

¿Qué puedo hacer con Hercules DJ Console?

Para animar una fiesta siendo un DJ principiante hay que tener en cuenta la realización de 3 operaciones principales:

1. Iniciar la música: determinar un punto de inicio (punto de entrada).

Como algunas pistas empiezan demasiado lentamente para poder bailar, el DJ selecciona el momento en el que quiere que empiece la reproducción: a esto se le llama un punto de entrada (botón **CUE**).

- El DJ establece el punto de entrada pulsando el botón **CUE** en el lugar apropiado de la pista, cuando la pista no se está reproduciendo, en Virtual DJ y en NewDJ.
- Al reproducir la pista, el DJ puede ir directamente al punto de entrada:
 - En Virtual DJ, reproduce la pista pulsando el botón **Play/Pause**, y luego pulsa el botón **CUE** para ir automáticamente al punto de entrada definido previamente.
 - En NewDJ, pulsa el botón **Play/Pause** y la pista se iniciará automáticamente en el punto de entrada.

2. Cambiar de una pista a otra sin que lo noten las personas que bailan.

- Para evitar huecos entre pistas: utiliza el deslizador **Crossfader**.

Después de cargar una pista en cada plato, cuando se estén reproduciendo ambos archivos (pulsas los botones **Play/Pause**) puedes cambiar de una pista a la siguiente para la audiencia moviendo el deslizador **Crossfader** de un plato al otro.

=> Una vez que tengas soltura con el crossfader, podrás hacer de DJ en una fiesta. Sin embargo, hay otras cosas que puedes hacer para que la experiencia sea aún mejor.

- Para sincronizar los ritmos de 2 pistas: utiliza la función **AUTO BEAT**.

Para tu audiencia será más fácil cambiar gradualmente de un ritmo a otro cuando están bailando, en lugar de tener que realizar un cambio de ritmo instantáneo. Siempre que sea posible, debes sincronizar el ritmo de la pista que estás reproduciendo con el de la pista que la seguirá.

- Calcula los BPM (Beats Per Minute) para cada pista:

En Virtual DJ: selecciona el archivo de audio, haz clic derecho en él con tu ratón y selecciona **Analyze**. El software calcula el promedio de BPM medios para la pista.

En NewDJ SE: al escuchar la música en los auriculares, haz clic en el botón **BPM Count** de NewDJ en cada beat, y NewDJ calculará instantáneamente los BPM de la pista.

- Sincroniza los BPM de la pista B con los BPM de la pista A:

Una vez que hayas medido los BPM de las pistas en los platos A y B, cuando pulses el botón **AUTO BEAT** en el plato B, cambiarás los BPM del plato B para igualar los BPM de la pista que se está reproduciendo en el plato A.

Puedes utilizar el deslizador **Crossfader** para cambiar de la pista A a la B, lo que no molestará a las personas que bailan ya que el ritmo de la música no cambiará. Puedes restablecer los BPM originales en el plato B ajustando el deslizador **Pitch**.

=> Una vez que hayas sincronizado los BPM al cambiar de una pista a la otra, las personas que bailan pueden mantener el mismo ritmo cuando bailan con la nueva pista.

- Fundir los niveles de ganancia: utiliza los controles **Bass, Medium y Treble**.

Al cambiar de una pista a otra, tu mezcla sonará más suave si sigues este procedimiento (también hay otras formas, y ésta es tan sólo una sugerencia):

a) Al reproducir la pista A, pon los controles **Bass, Medium y Treble** del plato A entre los niveles medio y máximo, y pon los controles **Bass, Medium y Treble** del plato B entre los niveles mínimo y medio.

b) Al fundir del plato A al plato B:

- Detén el **Crossfader** en el centro durante aproximadamente 5 segundos.
- Durante este tiempo, sube los controles **Bass, Medium y Treble** del plato B hasta entre los niveles medio y máximo.
- Al mismo tiempo, baja los controles **Bass, Medium y Treble** del plato A hasta entre los niveles

mínimo y medio.

c) Luego puedes establecer completamente el **Crossfader** en el plato B.

=> Al seguir este procedimiento, realizas una transición de audio suave del plato A al B, proporcionando a las personas que bailan la sensación de que las dos pistas están conectadas.

3. Añadir anuncios o efectos a la música.

- Habla a tu audiencia por encima de la música, con un micrófono y la función de Talkover:
 - Ejecuta DJ Console Mixer.
 - Pon el modo de audio en modo **Advanced** (DJ).
 - Selecciona el nivel de atenuación de la música de fondo en DJ Console Mixer (-6 dB debería bastar).
 - Baja el botón **Talkover** en el panel frontal de DJ Console al nivel mínimo.
 - Conecta el micrófono a la clavija de entrada de micrófono de ¼ pulgada.
 - Enciende el micrófono.
 - Sube el botón **Talkover** en el panel frontal de DJ Console al nivel que necesites.
 - Pulsa el botón **Talkover** (el indicador **ON AIR** de DJ Console Mixer se volverá rojo).
 - Habla a tu audiencia por el micrófono.
 - Después de hacer tu anuncio, pulsa de nuevo el botón **Talkover**. El indicador **On Air** se vuelve de nuevo gris en DJ Console Mixer (la función Talkover está desactivada).
 - Pon de nuevo el botón **Talkover** al nivel mínimo.
 - Apaga el micrófono.
- => De esta forma, tu anuncio se emitirá sobre la música para que la audiencia pueda oírte.

- Añade un efecto sobre la música. Utiliza el botón **Fx**:

Para añadir un efecto sobre la música puedes utilizar el botón **Fx**, y luego elegir el efecto utilizando los botones 1, 2 y 3. Los efectos predeterminados son Flanger, Over-loop y Brake en Virtual DJ, y Flanger, Scratch y Gargle en NewDJ.

=> En general, un DJ principiante utiliza los efectos sólo para llamar la atención sobre una nueva pieza musical o para indicar un anuncio, puesto que los efectos no se añaden constantemente.

Además de las actuaciones en directo, un DJ hace música creando sus mezclas personalizadas, que pueden ser más complicadas que las que realiza en las fiestas. Un DJ puede:

- Crear nuevos bucles y efectos de audio con, por ejemplo, el software Storm DJ.
- Personalizar efectos en directo, como los scratches.