraries	Shane	DJUCED	85.00	0:01	Rock	40%	DJUCED Sa...
AFK!	Dynamite mi...	Hard Club L...	121.88	7:48	Dance	40%	Dance Club
Genes	Never Miss T...	Party Mier 909	124.67	3:00	Dance	30%	Dance Club
All Songs	Never Miss T...	Party Mier 909	124.67	7:30	Dance	100%	Dance Club
All Samples	Shane	DJUCED	85.00	0:01	Rock	0%	DJUCED Sa...
Recordings	MusicAnd D...	Florence H...	122.99	2:40	Dance	40%	Dance Over
Items	Rhythm & B...	R&B Under ...	134.99	4:55	Dance	40%	Dance Club
History	Drums Hard...	Drummer Boy	131.35	5:26	Dance	60%	Dance Club
	Never Miss T...	Party Mier 9...	124.67	9:00	Dance	80%	Dance Club
	Rock	DJUCED	85.00	0:02	Rock	0%	DJUCED Sa...
	After The Fi...	Beats! Mogul	123.48	5:11	Dance	50%	Rinogear Of...
	Koolhaas	Mr. Fowl#	80.77	6:48	Dance	0%	Ninja Trins

2.2 Después de resaltar una pista, pulsa **LOAD A** para cargar la pista en el deck A, o pulsa **LOAD B** para cargar la pista en el deck B. DJUCED™ 40° analiza automáticamente los BPM (número de beats por minuto) de la pista que has cargado.

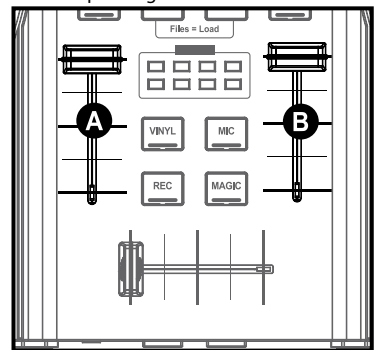


DJUCED™ 40° te permite reproducir los formatos de archivo de audio más populares (mp3, wav, wma, aif...) si el códec está instalado en el ordenador. Si un formato de archivo no se reconoce correctamente en iTunes, Windows Media Player... actualiza la versión del software en cuestión.

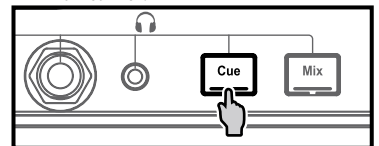
3 - ESCUCHA PREVIA DE UNA PISTA

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 HotCue que te permitirá iniciar la reproducción de la pista desde ese punto (consulta también la sección 6 – CÓMO TRABAJAR CON PUNTOS HOTCUE).

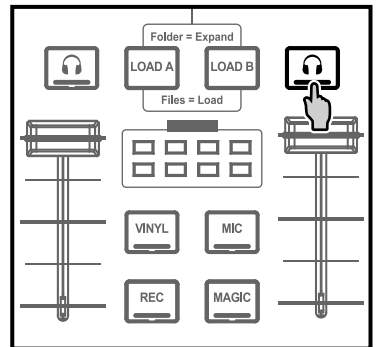
3.1 Estás reproduciendo una pista en el deck A y quieres hacer escucha previa de la pista siguiente en el deck B.



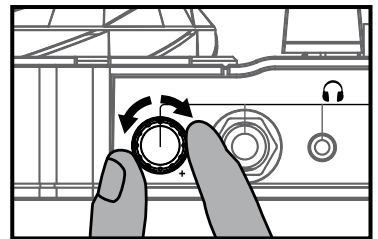
3.2 Pulsa el botón **Cue** antes de empezar a reproducir la pista que vas a monitorizar.



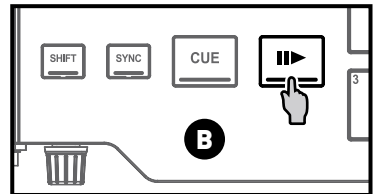
3.3 Pulsa el botón **Headphones** en el deck B (el deck en el que está cargada la pista de la que quieres hacer escucha previa).



3.4 Ajusta el volumen de los auriculares utilizando la rueda de volumen de los auriculares.



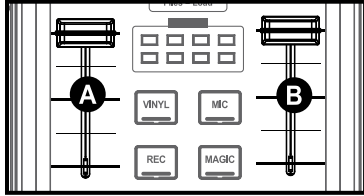
3.5 Empieza a reproducir la pista de la que se va a hacer escucha previa en el deck B. Prepara la pista (haz beatmatch de la pista, coloca un punto Cue...).



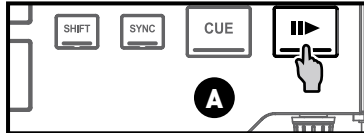
4 - MEZCLAS DE PISTAS

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

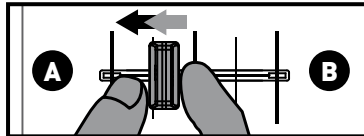
4.1 Has cargado una pista en cada deck (A y B). Coloca los faders de volumen como se indica a continuación.



4.2 Empiezas por reproducir la pista del deck A.

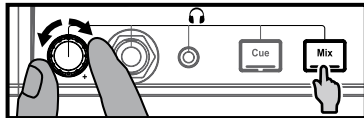


4.3 Pon el crossfader en el lado del deck en el que se está reproduciendo la pista (aquí, a la izquierda).

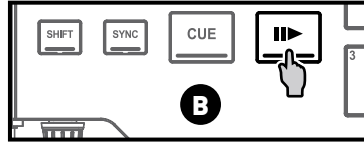


4.4 Pulsa el botón **Mix** en el panel frontal. El sonido que se reproducirá para el público en los altavoces será el mismo que el que se está reproduciendo en tus auriculares.

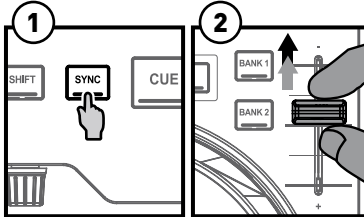
Ajusta el volumen de los auriculares utilizando la rueda de volumen de los auriculares.



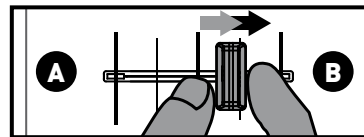
4.5 Antes del final de la pista que se está reproduciendo, empieza a reproducir la pista cargada en el deck B.



4.6 Para garantizar una transición con el mismo tempo, 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 está a punto de terminar (en el deck A). O dene los mismos BPM que los del deck A mediante el pitch fader (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).

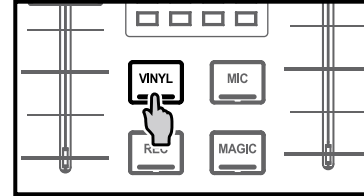


Cuando queden 30 segundos para el final de la pista se mostrará una alerta para hacerte saber que es el momento de prepararse para reproducir la pista siguiente.

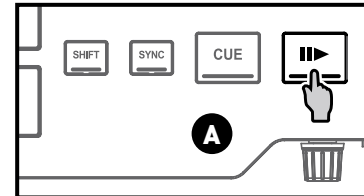


5 - HACER SCRATCHING EN UNA PISTA

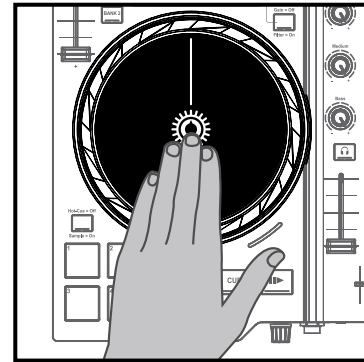
5.1 Asegúrate de que el botón **Vinyl** esté encendido, de forma que estés en modo Scratch.



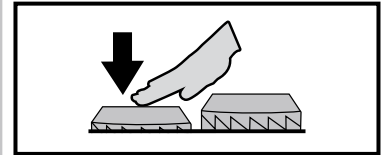
5.2 Empieza a reproducir la pista cargada en el deck A, por ejemplo.



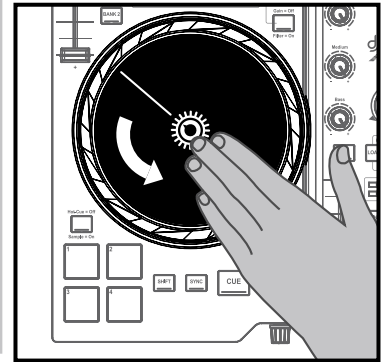
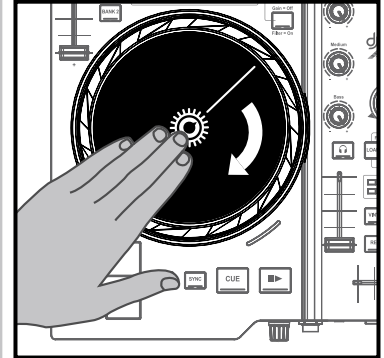
5.3 Coloca la mano en la jog wheel del deck A, según se muestra en la ilustración.



5.4 Presiona ligeramente la jog wheel...



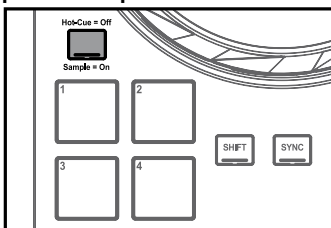
5.5 ... y gira suavemente la jog wheel hacia la derecha y hacia la izquierda, de forma consecutiva.



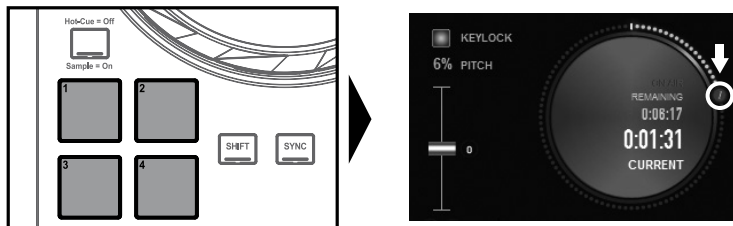
6 - CÓMO TRABAJAR CON PUNTOS HOTCUE

Un punto **HotCue** es un marcador que puedes colocar en una pista de música. Te permite iniciar la reproducción de la pista a partir de ese punto.

6.1 Asegúrate de que el botón **HotCue/Sample** está **desactivado** (es decir, en modo HotCue, el modo predeterminado).

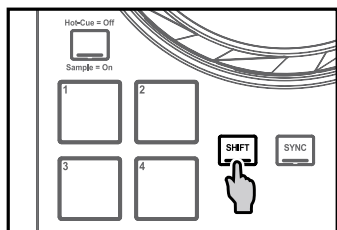


6.2 Puedes colocar hasta 4 marcadores, conocidos como puntos HotCue: pulsa el pad 1 para colocar HotCue 1, el pad 2 para colocar HotCue 2, etc. Una vez hecho esto, cuando estés en modo HotCue, basta con que pulses uno de los pads del 1 al 4 para acceder al marcador correspondiente en la pista.



Cuando pulses el botón **Cue**, la reproducción empezará desde el último punto HotCue que hayas colocado en la pista.

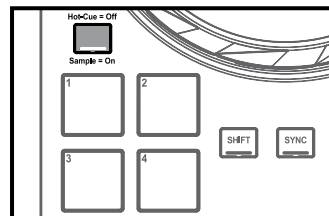
6.3 Para eliminar un punto HotCue: cuando estés en modo HotCue, pulsa el botón **Shift** y el pad asociado con el punto HotCue que desees eliminar. O puedes hacer clic en el botón "—" (en el software DJUCED™ 40°) para eliminar el punto HotCue correspondiente.



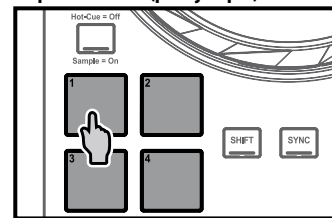
7 - CÓMO TRABAJAR CON SAMPLES

Reproducción de un **sample** en una pista que se ha cargado y que se está reproduciendo:

7.1 Asegúrate de que el botón **HotCue/Sample** está **activado** (es decir, en modo Sample).

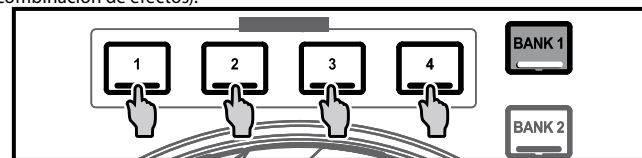


7.2 Toca en uno o más pads para activar los samples (un fragmento breve de música o sonido). Cuanta más presión apliques sobre el pad, más alto será el volumen del sample reproducido; sin embargo, puedes deshabilitar este aspecto dependiente de la velocidad en el panel de control, si lo prefieres. Cuando un sample se activa en un pad, el pad permanece encendido la misma cantidad de tiempo que la duración del sample: quizás un segundo, para un sonido breve como un golpe de tambor; o algunos segundos para un sample de música (por ejemplo).



8 - CÓMO APLICAR EFECTOS

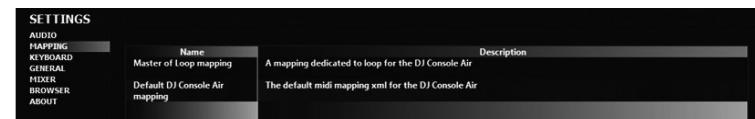
8.1 Aplicación de un efecto a una pista que se ha cargado y que se está reproduciendo: Asegúrate de que el botón **Bank 1** está **activado**. Pulsa el **botón 1, 2 y/o 3** para activar o desactivar los efectos correspondientes. Pulsa el **botón 4** para activar o desactivar MacroFx (una combinación de efectos).



El efecto correspondiente se muestra en DJUCED™ 40° y se aplica a la pista que se está reproduciendo.



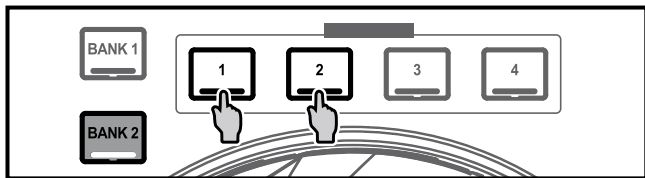
La pestaña **Mapping** en el panel **SETTINGS** del software DJUCED™ 40° te permite elegir entre las distintas configuraciones de mapeo disponibles para efectos y bucles.



9 - CÓMO TRABAJAR CON BUCLES

9.1 Entrada o salida del bucle

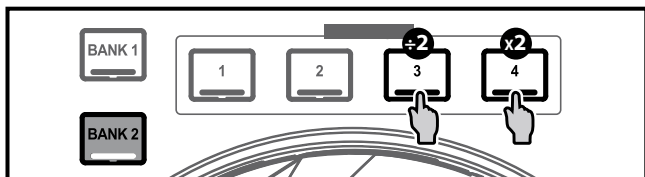
Asegúrate de que el botón **Bank 2** está **activado**. A continuación pulsa el **botón 1** para definir el punto de inicio del bucle y el **botón 2** para definir el punto final del bucle. Utiliza las líneas verticales en DJUCED™ 40° (1 línea = 1 beat), también cuando se esté reproduciendo la música, para que te ayuden a determinar el mejor lugar para el final del bucle.



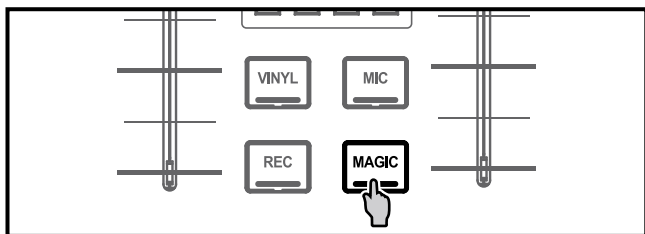
DJUCED™ 40° reproduce una parte de la pista como un bucle.

9.2 Aumento o disminución de la duración del bucle

Asegúrate de que el botón **Bank 2** está activado. A continuación, pulsa el **botón 3** para dividir a la mitad la duración del bucle, y el **botón 4** para duplicar la duración del bucle.



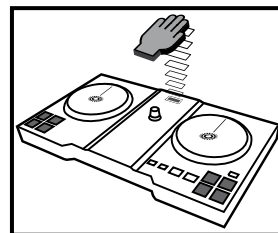
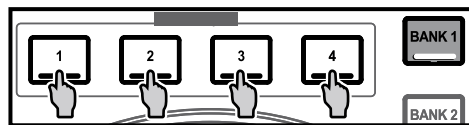
Pulsa el botón **MAGIC** para dividir de forma instantánea el bucle actual en 4 partes, y asignar las partes del bucle a los 4 pads. Si pulsas el botón **MAGIC** sin tener un bucle actual, no pasará nada y se mostrará un mensaje en la parte inferior de la ventana de DJUCED™ 40°, que te indicará que crees primero un bucle antes de poder generar samples.



10 - UTILIZACIÓN DEL CONTROL AIR

10.1 En el panel de control de DJControl AIR+, asegúrate de que el sensor de proximidad (control en el aire) está **habilitado**.

10.2 Asegúrate de que el botón **Bank 1** está **activado**. Pulsa y mantén pulsado el botón 1, 2, 3 o 4 y mueve la mano por encima del sensor de proximidad al mismo tiempo para modular la cantidad del efecto aplicado.



11 - CREACIÓN DE UNA LISTA DE REPRODUCCIÓN

Una lista de reproducción es un conjunto de pistas que **optas por agrupar, como parte de un género (electrónica, rock...) o tema (favoritos, fiesta, cumpleaños, los 80...) específico**.

11.1 Resalta una de las pistas que desees añadir a la lista de reproducción, utilizando la rueda de exploración Files/Folders:



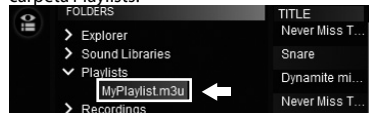
El botón aparece a la izquierda.



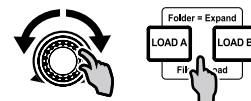
11.2 Haz clic en el botón para crear una lista de reproducción. Escribe un nombre para la lista de reproducción y, a continuación, haz clic en Aceptar.



La nueva lista de reproducción aparecerá en la carpeta Playlists.



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



11.4 En DJUCED™ 40°, 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").

