



# DJControl Compact



PREMIERS PAS AVEC DJCONTROL COMPACT ET DJUCED™ 18°



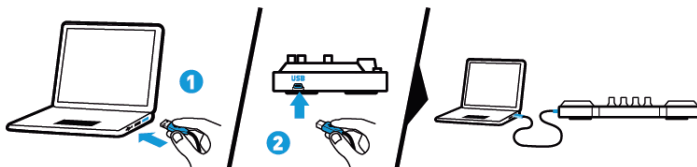
18°  
DJUCED™  
BOOST YOUR MIX



# INSTALLATION

1

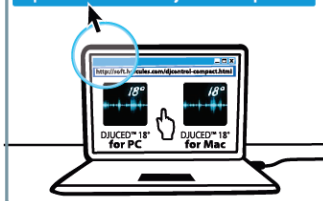
Branchez votre DJControl Compact à votre ordinateur



2

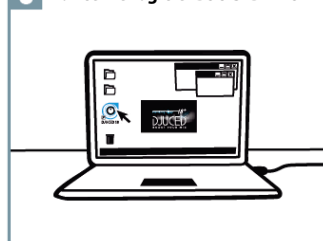
Installez le logiciel DJUCED™ 18°

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



3

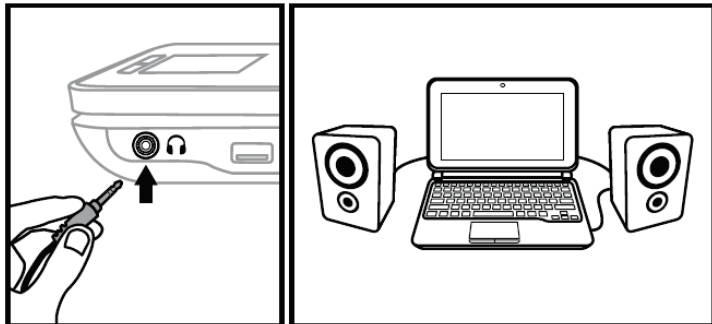
Lancez le logiciel DJUCED™ 18°



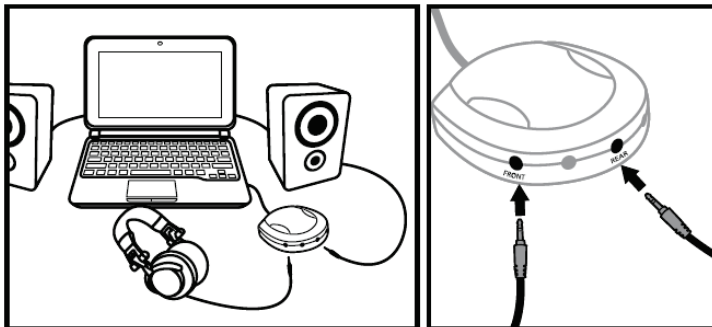
Plus d'informations (forum, tutoriels, vidéos...) sur  
[www.HERCULESDJMIXROOM.com](http://www.HERCULESDJMIXROOM.com)

# 1 - CONNECTER DES ENCEINTES ET UN CASQUE

## 1.1 Branchement sur la carte son stéréo de son ordinateur.



## 1.2 Branchement sur une carte son externe multicanal.



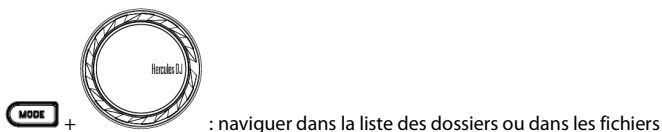
Sur la plupart des cartes grand public, la pré-amplification se fait sur les sorties 1-2. Préférez donc diriger le son « casque » sur la sortie 1-2 et le mix sur la sortie 3-4.

**⚠ Assurez-vous de ne rien connecter à la sortie casque puisque ceci peut empêcher le fonctionnement des autres sorties.**

**⚠ Lors du branchement, vérifiez que le niveau sonore est adapté à l'écoute au casque : lancez un morceau avant de mettre le casque, réduisez le volume si vous estimez que le son sortant du casque est trop élevé.**


## 2 - CHARGER SA MUSIQUE DANS DJUCED™ 18°

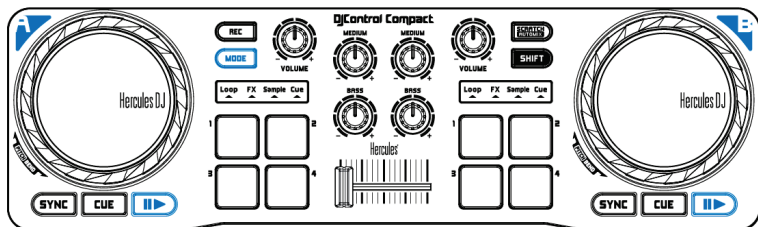
Utilisez les boutons suivants pour naviguer dans les dossiers.



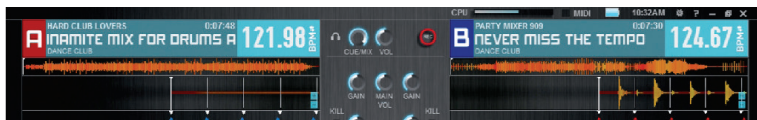
2.1 Accédez à l'emplacement de stockage de vos fichiers de musique sur votre ordinateur.



2.2 Après avoir sélectionné un morceau, appuyez sur **MODE** +  pour charger le morceau sur la platine A ou B.



DJUCED™ 18° analyse automatiquement les BPM (battements par minute) du morceau sélectionné et place un point Cue au premier battement du morceau.



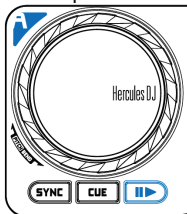
**DJUCED™ 18° prend en charge les formats de fichiers audio les plus courants (mp3, wav, wma, aif,...) si le codec est installé sur l'ordinateur. Installez iTunes, Windows Media Player... s'ils sont absents.**

### 3 - LANCER UN MIX

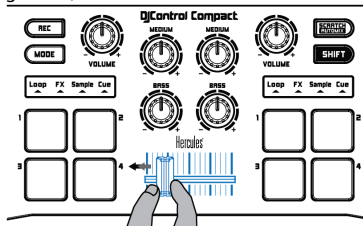
Le mix va consister à enchaîner les morceaux les uns après les autres sans temps mort.

3.1 Vous avez chargé un morceau sur chaque platine (A et B).

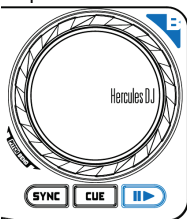
3.2 Commencez en lançant la lecture de du morceau sur la platine A.



3.3 Placez le crossfader du côté de la platine en cours de lecture (ici, à gauche).

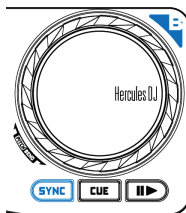


3.4 Avant la fin du morceau en cours de lecture, lancez la lecture du morceau chargé sur la platine B.

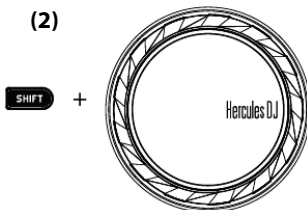


3.5 Pour assurer une transition au même tempo, synchronisez les BPM (battements par minute) du morceau qui attend d'être diffusé. Pour cela, appuyez sur le bouton **SYNC** de la platine B (1) pour faire correspondre les BPM de ce morceau avec les BPM du morceau qui se termine (sur la platine A). Vous pouvez également régler les BPM sur une valeur identique à celle de la platine A, avec le bouton **SHIFT** + le jog wheel (2).

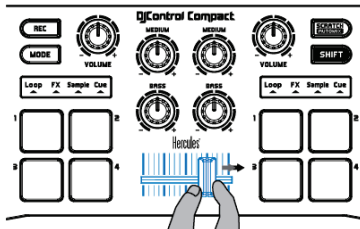
(1)



(2)



3.6 Pour effectuer la transition, déplacez progressivement le crossfader vers la platine sur laquelle le morceau suivant est en cours de lecture (ici, vers la droite).

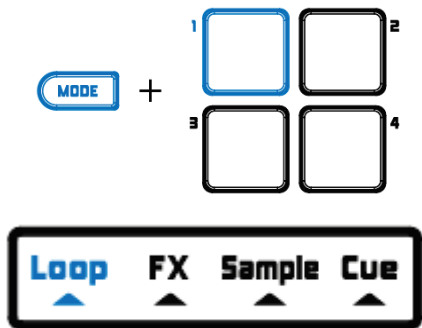


## 4 - LES BOUCLES (LOOP)

Une boucle –ou loop– est une partie d'un morceau dont vous définissez le début et la fin et qui est jouée de manière répétée.

### 4.1 Accès au mode Loop

Appuyez sur le bouton **MODE** + pad 1.



### 4.2 Création d'une boucle de longueur prédéfinie

Pour réaliser une boucle de **1 battement**, appuyez sur le **pad 1**.

Pour réaliser une boucle de **2 battements**, appuyez sur le **pad 2**.

Pour réaliser une boucle de **4 battements**, appuyez sur le **pad 3**.

Pour réaliser une boucle de **8 battements**, appuyez sur le **pad 4**.

### 4.3 Création d'une boucle manuelle

Appuyez sur **SHIFT** + **pad 1** pour sélectionner le début de la boucle.

Appuyez sur **SHIFT** + **pad 2** pour sélectionner la fin de la boucle ou sortir de la boucle.

Appuyez sur **SHIFT** + **pad 3** pour diviser par 2 la longueur de la boucle.

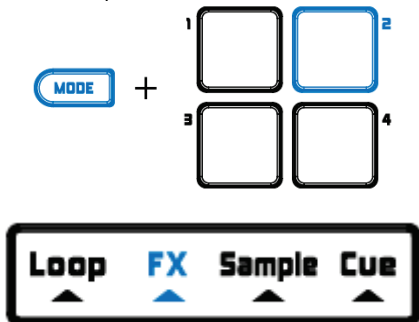
Appuyez sur **SHIFT** + **pad 4** pour multiplier par 2 la longueur de la boucle.

## 5 - LES EFFETS (FX)

Un effet est un filtre ou une combinaison de filtres appliqué(e) à la musique pour en modifier la sonorité : écho, réverbération...

### 5.1 Accès au mode Effets (FX)

Appuyez sur le bouton **MODE** + pad 2.



### 5.2 Application d'un effet sur un morceau déjà chargé et en cours de lecture

Pour activer l'**effet 1**, appuyez sur le **pad 1**.

Pour activer l'**effet 2**, appuyez sur le **pad 2**.

Pour activer l'**effet 3**, appuyez sur le **pad 3**.

Pour activer l'**effet 4**, appuyez sur le **pad 4**.

Pour changer d'effet, appuyez sur **SHIFT** + le pad correspondant à l'effet.

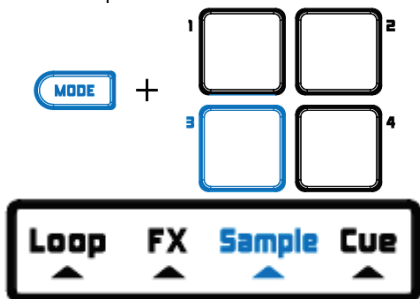


## 6 - LES SAMPLES

Un **sample** –ou échantillon– est un bref son qui peut être lu seul ou associé à d'autres échantillons, par-dessus la musique ou à la place de la musique, et joué en boucle ou de façon unique (jingle).

### 6.1 Accès au mode Sample

Appuyez sur le bouton **MODE** + pad 3.



### 6.2 Lecture d'un sample sur un morceau déjà chargé et en cours de lecture

Pour lire le **sample 1**, appuyez sur le **pad 1**.

Pour lire le **sample 2**, appuyez sur le **pad 2**.

Pour lire le **sample 3**, appuyez sur le **pad 3**.

Pour lire le **sample 4**, appuyez sur le **pad 4**.

Pour activer la **lecture en boucle du sample 1**, appuyez sur **SHIFT + pad 1**.

Pour activer la **lecture en boucle du sample 2**, appuyez sur **SHIFT + pad 2**.

Pour activer la **lecture en boucle du sample 3**, appuyez sur **SHIFT + pad 3**.

Pour activer la **lecture en boucle du sample 4**, appuyez sur **SHIFT + pad 4**.

### 6.3 Modification de la liste de samples par défaut

Dans DJUCED™ 18°, accédez au sample souhaité dans l'arborescence de fichiers et glissez-le dans le sampler (ou échantillonneur) à la place d'un sample existant.

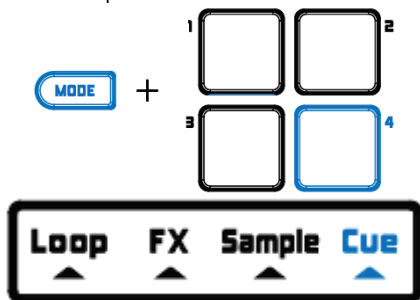


## 7 - LES POINTS CUE

Un point Cue est un marqueur ou repère que vous pouvez insérer dans un morceau. Il permet de reprendre la lecture du morceau à partir de cet emplacement.

### 7.1 Accès au mode Cue

Appuyez sur le bouton **MODE** + pad 4.



### 7.2 Placement d'un point Cue

Vous pouvez insérer jusqu'à 4 points Cue. Par défaut, un point Cue est placé au premier battement lorsque vous chargez un morceau.

Vous pouvez insérer un point Cue lorsqu'un morceau en cours de lecture ou lorsque vous vous déplacez dans le morceau à l'aide du jog wheel.

Pour **placer le point CUE 1**, appuyez sur le **pad 1**.

Pour **placer le point CUE 2**, appuyez sur le **pad 2**.

Pour **placer le point CUE 3**, appuyez sur le **pad 3**.

Pour **placer le point CUE 4**, appuyez sur le **pad 4**.

### 7.3 Accès à un point Cue

Pour **accéder au point CUE 1**, appuyez sur le **pad 1**.

Pour **accéder au point CUE 2**, appuyez sur le **pad 2**.

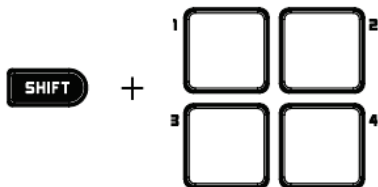
Pour **accéder au point CUE 3**, appuyez sur le **pad 3**.

Pour **accéder au point CUE 4**, appuyez sur le **pad 4**.

Le bouton **CUE** permet d'accéder au dernier point CUE utilisé.

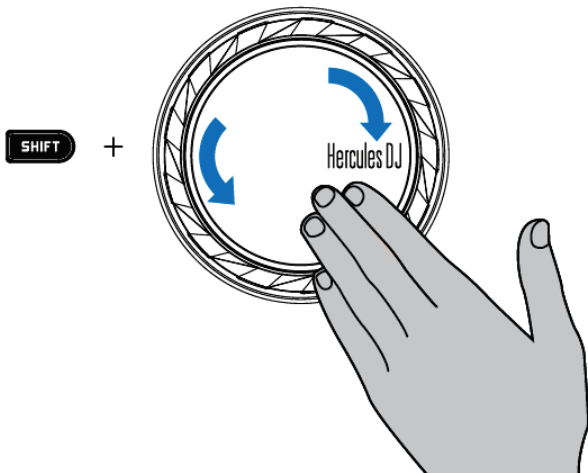
## 7.4 Suppression d'un point Cue

Appuyez sur **SHIFT** + le **pad** correspondant pour supprimer un point Cue.



## 8 - RÉGLER LA VITESSE D'UN MORCEAU (PITCH)

Pour accélérer ou diminuer la vitesse d'un morceau, appuyez sur le bouton **SHIFT** tout en tournant le jog wheel de la platine qui joue le morceau.

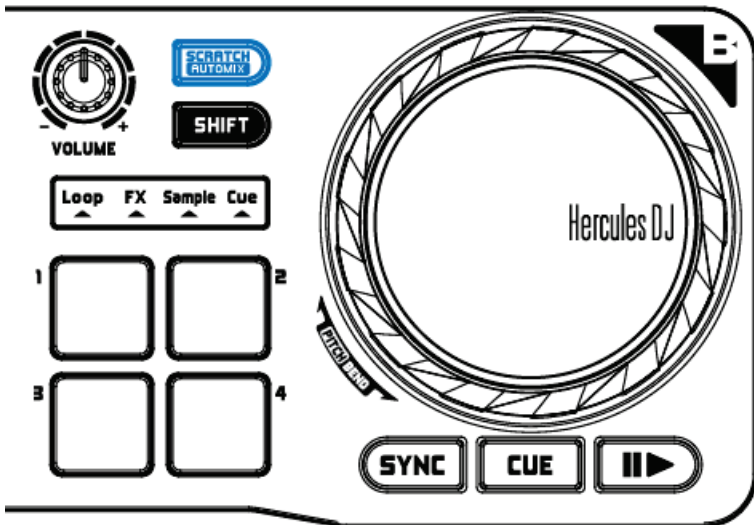


Pour réinitialiser la vitesse du morceau et ainsi revenir à la vitesse d'origine, appuyez sur les touches **SHIFT + SYNC**.

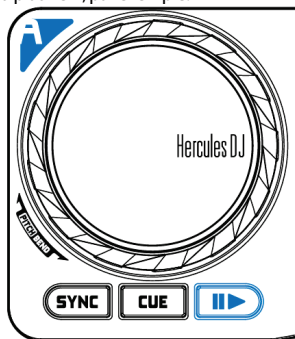
## 9 - SCRATCHER SUR UN MORCEAU

Le scratch consiste à produire un effet sonore à partir d'un morceau, en faisant tourner le jog wheel.

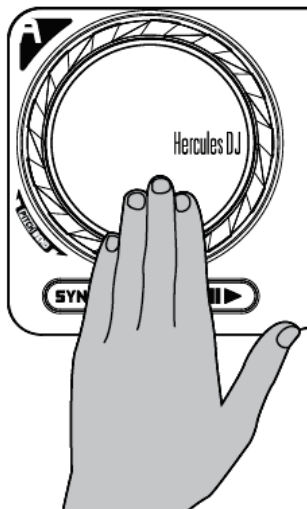
9.1 Appuyez sur le bouton **SCRATCH** pour activer/désactiver le mode **SCRATCH** sur le jog wheel.



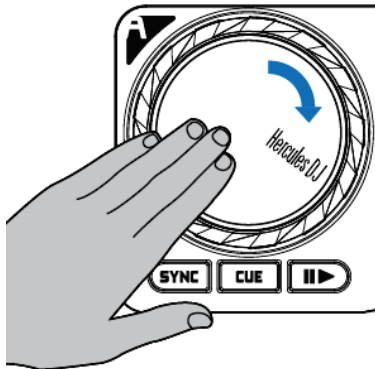
9.2 Lancez la lecture d'un morceau chargé sur la platine A, par exemple.



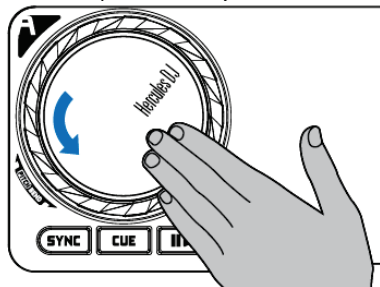
9.3 Au moment où vous souhaitez scratcher dans le morceau, placez votre main sur le jog wheel de la platine A.



9.4. Et faites-le tourner à droite et à gauche jusqu'au son de fin de scratch, puis revenez au point de départ.



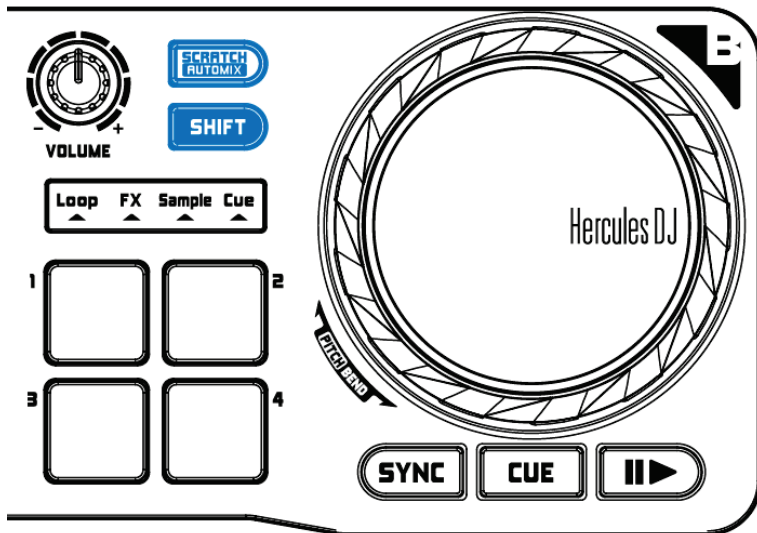
Vous pouvez répéter ce scratch plusieurs fois de suite pour créer un rythme.



**Remarque :** Lorsque le **SCRATCH** est désactivé, la fonction **PITCH BEND** (hauteur du ton) est active.

## 10 -AUTOMIX

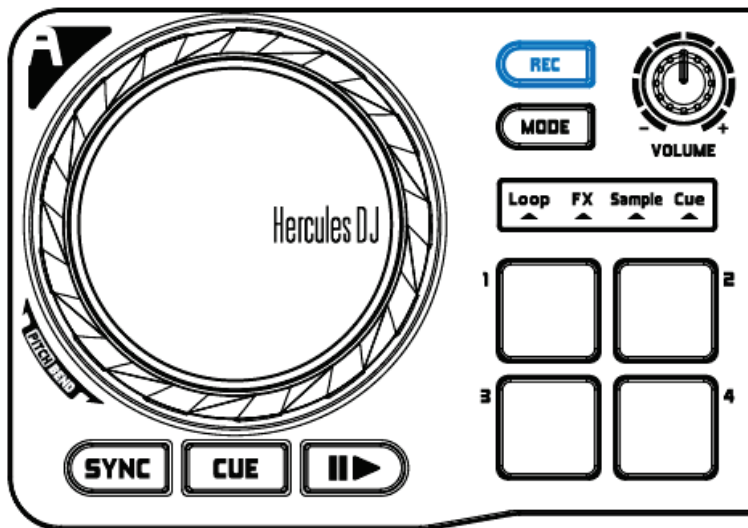
Après avoir préalablement créé une liste de lecture (voir section 12. CRÉER UNE LISTE DE LECTURE), vous pouvez lancer un mix automatique en appuyant sur les boutons **SHIFT** + **AUTOMIX**.





## 11 – ENREGISTRER SON MIX

Pour enregistrer un mix, appuyez sur la touche **REC** pour débuter l'enregistrement et à nouveau sur **REC** pour terminer l'enregistrement.



## 12 – CRÉER UNE LISTE DE LECTURE

Dans DJUCED™ 18°, cliquez sur le bouton  pour créer une liste de lecture.

Saisissez un nom pour la liste de lecture, puis cliquez sur OK.



La nouvelle liste de lecture apparaît dans le dossier Playlists.



Sélectionnez des morceaux comme décrit dans la section 2 -CHARGER SA MUSIQUE DANS DJUCED™ 18°. Ou, avec la souris, faites glisser les fichiers sélectionnés vers la liste de lecture créée, ici « My Playlist ».

**Remarque :** En maintenant appuyée la touche MAJ de votre clavier, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers consécutifs.

