



# DJControl Compact



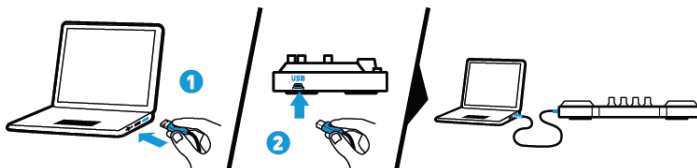
GUIDA INTRODUTTIVA A DJCONTROL COMPACT E DJUCED™ 18°



# INSTALLAZIONE

1

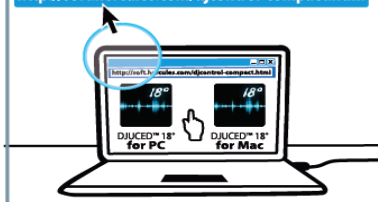
Collega la tua DJControl Compact al tuo computer



2

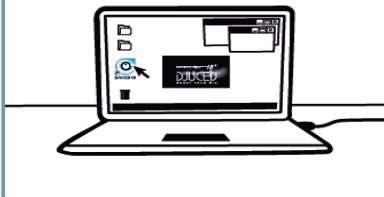
Installa il programma DJUCED™ 18°

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



3

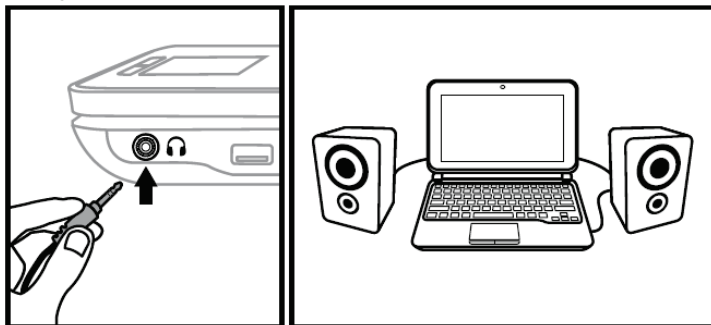
Avvia il programma DJUCED™ 18°



Ulteriori informazioni (forum, tutorial, video...) su  
[www.HERCULESDJMIXROOM.com](http://www.HERCULESDJMIXROOM.com)

# 1 – COLLEGAMENTO DI CUFFIE E ALTOPARLANTI

## 1.1 Collegamento alla scheda audio stereo del tuo computer.



## 1.2 Collegamento ad una scheda audio multicanale esterna.



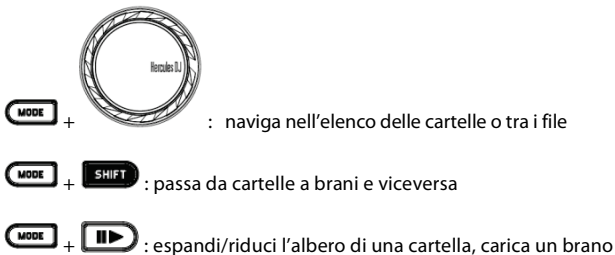
Nella maggior parte delle schede audio destinate al grande pubblico, la pre-amplificazione è attiva sulle uscite 1-2. Pertanto, dovresti indirizzare il suono delle "cuffie" sulle uscite 1-2 e il tuo mix sulle uscite 3-4.

**⚠ Accertati di non collegare nulla all'uscita cuffie, altrimenti potresti inficiare il corretto funzionamento delle altre uscite.**

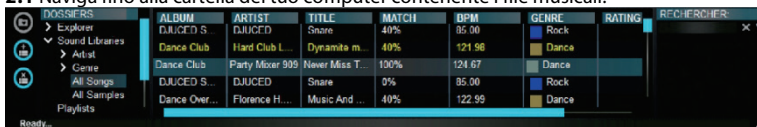
**⚠ Quando colleghi le cuffie, accertati che il livello del volume sia adatto all'ascolto in cuffia: inizia ad ascoltare un brano prima di indossare le cuffie, dopodiché, qualora il suono proveniente dalla cuffie dovessero sembrarti troppo alto, abbassa il volume.**


## 2 - CARICARE LA TUA MUSICA IN DJUCED™ 18°

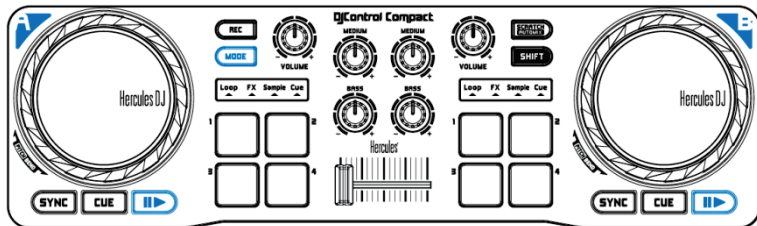
Naviga nelle cartelle utilizzando i seguenti pulsanti.



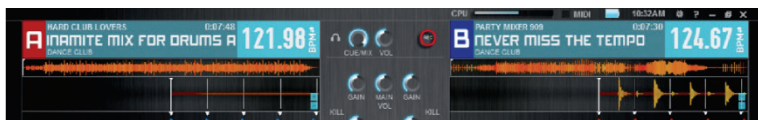
2.1 Naviga fino alla cartella del tuo computer contenente i file musicali.



2.2 Dopo aver selezionato un brano, premi **MODE** +  per caricare un brano nel banco A o B.



DJUCED™ 18° analizza automaticamente i BPM (beat al minuto) del brano selezionato e inserisce un Cue point su primo beat della traccia.



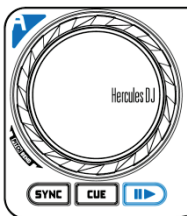
**DJUCED™ 18° ti permette di riprodurre i più diffusi formati di file audio (mp3, wav, wma, aif...), a patto che i relativi codec siano installati nel tuo computer. Qualora tu non li abbia già installati, Installa nel tuo sistema iTunes, Windows Media Player...**

### 3 - MIXARE I BRANI

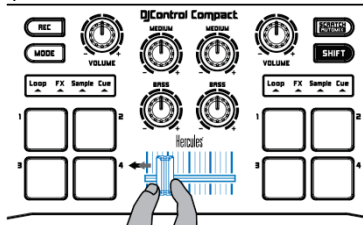
Mixare i brani significa collegare tra loro le canzoni, una dopo l'altra, senza alcuna discontinuità o silenzio tra loro.

3.1 Carica un brano in ciascun banco (A e B).

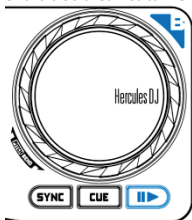
3.2 Avvia la riproduzione del brano nel banco A.



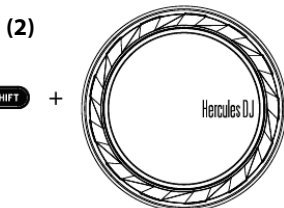
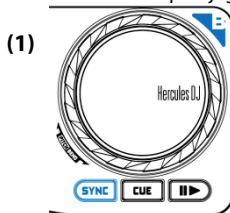
3.3 Muovi il crossfader verso il banco la cui traccia è in fase di ascolto (in questo caso, verso sinistra).



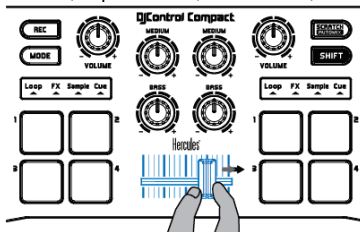
3.4 Prima della fine della canzone, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



3.5 Per assicurarti una transizione col medesimo tempo, sincronizza i BPM (beat al minuto) della traccia che deve ancora essere ascoltata. Per far questo, premi il pulsante **SYNC** del banco B (1) per far corrispondere i BPM di questa traccia con i BPM del brano che sta per terminare (nel banco A). Oppure, puoi allineare i BPM a quelli della traccia nel banco A tramite il pulsante **SHIFT** e la manopola jog (2).



3.6 Per effettuare la transizione, muovi progressivamente il crossfader verso il banco nel quale viene riprodotta la nuova traccia (in questo caso, verso destra).

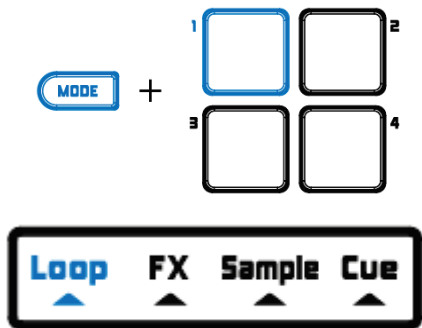


## 4 - LOOP (LOOP)

Un loop è una parte di un brano, con un inizio e una fine da te stabiliti, che viene riprodotta a ripetizione.

### 4.1 Accedere alla modalità Loop

Premi il pulsante **MODE** + pad 1.



### 4.2 Creare un loop a lunghezza predefinita

Per creare un loop composto da **1 beat**, premi **pad 1**.

Per creare un loop composto da **2 beat**, premi **pad 2**.

Per creare un loop composto da **4 beat**, premi **pad 3**.

Per creare un loop composto da **8 beat**, premi **pad 4**.

### 4.3 Creare un loop manualmente

Premi **SHIFT** + **pad 1** per definire l'inizio del loop.

Premi **SHIFT** + **pad 2** per definire la fine del loop o per uscire dal loop.

Premi **SHIFT** + **pad 3** per dimezzare la lunghezza del loop.

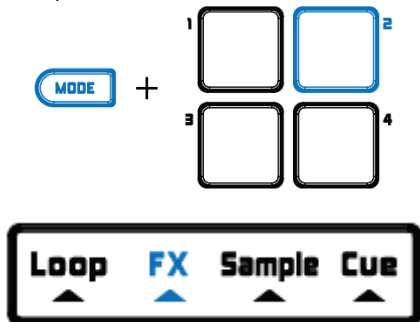
Premi **SHIFT** + **pad 4** per raddoppiare la lunghezza del loop.

## 5 - EFFETTI (FX)

Un effetto (Fx) è un filtro (o una combinazione di filtri) che modifica il suono: eco, riverbero...

### 5.1 Accedere alla modalità Effetti (FX)

Premi il pulsante **MODE** + pad 2.



### 5.2 Applicare un effetto su un brano caricato e in fase di ascolto

Per attivare l'effetto 1, premi **pad 1**.

Per attivare l'effetto 2, premi **pad 2**.

Per attivare l'effetto 3, premi **pad 3**.

Per attivare l'effetto 4, premi **pad 4**.

Per cambiare effetti, premi **SHIFT** + il pad corrispondente all'effetto desiderato.

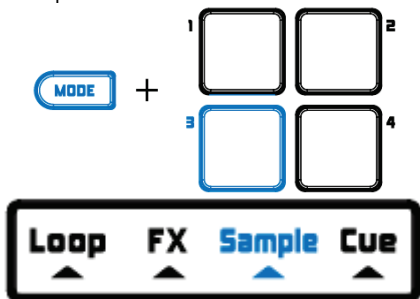


## 6 - CAMPIONATURE (SAMPLE)

Una campionatura è un suono di breve durata che può essere ascoltato da solo o abbinato ad altre campionature, sia sopra che al posto della musica, potendo inoltre essere ascoltato sia come loop che una sola volta (in questo caso si parla di "jingle").

### 6.1 Accedere alla modalità Sample

Premi il pulsante **MODE** + pad 3.



### 6.2 Ascoltare una campionatura su un brano caricato e in fase di ascolto

Per ascoltare la **campionatura 1**, premi **pad 1**.

Per ascoltare la **campionatura 2**, premi **pad 2**.

Per ascoltare la **campionatura 3**, premi **pad 3**.

Per ascoltare la **campionatura 4**, premi **pad 4**.

Per iniziare ad ascoltare **un loop della campionatura 1**, premi **SHIFT + pad 1**.

Per iniziare ad ascoltare **un loop della campionatura 2**, premi **SHIFT + pad 2**.

Per iniziare ad ascoltare **un loop della campionatura 3**, premi **SHIFT + pad 3**.

Per iniziare ad ascoltare **un loop della campionatura 4**, premi **SHIFT + pad 4**.

### 6.3 Modificare l'elenco predefinito della campionature

In DJUCED™ 18°, clicca sulla campionatura desiderata utilizzando l'albero di navigazione dei file, quindi trascinala sul campionatore per sostituire la campionatura attuale.

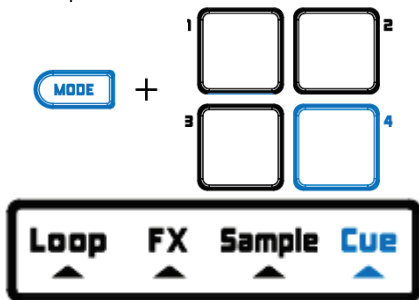


## 7 - CUE POINT (CUE)

Un Cue point è un marker che puoi collocare all'interno di un brano musicale. Ti permette di far partire l'ascolto della traccia da quel preciso punto.

### 7.1 Accedere alla modalità Cue

Clicca sul pulsante **MODE** + pad 4.



### 7.2 Inserire un Cue point

Puoi inserire fino a 4 Cue point. Per default, quando carichi un brano, viene inserito un Cue point in corrispondenza del primo beat.

Puoi inserire un Cue point una volta che una traccia è in fase di ascolto oppure mentre ti stai muovendo da una parte all'altra del brano tramite la manopola jog.

Per **inserire il CUE point 1**, premi **pad 1**.

Per **inserire il CUE point 2**, premi **pad 2**.

Per **inserire il CUE point 3**, premi **pad 3**.

Per **inserire il CUE point 4**, premi **pad 4**.

### 7.3 Accedere a un Cue point

Per **accedere al CUE point 1**, premi **pad 1**.

Per **accedere al CUE point 2**, premi **pad 2**.

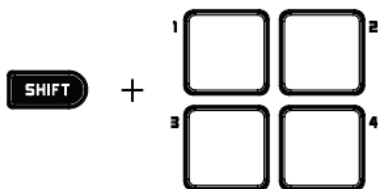
Per **accedere al CUE point 3**, premi **pad 3**.

Per **accedere al CUE point 4**, premi **pad 4**.

Il pulsante **CUE** ti permette di avviare la riproduzione dall'ultimo Cue point da te inserito nel brano.

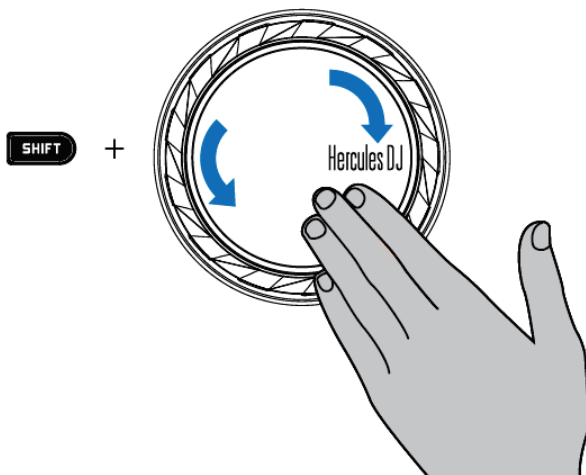
## 7.4 Eliminare un Cue point

Per eliminare un Cue point, premi **SHIFT** + il **pad** corrispondente.



## 8 - IMPOSTARE LA VELOCITÀ DI UN BRANO (TONALITÀ)

Per aumentare o diminuire la velocità di un brano, tieni premuto il pulsante **SHIFT** mentre ruoti la manopola jog del banco sui cui è caricato il brano in ascolto.

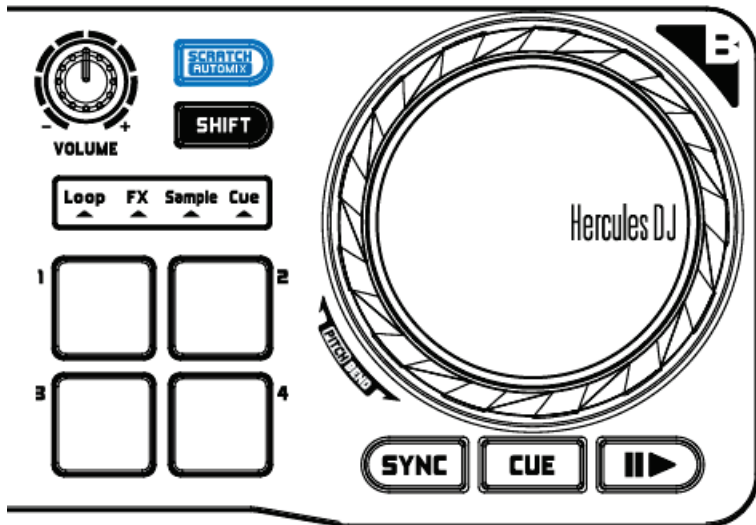


Per ripristinare la velocità del brano, facendola quindi ritornare al valore originale, premi i pulsanti **SHIFT + SYNC**.

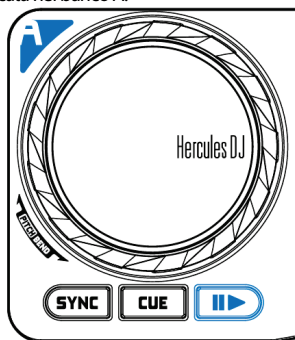
## 9 - SCRATCHARE SU UN BRANO

Uno scratch crea un effetto audio che proviene da un brano mentre si ruota la manopola jog.

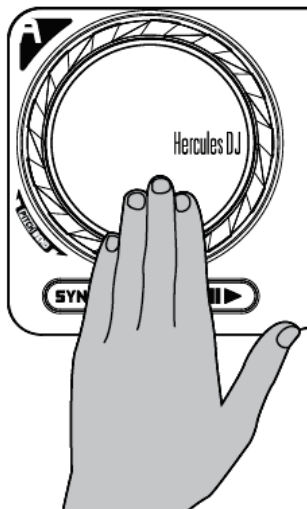
9.1 Premi il pulsante **SCRATCH** per attivare/disattivare la modalità **SCRATCH** per la manopola jog.



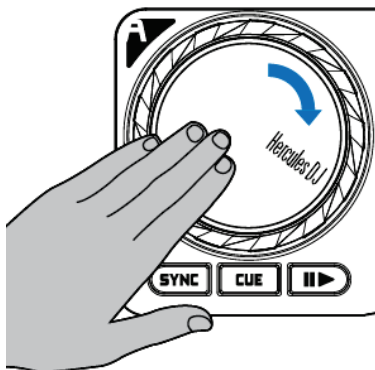
**9.2** Ad esempio, avvia l'ascolto di una traccia caricata nel banco A.



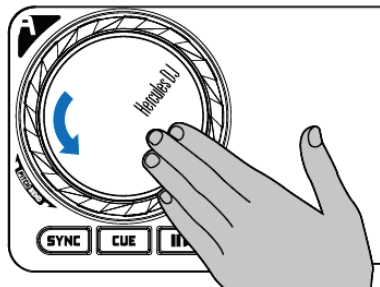
**9.3** Nel momento in cui desideri scratchare sul brano, poni la tua mano sulla manopola jog del banco A.



**9.4** Quindi ruotala verso destra e verso sinistra finché non udirai la fine del suono di scratch: al quel punto, torna alla posizione iniziale.



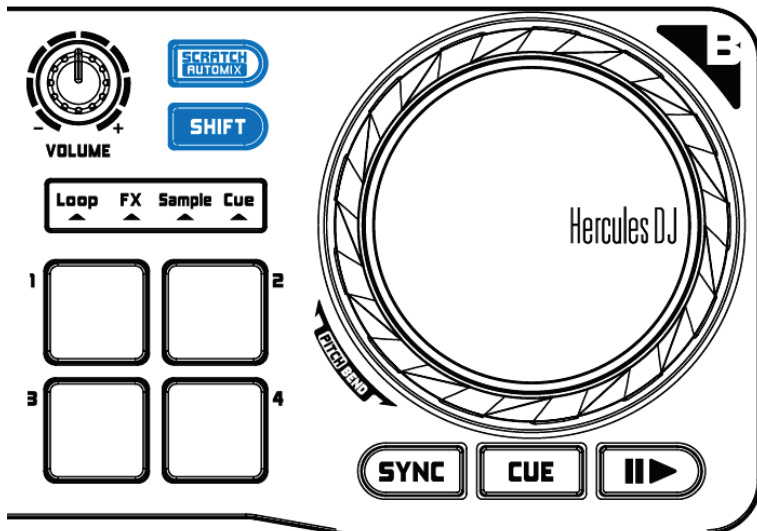
Puoi ripetere questo scratch svariate volte fino a creare un ritmo.



**Nota:** A **SCRATCH** disattivato, la funzione **PITCH BEND** (determinazione del tono) è attiva.

## 10 - AUTOMIX

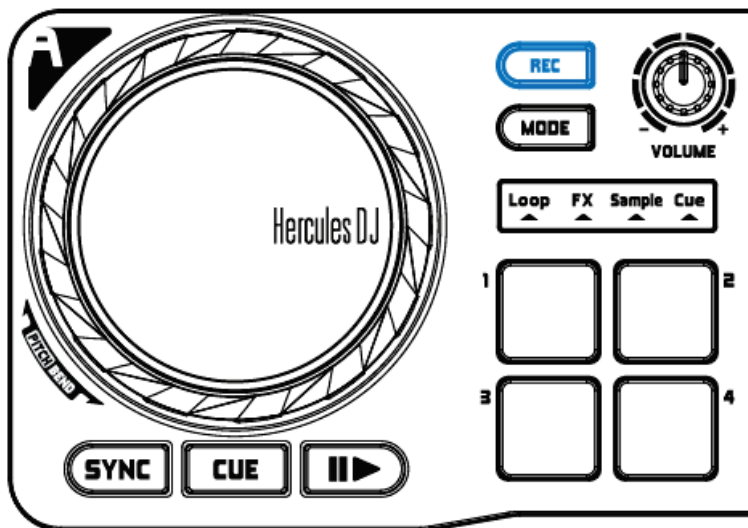
Avendo prima creato una playlist (vedi capitolo 12. CREARE UNA PLAYLIST), puoi avviare un mix automatico premendo i pulsanti **SHIFT** + **AUTOMIX**.






## 11 – REGISTRARE IL TUO MIX

Per registrare un mix, premi il pulsante **REC** per avviare la registrazione, quindi premi nuovamente **REC** per interrompere la registrazione.



## 12 – CREARE UNA PLAYLIST

In DJUCED™ 18°, clicca sul pulsante  per creare una playlist.

Dai un nome alla playlist, quindi clicca su OK.



La nuova playlist apparire nella cartella Playlists.



Seleziona i brani così come descritto nel capitolo 2 CARICARE LA TUA MUSICA DJUCED™ 18°. Oppure, utilizzando il mouse, trascina i file selezionati nella playlist appena creata (in questo caso, "My Playlist").

**Nota:** premendo il pulsante SHIFT della tua tastiera, potrai selezionare più file consecutivi.

