



DJControl Compact



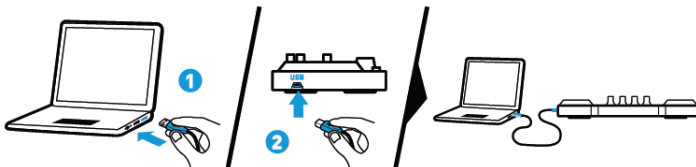
EINFÜHRUNG IN DJCONTROL COMPACT UND DJUCED™ 18°



INSTALLATION

1

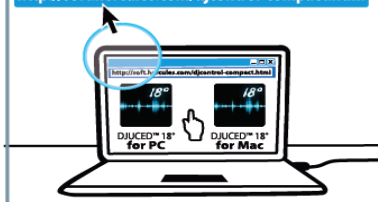
Schließen Sie Ihre DJControl Compact an Ihren Computer an.



2

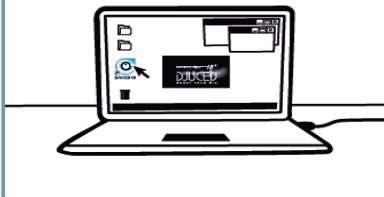
DJUCED™ 18° Applikation installieren.

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



3

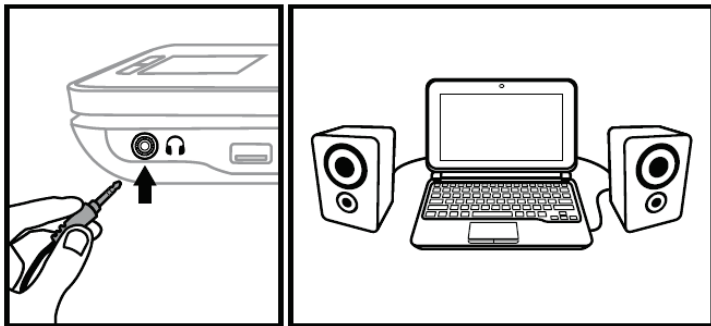
DJUCED™ 18° Applikation starten.



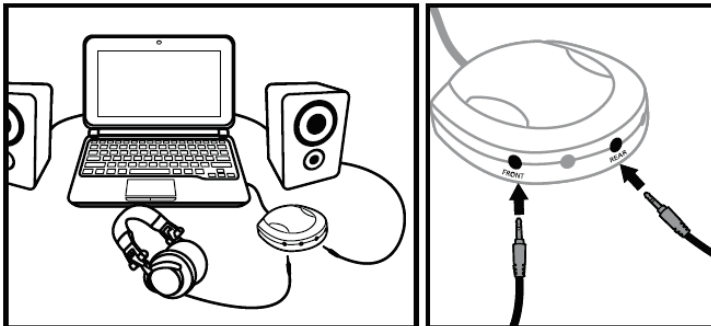
Weitere Information (Foren, Anleitungen, Videos ...) auf
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 – LAUTSPRECHER UND KOPFHÖRER ANSCHLIESSEN.

1.1 Anschluss an die Stereo-Soundkarte Ihres Computers.



1.2 Anschluss an eine externe Mehrkanal-Soundkarte.



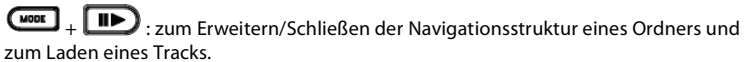
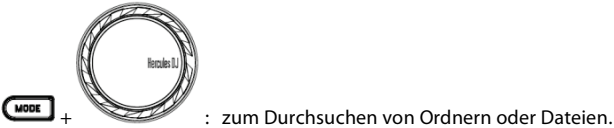
Bei den meisten marktgängigen Soundkarten werden die Ausgänge 1-2 vorverstärkt. Daher sollten Sie die Ausgänge 1-2 mit der Wiedergabe für den Kopfhörer belegen und die Ausgänge 3-4 zur Wiedergabe Ihres Mixes reservieren.

⚠ Stellen Sie sicher, nichts anderes an den Kopfhörerausgang anzuschließen, da dies das reibungslose Funktionieren der anderen Ausgänge beeinflusst.

⚠ Stellen Sie beim Anschluss von Kopfhörern sicher, daß der Lautstärkepegel sich für das Hören mit Kopfhörern eignet! Wird Musik bereits vor dem Aufsetzen des Kopfhörers abgespielt, verringern Sie ggf. die Lautstärke, falls diese Ihnen für die Wiedergabe im Kopfhörer zu laut erscheint.


2 - LADEN IHRER MUSIK IN DJUCED™ 18°

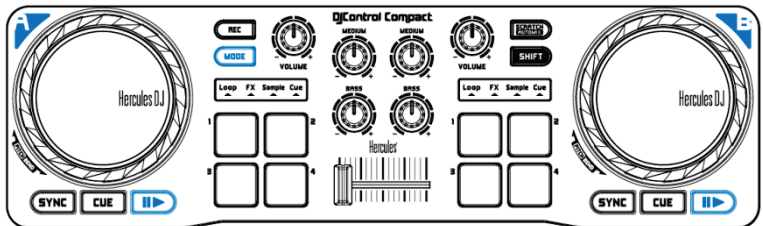
Nutzen Sie die folgenden Buttons, um durch Ordner zu navigieren.



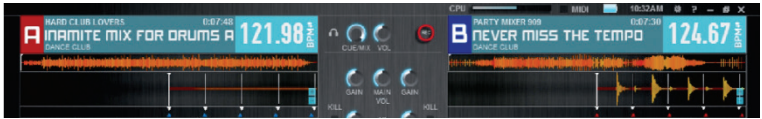
2.1 Durchsuchen des Ortes, an dem Ihre Musikdateien auf Ihrem Computer gespeichert sind.



2.2 Nachdem Sie einen Track ausgewählt haben, drücken Sie **MODE** +  , um den Track auf Deck A oder B zu laden.



DJUCED™ 18° analysiert automatisch die BPM (Beats per Minute = Taktrate) des gewählten Tracks und plaziert einen Cuepoint auf den ersten Beat des Tracks.



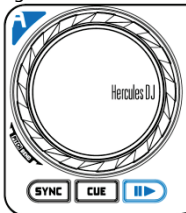
DJUCED™ 18° ermöglicht Ihnen die Wiedergabe der gebräuchlichsten Audio-Formate (mp3, wav, wma, aif ...) zu spielen, wenn der entsprechende Codec auf Ihrem Computer installiert ist. Installieren Sie iTunes, Windows Media Player ... wenn diese noch nicht auf Ihrem System installiert sind.

3 - TRACKS MIXEN

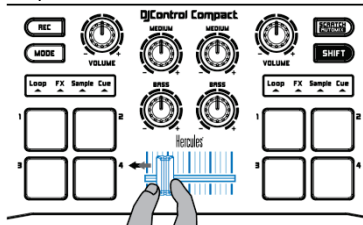
Tracks zu Mixen bedeutet, mehrere Songs hintereinander ohne Lücken und Pausen abzuspielen.

3.1 Laden Sie jeweils einen Track auf Deck A und B.

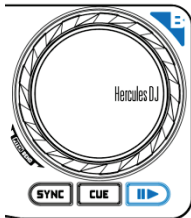
3.2 Starten Sie mit dem Abspielen des auf Deck A geladenen Tracks.



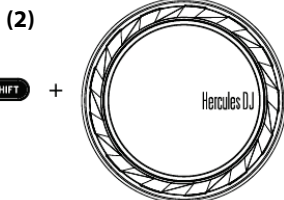
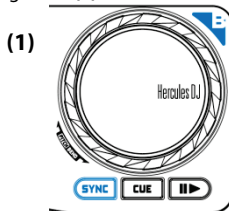
3.3 Schieben Sie den Crossfader in Richtung des Decks, das einen Track abspielt (hier also nach links).



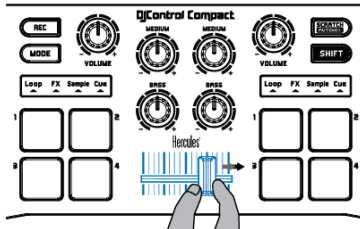
3.4 Kurz vor Ende des abgespielten Tracks, beginnen Sie mit der Wiedergabe des auf Deck B geladenen Tracks.



3.5 Um einen Übergang im selben Tempo zu gewährleisten, synchronisieren Sie die BPM des Tracks, der abgespielt werden soll. Um dies zu tun, drücken Sie den **SYNC** Button auf Deck B (1) um die BPM dieses Tracks den BPM des endenden Tracks (auf Deck A) anzupassen. Sie können die BPM auch denen des Tracks auf Deck A anpassen indem Sie den **SHIFT** Button und das Jogwheel (2) nutzen.



3.6 Für den Übergang ziehen Sie den Crossfader zunehmend in Richtung des Decks auf der der neue Track abgespielt wird (hier nach rechts).

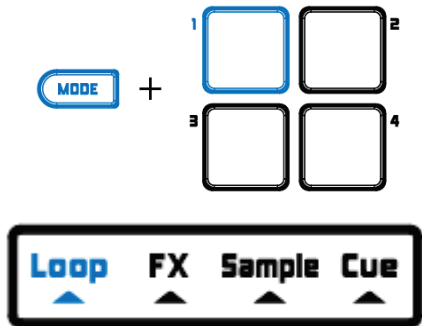


4 - LOOPS (LOOP)

Ein Loop (Schleife) ist Teil eines Tracks, dessen Anfang und Ende Sie selbst bestimmen, und der wiederholt abgespielt wird.

4.1 Zugriff auf den Loop-Modus

Drücken Sie **MODE** Button + Pad 1.



4.2 Kreieren eines Loops mit vordefinierter Länge.

Zum Erstellen eines Loops, bestehend aus **1 Beat**, **Pad 1** drücken.

Zum Erstellen eines Loops, bestehend aus **2 Beats**, **Pad 2** drücken.

Zum Erstellen eines Loops, bestehend aus **4 Beats**, **Pad 3** drücken.

Zum Erstellen eines Loops, bestehend aus **8 Beats**, **Pad 4** drücken.

4.3 Manuelles Erstellen eines Loops

SHIFT + Pad 1 drücken, um den Startpunkt des Loops zu erstellen.

SHIFT + Pad 2 drücken, um den Endpunkt des Loops zu erstellen oder diesen zu verlassen.

SHIFT + Pad 3 drücken, um die Loop-Länge zu halbieren.

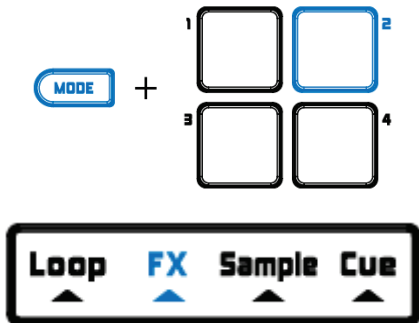
SHIFT + Pad 4 drücken, um die Loop-Länge zu verdoppeln.

5 - EFFEKTE (FX)

Ein Effekt (Fx) ist ein Filter (oder eine Kombination von Filtern), die den Sound modifiziert: Echo, Hall ...

5.1 Zugriff auf den (FX) Effekt-Modus

Drücken Sie den **MODE** Button + Pad 2.



5.2 Anwenden eines Effektes während der Wiedergabe des geladenen Tracks

Um **Effect 1** zu aktivieren, **Pad 1** drücken.

Um **Effect 2** zu aktivieren, **Pad 2** drücken.

Um **Effect 3** zu aktivieren, **Pad 3** drücken.

Um **Effect 4** zu aktivieren, **Pad 4** drücken.

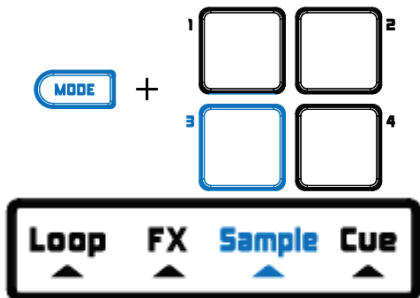
Um Effekte zu ändern, drücken Sie **SHIFT** + und das zum Effekt korrespondierende Pad.

6 - SAMPLES (SAMPLE)

Ein Sample ist ein kurzes Soundstück, das allein stehend oder in Verbindung mit anderen Samples entweder über die Musik oder anstelle der Musik wiedergegeben wird. Ein Sample kann entweder als Loop oder einmalig abgespielt werden (auch als "Jingle" bekannt).

6.1 Zugriff auf den Sample-Modus

MODE Button + Pad 3 drücken.



6.2 Abspielen eines Samples während der Wiedergabe des geladenen Tracks

Zur Wiedergabe von **Sample 1**, Pad 1 drücken.

Zur Wiedergabe von **Sample 2**, Pad 2 drücken.

Zur Wiedergabe von **Sample 3**, Pad 3 drücken.

Zur Wiedergabe von **Sample 4**, Pad 4 drücken.

Einen **Loop von Sample 1** starten, **SHIFT + Pad 1** drücken.

Einen **Loop von Sample 2** starten, **SHIFT + Pad 2** drücken.

Einen **Loop von Sample 3** starten, **SHIFT + Pad 3** drücken.

Einen **Loop von Sample 4** starten, **SHIFT + Pad 4** drücken.

6.3 Ändern der Standard-Samplesliste

In DJUCED™ 18°, klicken Sie auf das gewünschte Sample unter Verwendung der Dateien-Navigationsstruktur und ziehen dieses in den Sampler, um das bestehende Sample zu ersetzen.

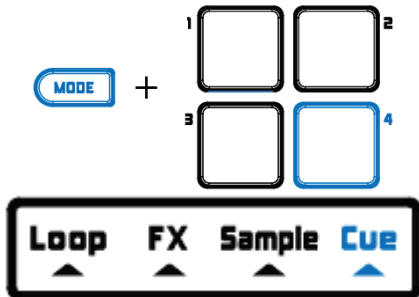


7 - CUE POINTS (CUE)

Ein Cuepoint ist eine Markierung, die Sie in einem Musiktitel plazieren können. Damit wird die Wiedergabe des Tracks von diesem Punkt ab gestartet.

7.1 Zugriff auf den Cue-Modus

Auf den **MODE** Button + Pad 4 klicken.



7.2 Setzen eines Cuepoints

Sie können bis zu 4 Cuepoints einfügen. Standardmäßig wird ein Cuepoint auf dem ersten Beat im geladenen Track plaziert.

Sie können einen Cuepoint während der Wiedergabe eines Tracks setzen oder wenn Sie sich von einem Part des Tracks mittels des Jogwheels zu einem anderen Part bewegen.

Um **CUEpoint 1** zu plazieren, **Pad 1** drücken.

Um **CUEpoint 2** zu plazieren, **Pad 2** drücken.

Um **CUEpoint 3** zu plazieren, **Pad 3** drücken.

Um **CUEpoint 4** zu plazieren, **Pad 4** drücken.

7.3 Zugriff auf einen Cuepoint

Um auf **CUEpoint 1** zuzugreifen, **Pad 1** drücken.

Um auf **CUEpoint 2** zuzugreifen, **Pad 2** drücken.

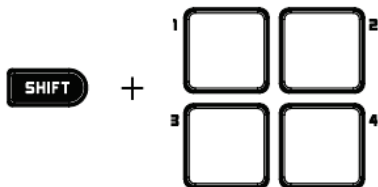
Um auf **CUEpoint 3** zuzugreifen, **Pad 3** drücken.

Um auf **CUEpoint 4** zuzugreifen, **Pad 4** drücken.

Der **CUE** Button ermöglicht Ihnen die Wiedergabe ab dem zuletzt gesetzten Cuepoint im Track zu starten.

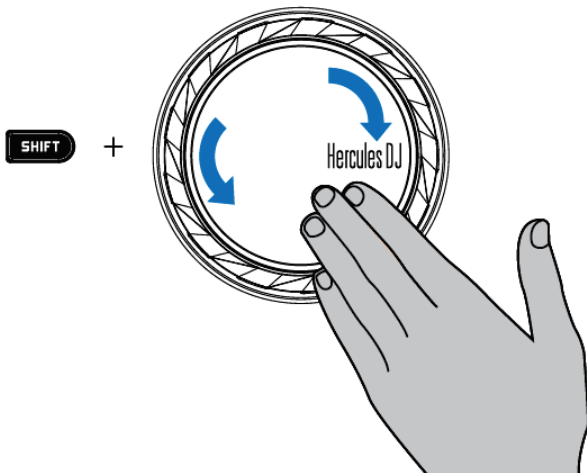
7.4 Cuepoint löschen

Zum Löschen eines Cuepoints **SHIFT** + das entsprechende **Pad** drücken.



8 - TRACKGESCHWINDIGKEIT EINSTELLEN (PITCH)

Um einen Track zu beschleunigen oder zu verlangsamen, halten Sie die **SHIFT** Taste gedrückt und drehen das Jogwheel auf dem Deck, auf dem der Track abgespielt wird.

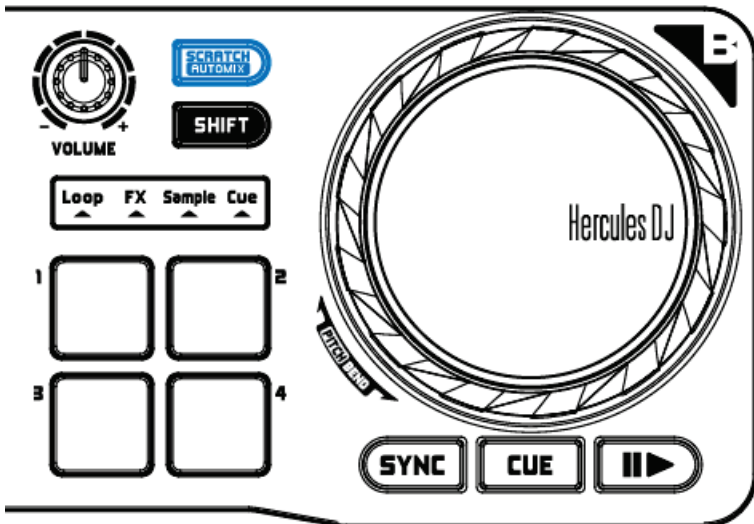


Um zur Ursprungsgeschwindigkeit des Tracks zurückzukehren, **SHIFT** + **SYNC** Buttons drücken.

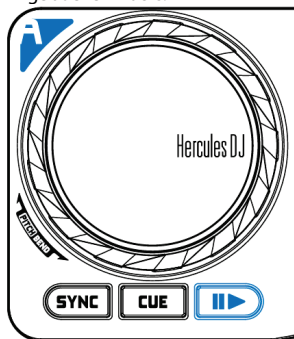
9 - SCRATCHEN EINES TRACKS

Ein Scratch kreiert einen Audioeffekt von einem Track durch Drehen des Jogwheels.

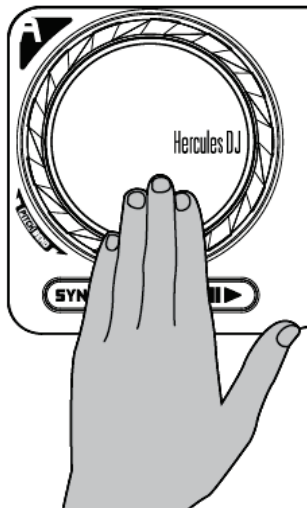
9.1 **SCRATCH** Button drücken, um den **SCRATCH** Modus des Jogwheels ein- oder auszuschalten.



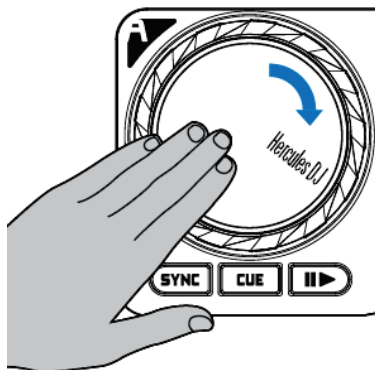
9.2 Starten Sie die Wiedergabe eines z. B. auf Deck A geladenen Tracks.



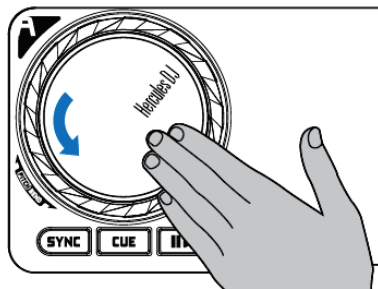
9.3 Legen Sie zum Scratching des auf Deck A geladenen Tracks Ihre Hand auf das Jogwheel auf Deck A ...



9.4. und drehen das Jogwheel nach links und rechts bis Sie das Ende des Scratchsounds hören und kehren dann zum Startpunkt zurück.



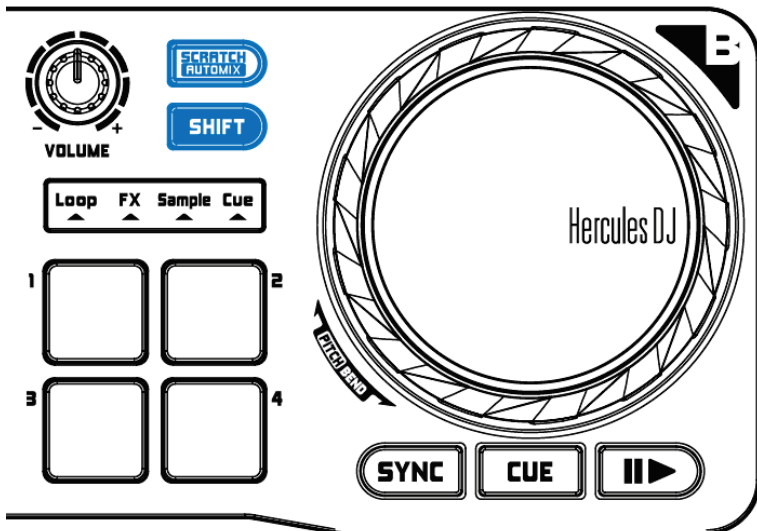
Sie können diesen Scratch einige Male wiederholen, um einen Rhythmus zu kreieren.



Bitte beachten: Ist der **SCRATCH** ausgeschaltet, ist die **PITCH BEND** Funktion (Ton-Ermittlung) eingeschaltet.

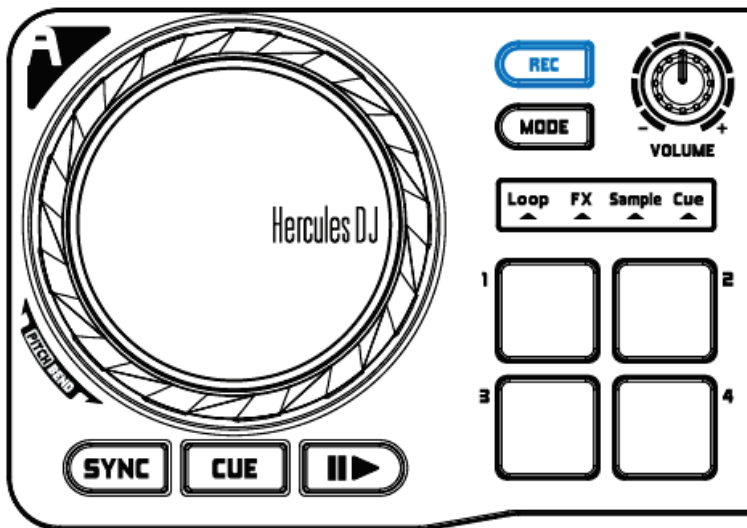
10 - AUTOMIX

Nachdem Sie zuvor eine Playlist erstellt haben (siehe Abschnitt 12 ERSTELLEN EINER PLAYLIST (WIEDERGABELISTE)), können Sie einen automatischen Mix durch Drücken der Tasten **SHIFT** + **AUTOMIX** starten.



11- AUFNAHME IHRES MIXES

Um Ihren Mix aufzunehmen, drücken Sie den Button **REC** zum Start der Aufnahme. Durch einen erneuten Druck auf den Button **REC** beenden Sie die Aufnahme.



12 – ERSTELLEN EINER PLAYLIST (WIEDERGABELISTE)

In DJUCED™ 18° klicken Sie auf den Button  , um eine Playlist zu erstellen.

Geben Sie einen Namen für die Playlist ein und bestätigen mit OK.



Die neue Playlist ist im Playlist-Ordner gelistet.



Wählen Sie, wie in Kapitel 2 „LADEN IHRER MUSIK IN DJUCED™ 18°“ beschrieben, aus. Oder ziehen Sie mit der Maus die ausgewählten Tracks in die kreierte Liste (hier "My Playlist").

Bitte beachten: Durch Drücken der SHIFT Taste auf Ihrer Tastatur, können mehrere aufeinander folgende Dateien ausgewählt werden.

