



DJControl Compact



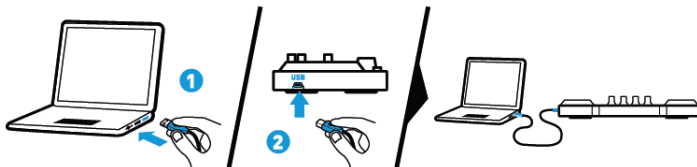
INTRODUÇÃO AO DJCONTROL COMPACT E DJUCED™ 18°



INSTALAÇÃO

1

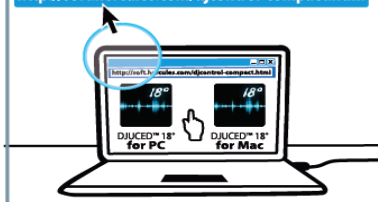
Ligue o DJControl Compact ao computador



2

Instale a aplicação DJUCED™ 18°

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



3

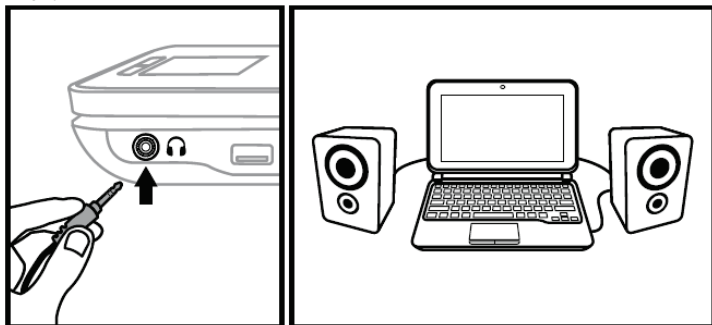
Inicie a aplicação DJUCED™ 18°



Mais informações (fóruns, tutoriais, vídeos, etc.) em
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 - LIGAR ALTIFALANTES E AUSCULTADORES

1.1 Ligação à placa de som estéreo do computador.



1.2 Ligação a uma placa de som multicanal externa.



Na maioria das placas de som do mercado de grande consumo, a pré-amplificação é realizada nas saídas 1-2. Por conseguinte, deve dirigir o som dos “auscultadores” para as saídas 1-2 e a mistura para as saídas 3-4.

⚠ Certifique-se de que não liga nenhum dispositivo à saída dos auscultadores, pois isso poderá afetar o correto funcionamento das outras saídas.

⚠ Quando ligar auscultadores, certifique-se de que o nível do volume é adequado para ouvir com auscultadores: comece a reproduzir uma faixa de música antes de colocar os auscultadores e baixe o volume se o som proveniente dos auscultadores parecer demasiado alto.

2 - CARREGAR A MÚSICA NO DJUCED™ 18°

Utilize os seguintes botões para navegar nas pastas.



MODE

+

: navegar na lista de pastas ou nos ficheiros

MODE

+

SHIFT

: alternar entre pastas e faixas

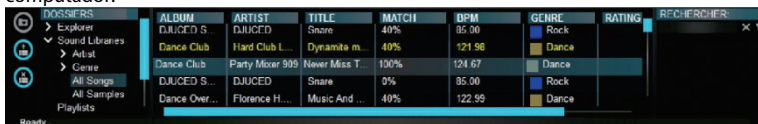
MODE

+

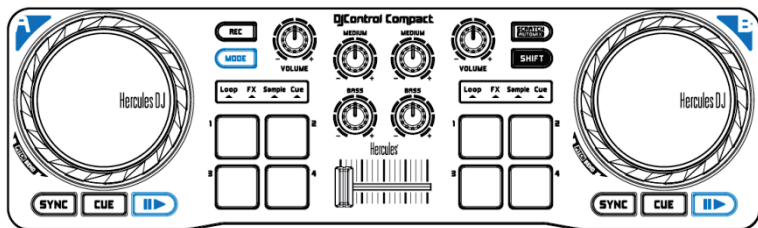


: expandir/recolher a árvore de navegação de uma pasta, carregar uma faixa

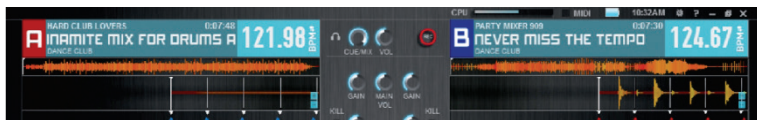
2.1 Navegue até à localização onde os ficheiros de música estão guardados no computador.



2.2 Depois de selecionar uma faixa, prima **MODE** + para carregar a faixa no deck A ou B.



O DJUCED™ 18° analisa automaticamente as BPM (número de batidas por minuto) da faixa selecionada e insere um ponto Cue na primeira batida da faixa.



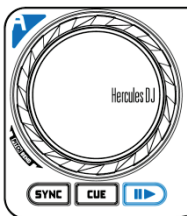
O DJUCED™ 18° permite-lhe reproduzir os formatos de ficheiros de áudio mais populares (mp3, wav, wma, aif, etc.) se o codec estiver instalado no seu computador. Instale o iTunes, Windows Media Player, etc. se ainda não estiver instalado no computador.

3 - MISTURAR FAIXAS

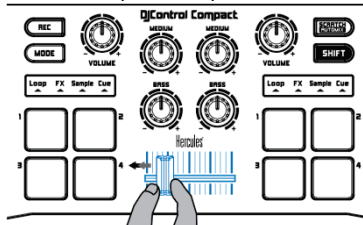
Misturar faixas significa encadear músicas, uma após outra, sem intervalos ou silêncios entre si.

3.1 Carregou uma faixa em cada deck (A e B).

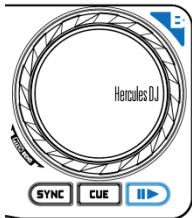
3.2 Comece por reproduzir a faixa no deck A.



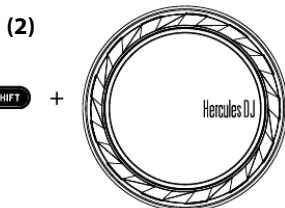
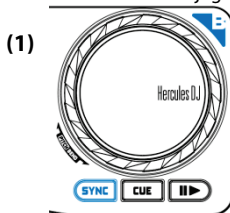
3.3 Mova o crossfader na direção do deck que está a reproduzir uma faixa (neste caso, para a esquerda).



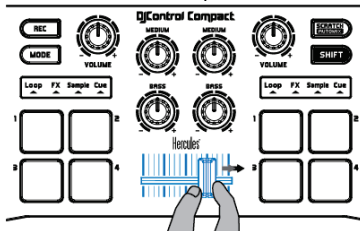
3.4 Antes de a reprodução da faixa terminar, comece a reproduzir a faixa carregada no deck B.



3.5 Para garantir uma transição com o mesmo andamento, sincronize as BPM (número de batidas por minuto) da faixa que irá ser reproduzida. Para tal, prima o botão **SYNC** no deck B (1) para fazer coincidir as BPM desta faixa com as BPM da faixa que está prestes a terminar (no deck A). Pode também ajustar as BPM para coincidirem com as BPM da faixa no deck A utilizando o botão **SHIFT** e a jog wheel (2).



3.6 Para efetuar a transição, mova progressivamente o crossfader na direção do deck no qual está a ser reproduzida a nova faixa (neste caso, para a direita).

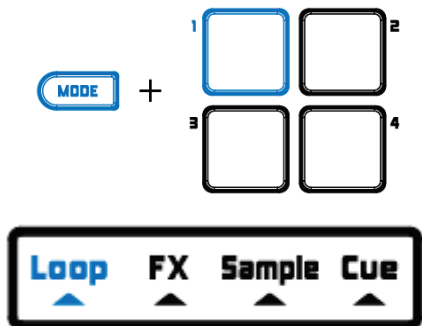


4 - LOOPS (LOOP)

Um loop consiste num excerto de uma faixa cujo início e fim são definidos por si e que é reproduzido repetidamente.

4.1 Aceder ao modo Loop

Prima o botão **MODE** + pad 1.



4.2 Criar um loop de duração predefinida

Para criar um loop de **1 batida**, prima o **pad 1**.

Para criar um loop de **2 batidas**, prima o **pad 2**.

Para criar um loop de **4 batidas**, prima o **pad 3**.

Para criar um loop de **8 batidas**, prima o **pad 4**.

4.3 Criar um loop manual

Prima **SHIFT** + **pad 1** para criar o início do loop.

Prima **SHIFT** + **pad 2** para marcar o fim do loop ou sair do loop.

Prima **SHIFT** + **pad 3** para dividir a duração do loop ao meio.

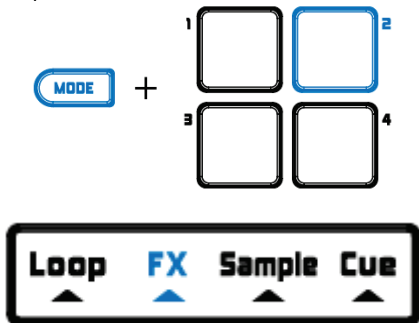
Prima **SHIFT** + **pad 4** para duplicar a duração do loop.

5 - EFEITOS (FX)

Um efeito (FX) é um filtro (ou uma combinação de filtros) que modifica o som: Echo, Reverb, etc.

5.1 Aceder ao modo Efeitos (FX)

Prima o botão **MODE** + pad 2.



5.2 Aplicar um efeito numa faixa que foi carregada e está a ser reproduzida

Para ativar o **efeito 1**, prima o **pad 1**.

Para ativar o **efeito 2**, prima o **pad 2**.

Para ativar o **efeito 3**, prima o **pad 3**.

Para ativar o **efeito 4**, prima o **pad 4**.

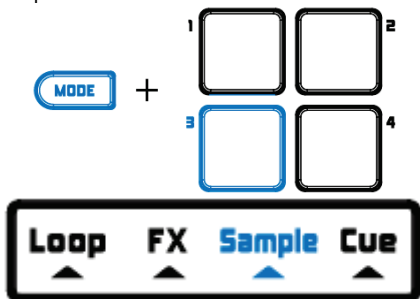
Para alterar efeitos, prima **SHIFT** + pad correspondente ao efeito.

6 - AMOSTRAS (SAMPLE)

Uma amostra é um som breve que pode ser reproduzido sozinho ou em conjunto com outras amostras, quer sobre a música, quer em vez da música, sendo possível reproduzi-la como um loop ou uma única vez (a isto dá-se o nome de “jingle”).

6.1 Aceder ao modo Amostra

Prima o botão **MODE** + pad 3.



6.2 Reproduzir uma amostra numa faixa que foi carregada e está a ser reproduzida

Para reproduzir a **amostra 1**, prima o **pad 1**.

Para reproduzir a **amostra 2**, prima o **pad 2**.

Para reproduzir a **amostra 3**, prima o **pad 3**.

Para reproduzir a **amostra 4**, prima o **pad 4**.

Para iniciar a reprodução de **um loop da amostra 1**, prima **SHIFT + pad 1**.

Para iniciar a reprodução de **um loop da amostra 2**, prima **SHIFT + pad 2**.

Para iniciar a reprodução de **um loop da amostra 3**, prima **SHIFT + pad 3**.

Para iniciar a reprodução de **um loop da amostra 4**, prima **SHIFT + pad 4**.

6.3 Modificar a lista de amostras predefinidas

No DJUCED™ 18°, clique na amostra pretendida utilizando a árvore de navegação dos ficheiros e arraste-a para o amostrador a fim de substituir a amostra existente.

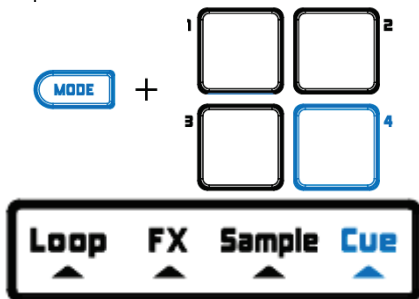


7 - PONTOS CUE (CUE)

Um ponto Cue é um marcador que pode inserir numa faixa de música. Permite-lhe iniciar a reprodução da faixa a partir desse ponto.

7.1 Aceder ao modo Cue

Prima o botão **MODE** + pad 4.



7.2 Inserir um ponto Cue

Pode inserir até 4 pontos Cue. Por predefinição, é inserido um ponto Cue na primeira batida quando carrega uma faixa.

Pode inserir um ponto Cue assim que houver uma faixa em reprodução ou quando passar de um ponto da faixa para outro utilizando a jog wheel.

Para **inserir o ponto CUE 1**, prima o **pad 1**.

Para **inserir o ponto CUE 2**, prima o **pad 2**.

Para **inserir o ponto CUE 3**, prima o **pad 3**.

Para **inserir o ponto CUE 4**, prima o **pad 4**.

7.3 Aceder a um ponto Cue

Para **aceder ao ponto CUE 1**, prima o **pad 1**.

Para **aceder ao ponto CUE 2**, prima o **pad 2**.

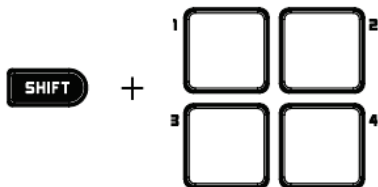
Para **aceder ao ponto CUE 3**, prima o **pad 3**.

Para **aceder ao ponto CUE 4**, prima o **pad 4**.

O botão **CUE** permite-lhe iniciar a reprodução a partir do último ponto Cue que inseriu na faixa.

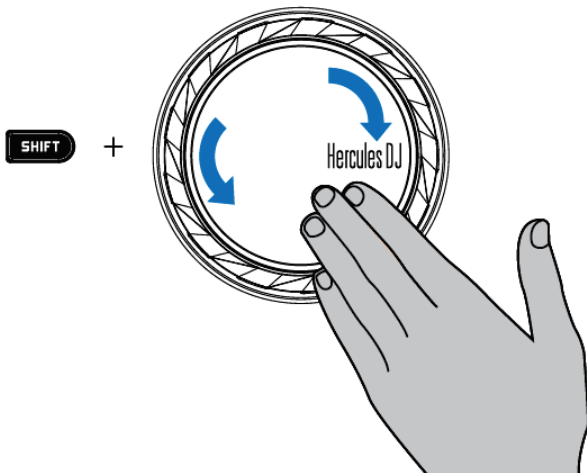
7.4 Eliminar um ponto Cue

Prima **SHIFT** + **pad** correspondente para eliminar o ponto Cue.



8 - DEFINIR A VELOCIDADE DE UMA FAIXA (PITCH)

Para acelerar ou abrandar a velocidade de uma faixa, prima o botão **SHIFT** enquanto roda a jog wheel no deck onde a faixa é reproduzida.

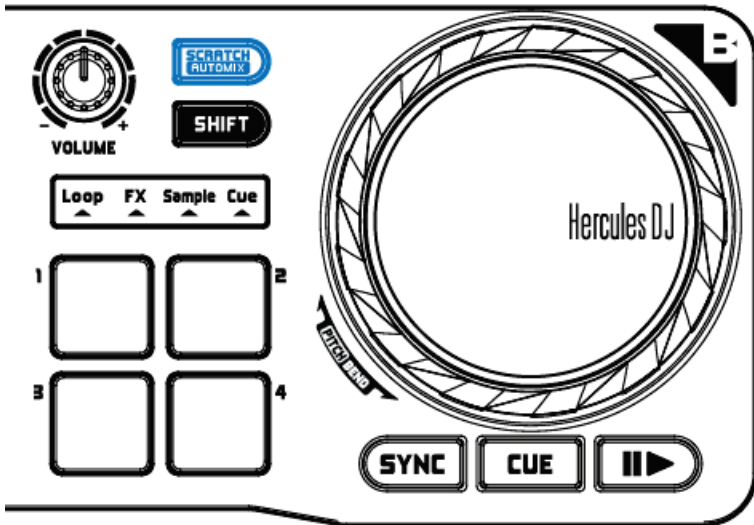


Para repor a velocidade da faixa e dessa forma retomar a respetiva velocidade original, prima os botões **SHIFT + SYNC**.

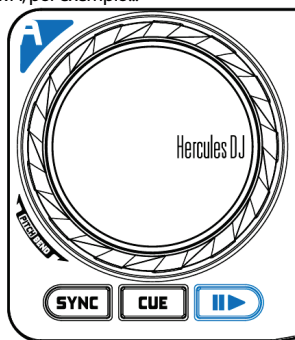
9 - FAZER SCRATCH NUMA FAIXA

Um scratch cria um efeito de áudio a partir de uma faixa rodando a jog wheel.

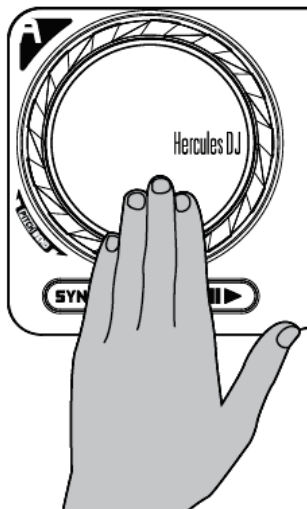
9.1 Prima o botão **SCRATCH** para ativar/desativar o modo **SCRATCH** na jog wheel.



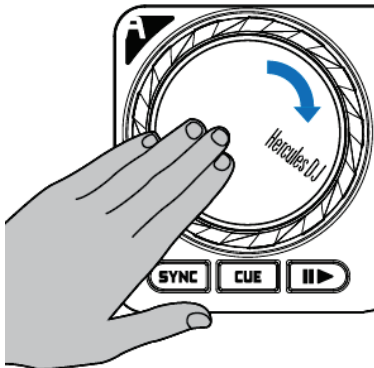
9.2 Inicie a reprodução da faixa carregada no deck A, por exemplo...



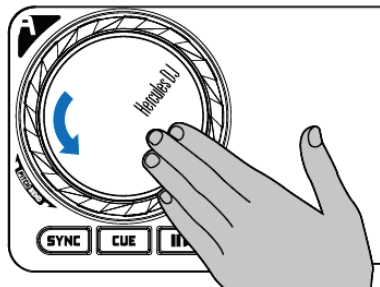
9.3 No momento em que pretende fazer scratch sobre a faixa, coloque a mão na jog wheel do deck A.



9.4. Rode-a para a esquerda e para a direita até ouvir o fim do som de scratch e, em seguida, regresse ao ponto de partida.



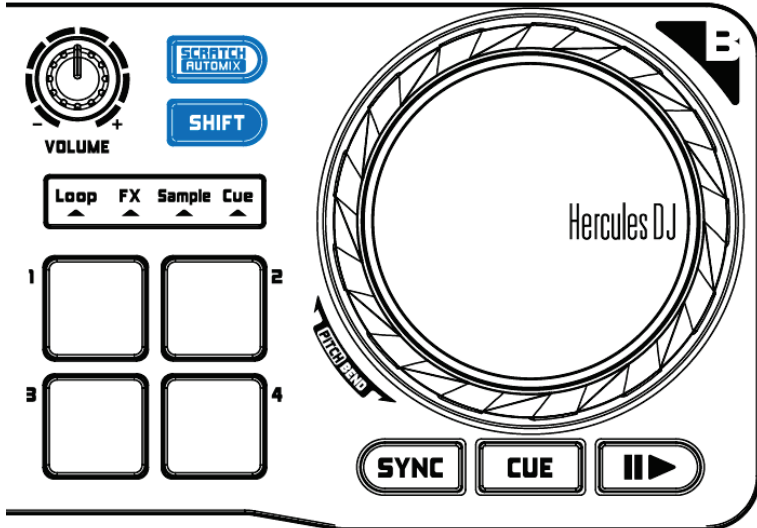
Pode repetir este scratch várias vezes para criar um ritmo.



Nota: Quando a função **SCRATCH** está desativada, a função **PITCH BEND** (que determina o tom) está ativada.

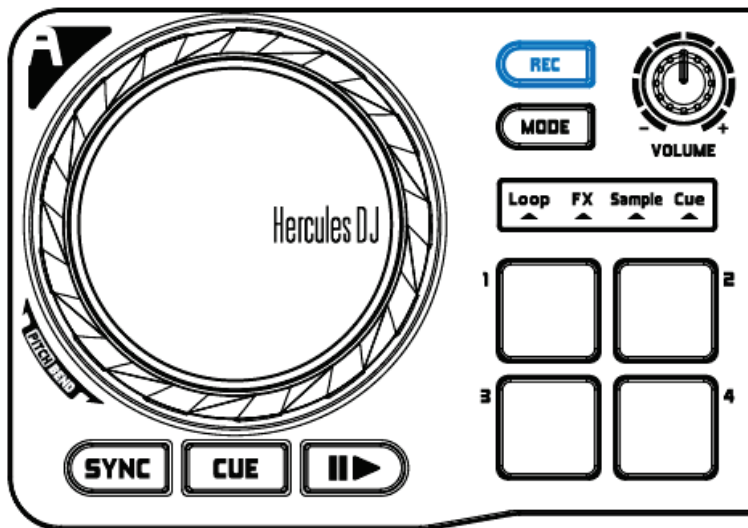
10 - AUTOMIX

Depois de ter criado previamente uma playlist (consulte a secção 12. CRIAR UMA PLAYLIST), pode iniciar uma mistura automática premindo os botões **SHIFT + AUTOMIX**.



11 - GRAVAR A MISTURA

Para gravar uma mistura, prima o botão **REC** para iniciar a gravação, seguido novamente do botão **REC** para parar de gravar.



12 - CRIAR UMA PLAYLIST

No DJUCED™ 18°, clique no botão  para criar uma playlist.

Introduza um nome para a playlist e clique em OK.



A nova playlist surge na pasta Playlists.



Selecione faixas conforme descrito na secção 2 CARREGAR A MÚSICA NO DJUCED™ 18°. Também pode, utilizando o rato, arrastar os ficheiros seleccionados para a lista criada (neste caso, "My Playlist").

Nota: Ao premir a tecla SHIFT no teclado, pode seleccionar vários ficheiros consecutivos.

