



# DJControl Compact



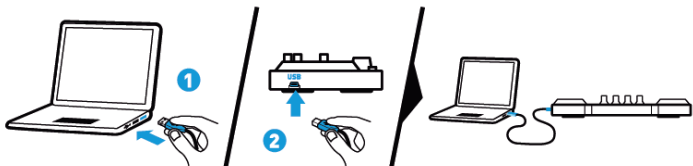
ΕΝΑΡΞΗ ΜΕ DJCONTROL COMPACT ΚΑΙ DJUCED™ 18°



# ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

1

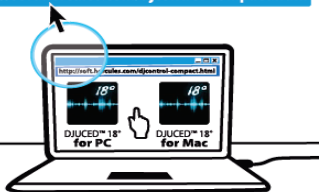
Συνδέστε το DJControl Compact στον υπολογιστή σας



2

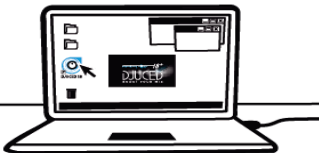
Εγκαταστήστε την εφαρμογή DJUCED™ 18°

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



3

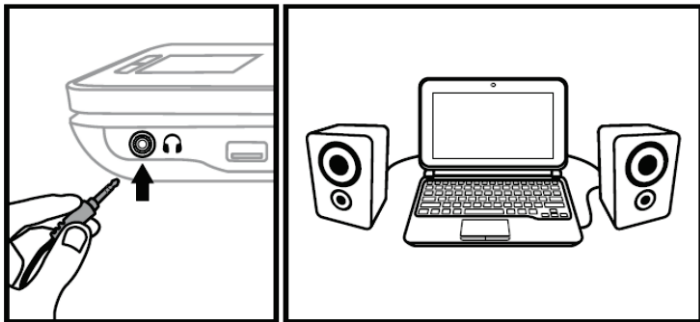
Εκκινήστε την εφαρμογή DJUCED™ 18°



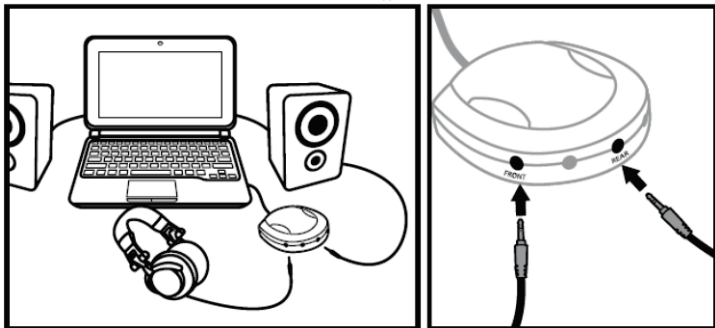
Περισσότερες πληροφορίες (φόρα, εκπαιδευτικοί οδηγοί, βίντεο...) υπάρχουν διαθέσιμες στον ιστότοπο [www.HERCULESDJMIXROOM.com](http://www.HERCULESDJMIXROOM.com)

# 1 - ΣΥΝΔΕΣΗ ΗΧΕΙΩΝ ΚΑΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ

1.1 Σύνδεση της κάρτας στερεοφωνικού ήχου του υπολογιστή σας.



1.2 Σύνδεση σε εξωτερική πολυκάναλη κάρτα ήχου.



Στις περισσότερες κάρτες ήχου της αγοράς, η προενίσχυση διεξάγεται στις εξόδους 1-2. Επομένως, θα πρέπει να κατευθύνετε τον ήχο των "ακουστικών" στις εξόδους 1-2 και τη μίξη σας στις εξόδους 3-4.

**⚠** Βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε συνδέσει τίποτα στην έξοδο των ακουστικών, καθώς αυτή η ενέργεια ενδεχομένως να επηρεάσει τη σωστή λειτουργία των άλλων εξόδων.

**⚠** Κατά τη σύνδεση των ακουστικών, βεβαιωθείτε ότι το επίπεδο της έντασης είναι κατάλληλο για ακρόαση με ακουστικά: πριν φορέσετε τα ακουστικά, βάλτε ένα μουσικό κομμάτι να παίζει και χαμηλώστε την ένταση αν νομίζετε ότι ο ήχος που προέρχεται από τα ακουστικά είναι ιδιαίτερα δυνατός.

## 2 - ΟΡΤΩΣΗ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΑΣ ΣΤΟ DJUCED™ 18°

Χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα κουμπιά για να περιηγηθείτε στους φακέλους.



MODE

+

: Περιηγηθείτε στη λίστα των φακέλων ή στα αρχεία

MODE

+

SHIFT

: Εναλλάξτε ανάμεσα σε φακέλους και κομμάτια

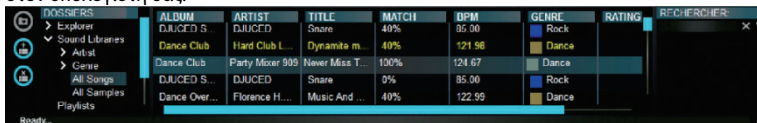
MODE

+

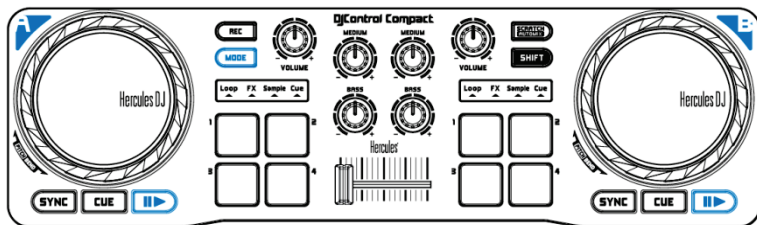


: Αναπτύξτε/συμπύξτε τη δενδρική δομή ενός φακέλου, φορτώστε ένα κομμάτι

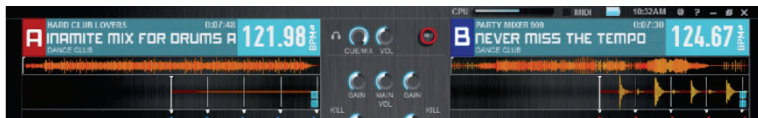
2.1 Περιηγηθείτε στην τοποθεσία όπου τα αρχεία της μουσικής σας είναι αποθηκευμένα στον υπολογιστή σας.



2.2 Μετά τη σήμανση ενός κομματιού, πατήστε **MODE** + για να φορτώσετε το κομμάτι στο πλατό Α ή Β.



Το DJUCED™ 18° αναλύει αυτόματα την τιμή BPM (αριθμός beat ανά λεπτό) του επιλεγμένου κομματιού και τοποθετεί ένα Σημείο ορισμού (Cue) στο πρώτο beat του κομματιού.



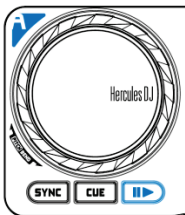
**Με το DJUCED™ 18° μπορείτε να παίζετε τις πιο δημοφιλείς μορφές αρχείων ήχου (mp3, wav, wma, aif...) εφόσον έχει εγκατασταθεί ο κωδικοποιητής στον υπολογιστή σας. Εγκαταστήστε iTunes, Windows Media Player... αν δεν υπάρχουν ήδη εγκατεστημένα στο σύστημά σας.**

### 3 - ΜΙΞΗ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

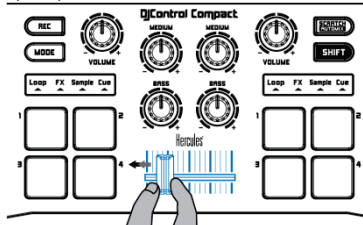
Η μίξη κομματιών σημαίνει σύνδεση των τραγουδιών το ένα μετά το άλλο, χωρίς καθόλου κενά ή παύσεις ανάμεσά τους.

3.1 Φορτώσατε ένα κομμάτι σε κάθε πλατό (Α και Β).

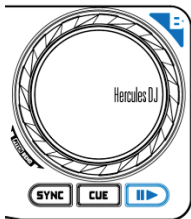
3.2 Ξεκινήστε παίζοντας το κομμάτι στο πλατό Α.



3.3 Μετακινήστε τον μειωτή έντασης ήχου για εναλλαγή πλατό προς το πλατό που παίζει το κομμάτι (σε αυτήν την περίπτωση, προς τα αριστερά).

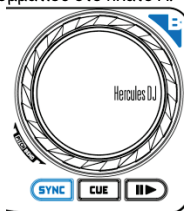


3.4 Πριν το τέλος του κομματιού που παίζει, βάλτε να παίζει το κομμάτι που έχετε φορτώσει στο πλατό Β.



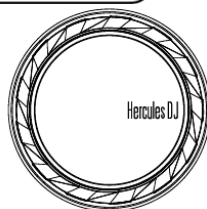
3.5 Για να διασφαλίσετε μια μετάβαση στο ίδιο τέμπο, συγχρονίστε τον αριθμό BPM (αριθμός beat ανά λεπτό) του κομματιού που πρόκειται να παίξει στη συνέχεια. Έτσι, πατήστε το πλήκτρο **SYNC** στο πλατό Β (1) ώστε η τιμή του αριθμού BPM αυτού του κομματιού να αντιστοιχεί με τον αριθμό BPM του κομματιού που πρόκειται να τελειώσει (στο πλατό Α). Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί **SHIFT** και τον τροχό πλοήγησης (2) για να προσαρμόσετε την τιμή BPM ώστε να αντιστοιχεί με την τιμή BPM του κομματιού στο πλατό Α.

(1)

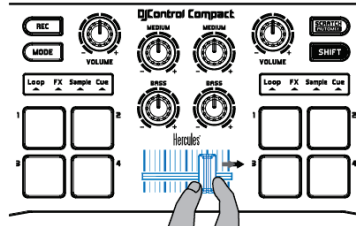


(2)

SHIFT +



3.6 Για να πραγματοποιήσετε τη μετάβαση, μετακινήστε προοδευτικά τον μειωτή έντασης ήχου για εναλλαγή πλατό προς το πλατό στο οποίο παίζει το νέο κομμάτι (εδώ, προς τα δεξιά).

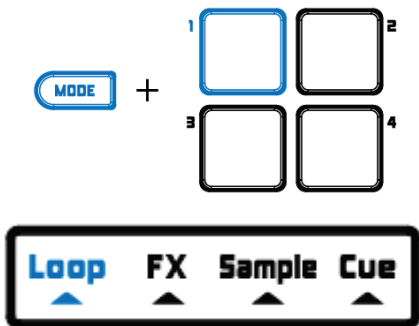


## 4 - ΒΡΟΧΟΙ (LOOP)

Βρόχος είναι ένα μέρος ενός κομματιού, για το οποίο εσείς ορίζετε την αρχή και το τέλος του, που αναπαράγεται επαναλαμβανόμενα.

### 4.1 Πρόσβαση στη λειτουργία Loop

Πατήστε το κουμπί **MODE** + το πλατύ κουμπί 1.



### 4.2 Δημιουργία βρόχου προκαθορισμένης διάρκειας

Για να δημιουργήσετε έναν βρόχο που αποτελείται από **1 beat**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 1 (pad 1)**.

Για να δημιουργήσετε έναν βρόχο που αποτελείται από **2 beat**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 2 (pad 2)**.

Για να δημιουργήσετε έναν βρόχο που αποτελείται από **4 beat**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 3 (pad 3)**.

Για να δημιουργήσετε έναν βρόχο που αποτελείται από **8 beat**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 4 (pad 4)**.

### 4.3 Δημιουργία μη αυτόματου βρόχου

Πατήστε **SHIFT** + **πλατύ κουμπί 1 (pad 1)** για να δημιουργήσετε την αρχή του βρόχου. Πατήστε **SHIFT** + **πλατύ κουμπί 2 (pad 2)** για να σημάνετε το τέλος του βρόχου ή την έξοδο από τον βρόχο.

Πατήστε **SHIFT** + **πλατύ κουμπί 3 (pad 3)** για να χωρίσετε τη διάρκεια του βρόχου στη μέση.

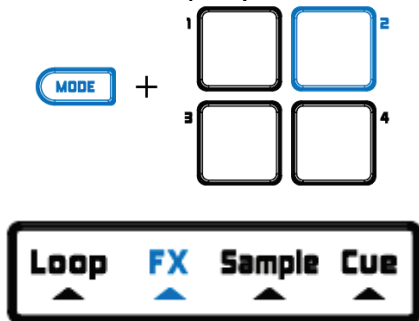
Πατήστε **SHIFT** + **πλατύ κουμπί 4 (pad 4)** για να διπλασιάσετε τη διάρκεια του βρόχου.

## 5 - ΕΦΕ (FX)

Εφέ (Fx) είναι ένα φίλτρο (ή ένας συνδυασμός φίλτρων) που τροποποιεί τον ήχο: ηχώ, αντήχηση...

### 5.1 Πρόσβαση στη λειτουργία Εφέ (FX)

Πατήστε το κουμπί **MODE** + το πλατύ κουμπί 2 (pad 2).



### 5.2 Εφαρμογή ενός εφέ σε ένα κομμάτι που έχει φορτωθεί και παίζει

Για να ενεργοποιήσετε το **effect 1**, πατήστε το πλατύ κουμπί 1 (pad 1).

Για να ενεργοποιήσετε το **effect 2**, πατήστε το πλατύ κουμπί 2 (pad 2).

Για να ενεργοποιήσετε το **effect 3**, πατήστε το πλατύ κουμπί 3 (pad 3).

Για να ενεργοποιήσετε το **effect 4**, πατήστε το πλατύ κουμπί 4 (pad 4).

Για να αλλάξετε εφέ, πατήστε **SHIFT** + το πλατύ κουμπί που αντιστοιχεί στο εφέ.

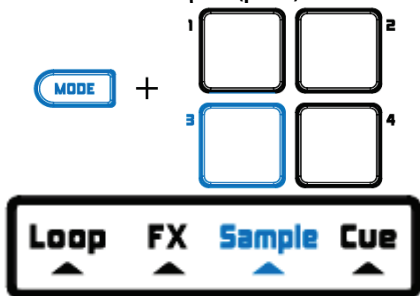


## 6 - ΔΕΙΓΜΑΤΑ (SAMPLE)

Δείγμα είναι ένας σύντομος ήχος που μπορεί να αναπαραχθεί μόνος του ή σε συνδυασμό με άλλα δείγματα, είτε πάνω από την μουσική, είτε αντικαθιστώντας την, και η αναπαραγωγή του μπορεί να γίνεται είτε ως βρόχος ή μόνο μία φορά ("jingle").

### 6.1 Πρόσβαση στη λειτουργία Sample

Πατήστε το κουμπί **MODE** + το πλάτυ κουμπί 3 (pad 3).



### 6.2 Αναπαραγωγή ενός δείγματος σε ένα κομμάτι που έχει φορτωθεί και αναπαράγεται

Για να παίξετε το **effect 1**, πατήστε το πλάτυ κουμπί 1 (pad 1).

Για να παίξετε το **effect 2**, πατήστε το πλάτυ κουμπί 2 (pad 2).

Για να παίξετε το **effect 3**, πατήστε το πλάτυ κουμπί 3 (pad 3).

Για να παίξετε το **effect 4**, πατήστε το πλάτυ κουμπί 4 (pad 4).

Για να αρχίσει να παίζει ένας βρόχος του δείγματος 1, πατήστε **SHIFT** + pad 1.

Για να αρχίσει να παίζει ένας βρόχος του δείγματος 2, πατήστε **SHIFT** + pad 2.

Για να αρχίσει να παίζει ένας βρόχος του δείγματος 3, πατήστε **SHIFT** + pad 3.

Για να αρχίσει να παίζει ένας βρόχος του δείγματος 4, πατήστε **SHIFT** + pad 4.

### 6.3 Τροποποίηση της λίστας προεπιλεγμένων δειγμάτων

Στο DJUCED™ 18°, κάντε κλικ στο επιθυμητό δείγμα χρησιμοποιώντας τη δενδρική δομή των αρχείων και σύρετέ το στον δειγματολήπτη για να αντικαταστήσετε το υπάρχον δείγμα.

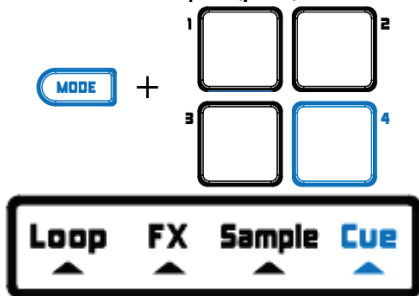


## 7 - ΣΗΜΕΙΑ ΟΡΙΣΜΟΥ (CUE)

Ένα σημείο ορισμού (Cue) είναι μια ένδειξη που μπορείτε να τοποθετήσετε μέσα σε ένα μουσικό κομμάτι. Σας επιτρέπει να ξεκινήσετε την αναπαραγωγή του κομματιού από εκείνο το σημείο.

### 7.1 Πρόσβαση στη λειτουργία Cue

Πατήστε το κουμπί **MODE** + το πλατύ κουμπί 4 (pad 4).



### 7.2 Τοποθέτηση σημείου ορισμού (Cue)

Μπορείτε να επιλέξετε έως και 4 σημεία ορισμού Cue. Από προεπιλογή, ένα σημείο ορισμού (Cue) τοποθετείται στο πρώτο beat κατά τη φόρτωση ενός κομματιού.

Μπορείτε να τοποθετήσετε ένα σημείο ορισμού Cue όταν παίζει ένα κομμάτι ή όταν μετακινήστε από το ένα σημείο του κομματιού στο άλλο χρησιμοποιώντας τον τροχό πλοήγησης.

Για **τοποθέτηση σημείου ορισμού CUE 1**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 1 (pad 1)**.

Για **τοποθέτηση σημείου ορισμού CUE 2**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 2 (pad 2)**.

Για **τοποθέτηση σημείου ορισμού CUE 3**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 3 (pad 3)**.

Για **τοποθέτηση σημείου ορισμού CUE 4**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 4 (pad 4)**.

### 7.3 Πρόσβαση σε σημείο ορισμού (Cue)

Για **πρόσβαση στο σημείο ορισμού CUE 1**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 1 (pad 1)**.

Για **πρόσβαση στο σημείο ορισμού CUE 2**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 2 (pad 2)**.

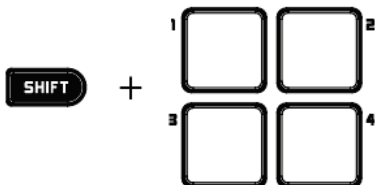
Για **πρόσβαση στο σημείο ορισμού CUE 3**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 3 (pad 3)**.

Για **πρόσβαση στο σημείο ορισμού CUE 4**, πατήστε το **πλατύ κουμπί 4 (pad 4)**.

Με το κουμπί **CUE** μπορείτε να αρχίσετε να παίζετε ξεκινώντας από το τελευταίο σημείο ορισμού (Cue) που έχετε τοποθετήσει μέσα στο κομμάτι.

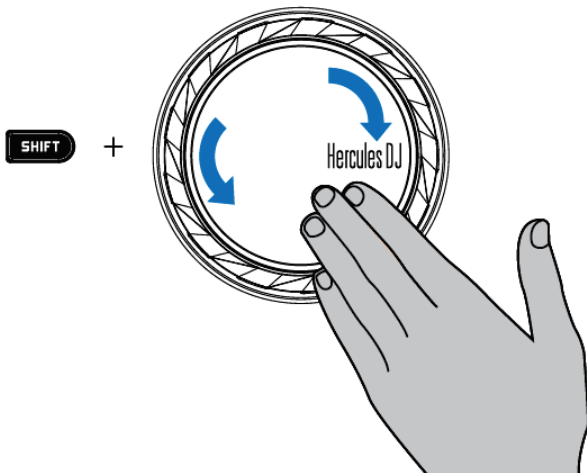
#### 7.4 Διαγραφή σημείου ορισμού (Cue)

Πατήστε **SHIFT** + το αντίστοιχο **πλατύ κουμπί (pad)** για να διαγράψετε το σημείο ορισμού (Cue).



## 8 - ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΚΟΜΜΑΤΙΟΥ (PITCH)

Για να επιταχύνετε ή να επιβραδύνετε την ταχύτητα ενός κομματιού, πατήστε το κουμπί **SHIFT** ενώ στρέψετε τον τροχό πλοήγησης στο πλατό όπου παίζει το κομμάτι.

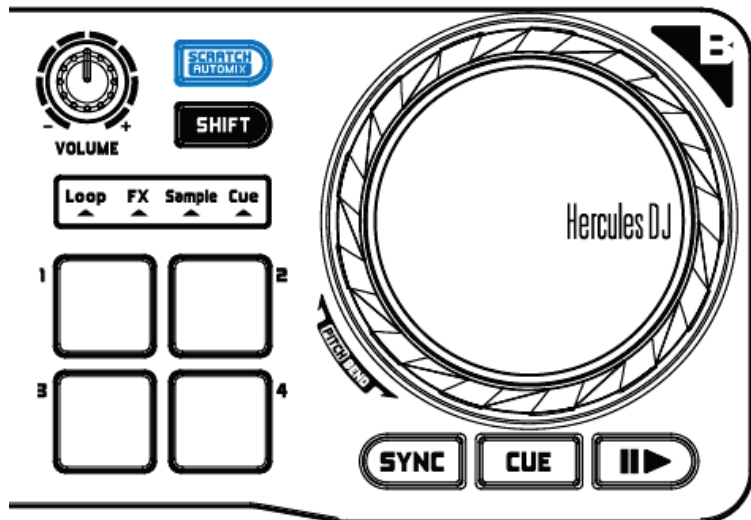


Για να επαναφέρετε την ταχύτητα του κομματιού και επομένως, για να επιστρέψετε στην αρχική ταχύτητα, πατήστε τα κουμπιά **SHIFT + SYNC**.

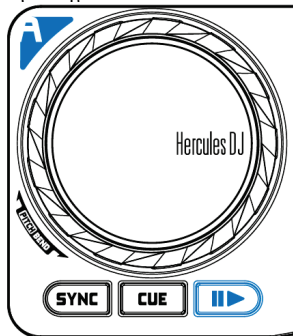
## 9 - ΣΚΡΑΤΣΑΡΙΣΜΑ ΣΕ ΚΟΜΜΑΤΙ

Ένα σκρατσάρισμα δημιουργεί ένα ηχητικό εφέ από ένα κομμάτι, στρέφοντας τον τροχό πλοήγησης.

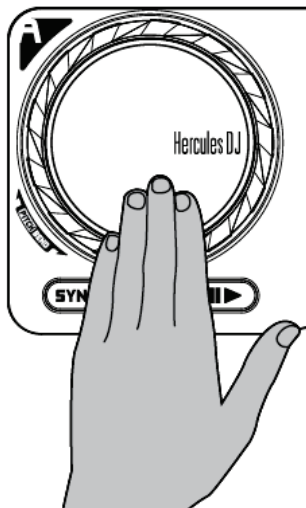
9.1 Πατήστε το κουμπί **SCRATCH** για εναλλαγή ενεργοποίησης/απενεργοποίησης της λειτουργίας **SCRATCH** στον τροχό πλοήγησης.



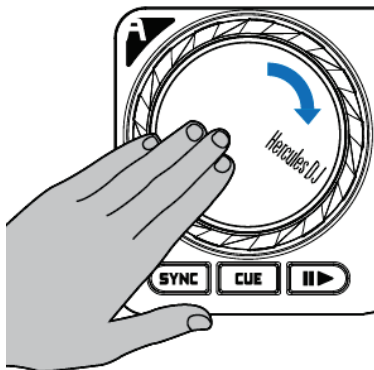
**9.2** Αρχίστε την αναπαραγωγή του κομματιού που έχει φορτώσει στο πλατό A, για παράδειγμα.



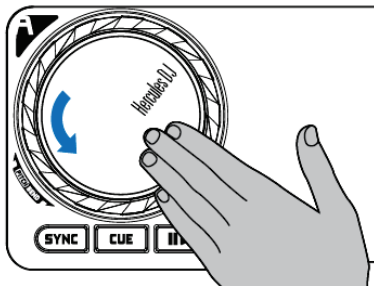
**9.3** Τη στιγμή που θέλετε να σκρατσάρετε επάνω στο κομμάτι, τοποθετήστε το χέρι σας επάνω στον τροχό πλοήγησης του πλατό A.



**9.4** Και στρέψατε αριστερά και δεξιά έως ότου ακούσετε το τέλος του ήχου σκρατσάρισματος, κι έπειτα επιστρέψτε στο σημείο έναρξης.



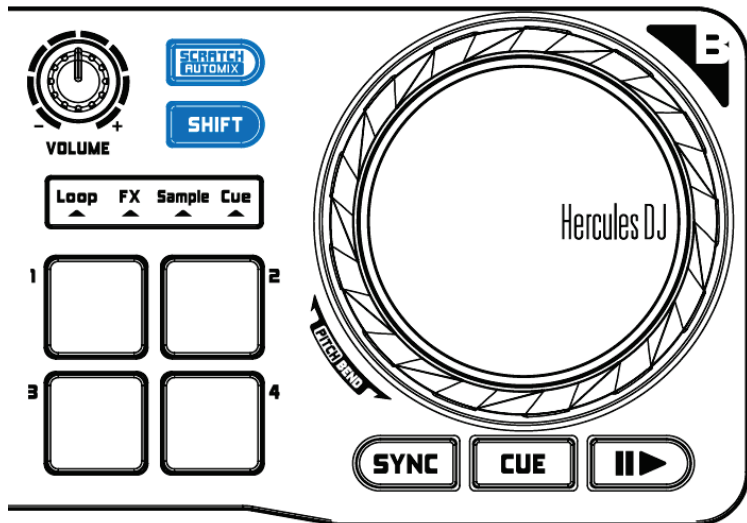
Μπορείτε να επαναλάβετε αυτό το σκρατσάρισμα πολλές φορές για να δημιουργήσετε ρυθμό.



**Σημείωση:** Όταν το κουμπί **SCRATCH** απενεργοποιείται, η λειτουργία **PITCH BEND** (τόνος καθορισμού) είναι ενεργοποιημένος.

## 10 – ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΜΙΞΑΡΙΣΜΑ

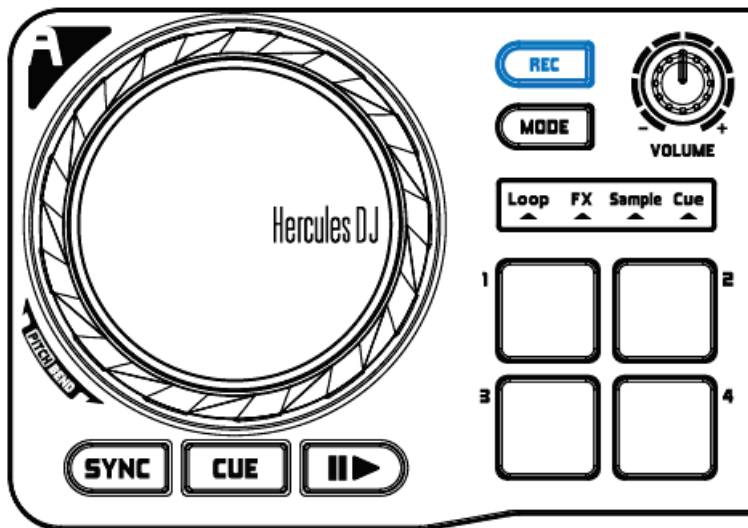
Αφού έχετε πρώτα δημιουργήσει μια λίστα αναπαραγωγής (βλ. ενότητα 12. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΙΣΤΑΣ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ), μπορείτε να εκκινήσετε ένα αυτόματο μίξάρισμα πατώντας τα κουμπιά **SHIFT** + **AUTOMIX**.






## 11 – ΕΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΜΙΞΗΣ ΣΑΣ

Για εγγραφή της μίξης σας, πατήστε το κουμπί **REC** για να αρχίσετε να εγγράφετε και έπειτα πατήστε πάλι το κουμπί **REC** για να διακόψετε την εγγραφή.



## 12 – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΙΣΤΑΣ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Στο DJUCED™ 18°, κάντε κλικ στο κουμπί  για να δημιουργήσετε μια λίστα αναπαραγωγής.

Πληκτρολογήστε ένα όνομα για τη λίστα αναπαραγωγής, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο πλήκτρο OK.



Η νέα λίστα αναπαραγωγής εμφανίζεται στον φάκελο Playlists (Λίστες αναπαραγωγής).



Επιλέξτε κομμάτια όπως περιγράφεται στην ενότητα 2 ΦΟΡΤΩΣΗ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΑΣ ΣΤΟ DJUCED™ 18°. Εναλλακτικά, με το ποντίκι, αποθέστε τα επιλεγμένα αρχεία μέσα στη λίστα που έχετε δημιουργήσει (εδώ, "My Playlist").

**Σημείωση:** Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT στο πληκτρολόγιό σας, μπορείτε να επιλέξετε αρκετά διαδοχικά αρχεία.

