

Hercules®

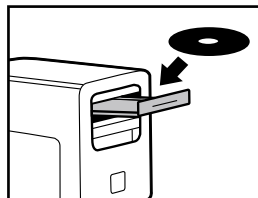


# ***DJControl MP3 LE***

GUIDA RAPIDA ALL'USO DI DJCONTROL MP3 LE E DJUCED™ 18°



## INSTALLAZIONE

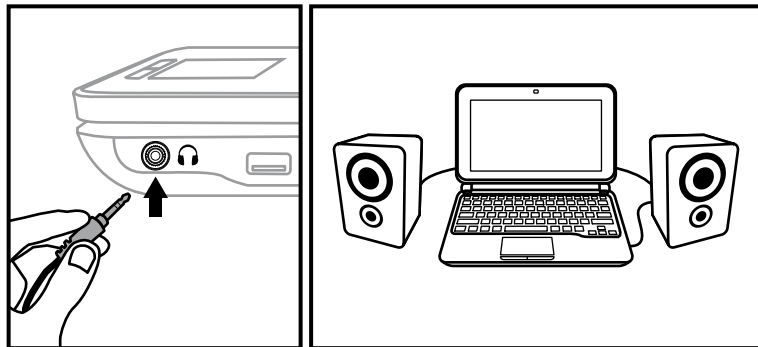


- Inserisci il CD-ROM.
- Avvia il programma di installazione.
- Segui le istruzioni.

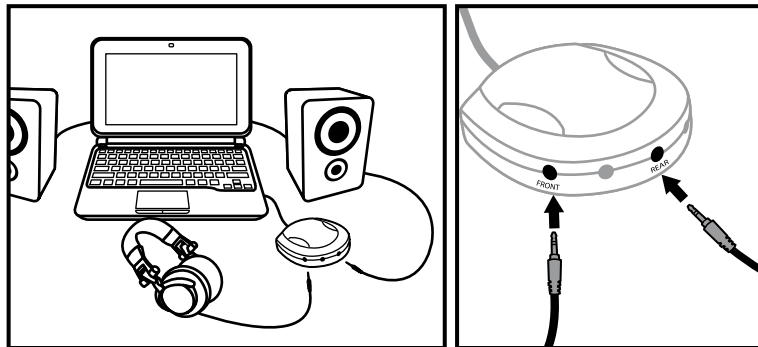


## 1 - COLLEGARE CUFFIE E ALTOPARLANTI

1.1 Collegamento alla scheda audio stereo del tuo computer.



1.2 Collegamento ad una scheda audio esterna multicanale.



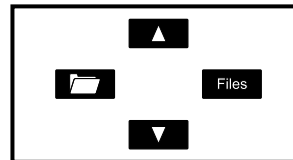
Nella maggior parte delle schede audio per il grande pubblico presenti sul mercato, la pre-amplificazione ha luogo tramite l'uscite 1-2. Pertanto, dovresti associare il "suono delle cuffie" alle uscite 1-2 ed il tuo mix alle uscite 3-4.



Assicurati di non collegare nulla all'uscita per le cuffie: ciò potrebbe impedire il corretto funzionamento delle altre uscite.

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

Usa i seguenti pulsanti per navigare in cartelle e file.



Naviga nell'elenco delle cartelle o tra i file:



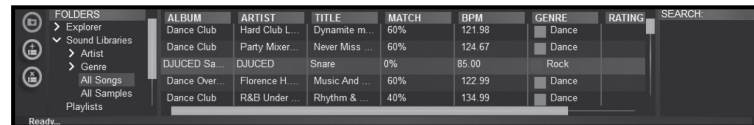
Espandi/richiudi la struttura ad albero di una cartella:



Accedere all'elenco dei file contenuti in una cartella:



2.1 Accedi alla risorsa del tuo computer contenente i tuoi file musicali.



2.2 Una volta giunto alla traccia che desideri utilizzare (la traccia evidenziata), premi **Load A** per caricare il brano nel banco A, oppure premi **Load B** per caricare il brano nel banco B. DJUCED™ 18° analizzerà automaticamente i BPM (numero di beat al minuto) del brano da te caricato, e collocherà un Cue point in corrispondenza del primo beat della traccia.



DJUCED™ 18° ti permette di riprodurre i più diffusi formati di file audio (mp3, wav, wma, aif...), qualora il relativo codec sia installato nel tuo computer. Qualora non fossero già installati nel tuo sistema, installa iTunes, Windows Media Player...

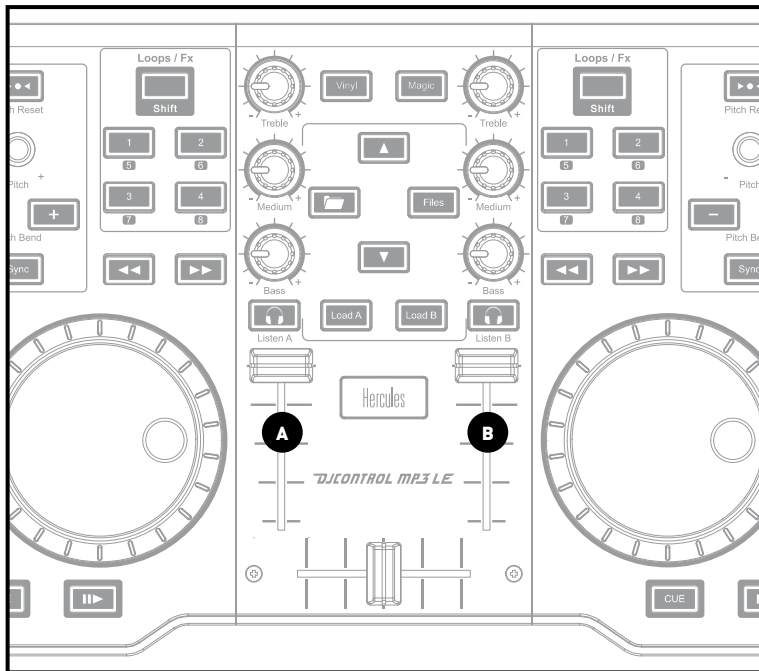
### 3 - ANTEPRIMA DI UN BRANO


L'ascolto in anteprima ti permette di preparare la prossima traccia da riprodurre (ovvero la traccia che seguirà il brano che stai attualmente facendo ascoltare al tuo pubblico). Puoi utilizzare l'anteprima per ottenere il beatmatch della prossima traccia da riprodurre, oppure per mettere in pausa la traccia in un punto ben preciso, in modo tale che la riproduzione parta esattamente dal quel punto. Oppure, puoi posizionare un Cue point, che ti permetterà di avviare la riproduzione della traccia da quel particolare punto (consulta per favore il capitolo 6 – USO DEI CUE POINT).

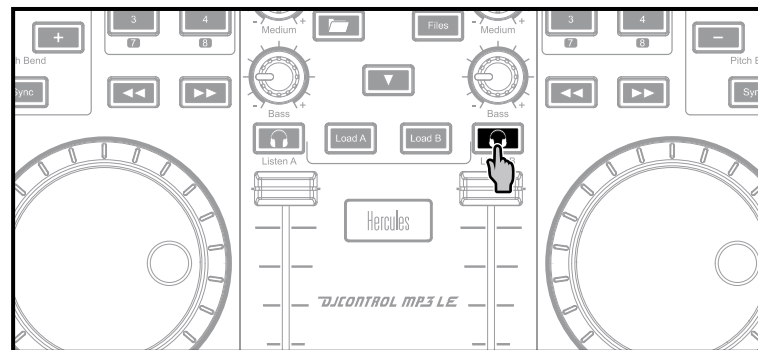


Per poter ascoltare un brano in anteprima, devi disporre di una scheda audio multicanale.

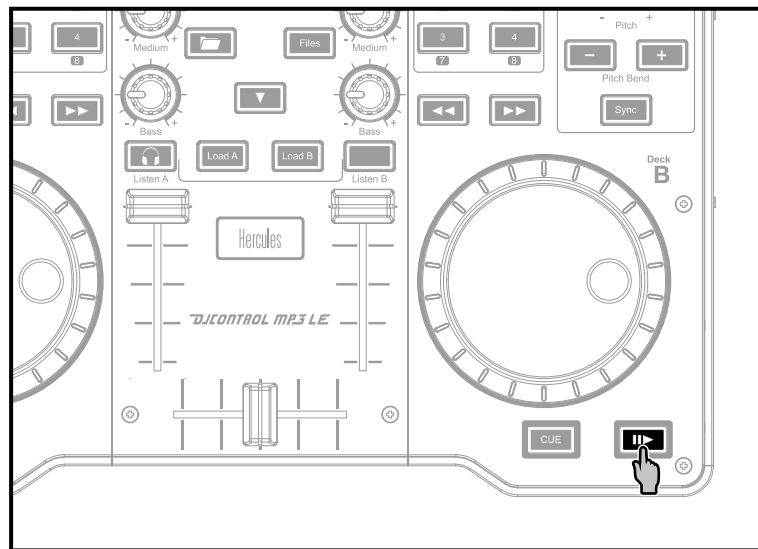
3.1 Stai riproducendo una traccia sul banco A e desideri ascoltare in anteprima il prossimo brano tramite il banco B.



3.2 Premi il pulsante  del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).



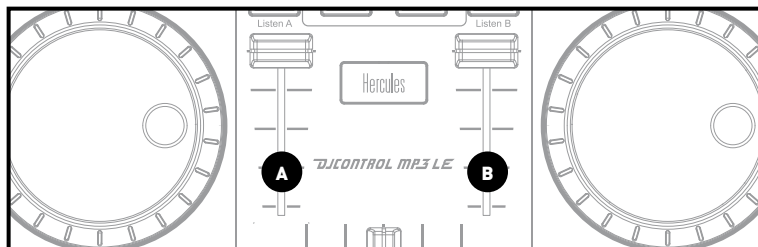
3.3 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



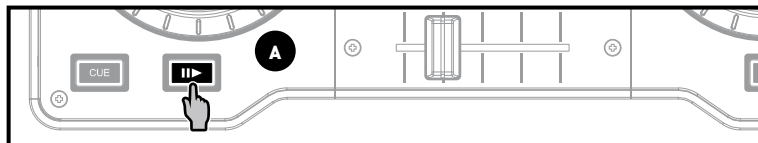
## 4 - MIX DEI BRANI

Mixare i brani significa collegare tra loro le canzoni, una in coda all'altra, senza salti o silenzi tra loro.

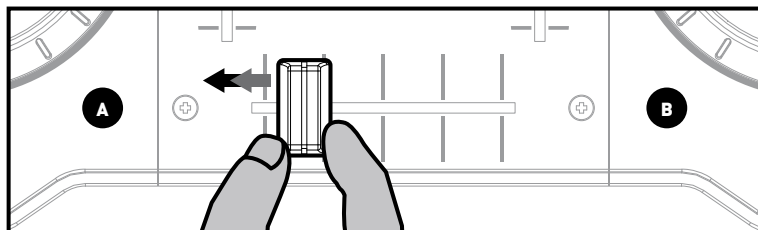
4.1 Hai caricato un brano su ciascun banco (A e B). Posiziona i fader del volume così come mostrato qui di seguito.



4.2 Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.

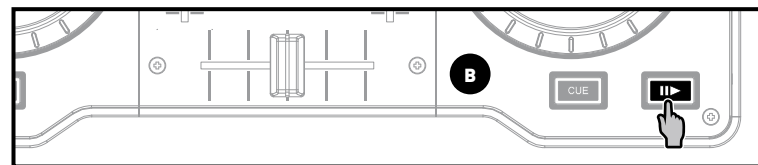


4.3 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).

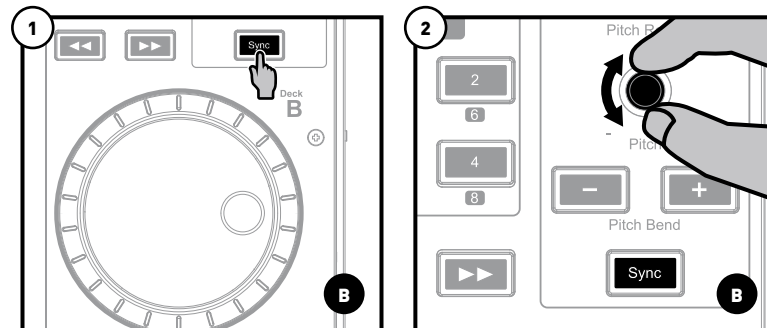


4.4 Seleziona l'anteprema per il banco B (consulta il capitolo 3. Anteprema di un brano).

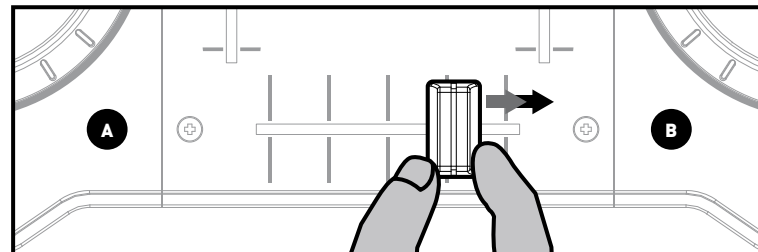
4.5 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



4.6 Per ottenere una transizione con il medesimo tempo, sincronizza i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che stai per far ascoltare. Premi quindi il pulsante **Sync** del banco B (1) per far corrispondere i BPM della traccia in questione con i BPM del brano il cui ascolto sta per terminare (nel banco A). Oppure puoi impostare i BPM sullo stesso livello dei BPM della traccia caricata nel banco A, utilizzando il regolatore della tonalità (2).



4.7 Per effettuare la transizione, sposta progressivamente il crossfader verso il banco dal quale viene riprodotta la nuova traccia (in questo caso, verso destra).



## 5 - EFFETTI E LOOP

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

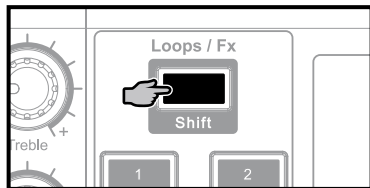
Un loop è una parte di un brano di cui puoi definire inizio e fine, per essere poi riprodotta ripetutamente.

### 5.1 Applicare un effetto ad un brano caricato e in riproduzione.

Premi il pulsante **Shift** per entrare in modalità Fx.

Se il pulsante **Shift** non è illuminato, sei in modalità Loops (= loop).

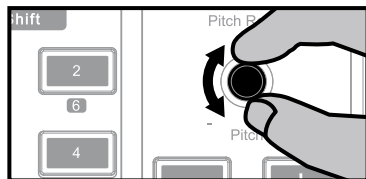
Se il pulsante **Shift** è illuminato, sei in modalità Fx (= effetti).



In modalità effetti, premi un pulsante per attivare un effetto, oppure premi più pulsanti per dar vita a una combinazione di effetti. In DJUCED™ 18° verrà visualizzato l'effetto/gli effetti corrispondenti.



Ruota l'encoder per modulare il relativo effetto.

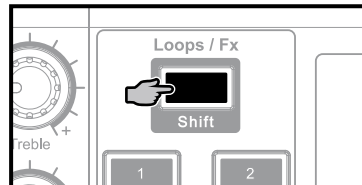


### 5.2 Creare e ascoltare un loop da una traccia caricata e in fase di ascolto.

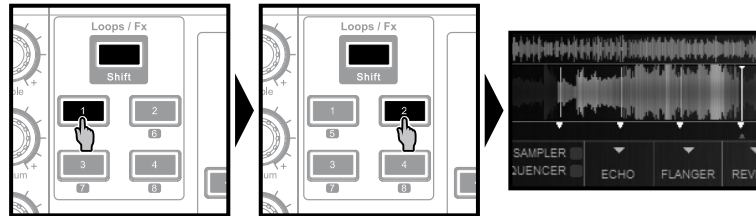
Premi il pulsante **Shift** per entrare in modalità Loops.

Se il pulsante **Shift** non è illuminato, sei in modalità Loops (= loop).

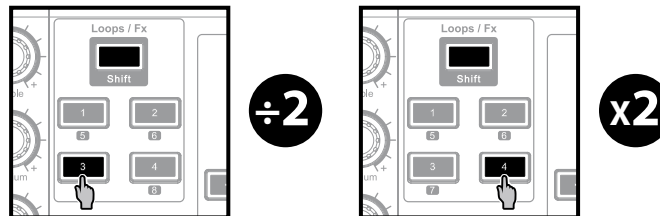
Se il pulsante **Shift** è illuminato, sei in modalità Fx (= effetti).



In modalità loop, quando un brano è in ascolto, premi il pulsante 1 per creare l'inizio del loop (o punto di "loop in"), quindi premi il pulsante 2 nel momento in cui desideri stabilire la fine del loop (o punto di "loop out"). **Mentre la musica è ancora in fase di ascolto, usa le linee verticali di DJUCED™ 18° (1 linea = 1 beat), oltre alla musica in fase di ascolto, per aiutarti a stabilire il miglior punto per interrompere il loop.** DJUCED™ 18° riprodurrà una parte del brano in loop. Premi il pulsante 2 per uscire dal loop e ritornare alla normale riproduzione sonora.





Premi il pulsante 3 per dimezzare la durata del loop, oppure premi il pulsante 4 per raddoppiare la lunghezza del loop.







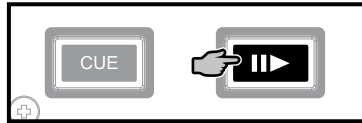
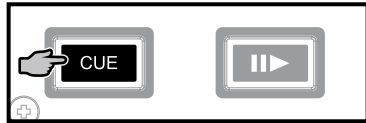
## 6 - USO DEI CUE POINT




Un **Cue point** è un segnaposto posizionabile all'interno di un brano musicale. Ti permette di avviare la riproduzione del brano in questione a partire da quel preciso punto.

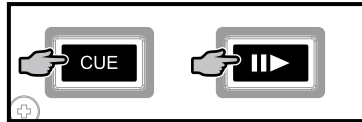
**6.1** Mentre un brano è in fase di ascolto, interrompine la riproduzione premendo il pulsante . Dopodiché, posiziona un Cue point premendo il pulsante .



**6.2** Per spostarti su un Cue point già inserito, avvia l'ascolto e premi il pulsante . Nel momento in cui rilascerai il pulsante , la riproduzione si interromperà. Per riprendere l'ascolto dal Cue point, premi il pulsante  e rilascia il pulsante .



**6.3** Quando premi il pulsante , la riproduzione viene avviata a partire dall'ultimo Cue point da te inserito nel brano, e si interromperà non appena rilascerai il pulsante. Per spostarti su un Cue point e avviare l'ascolto, premi  + .

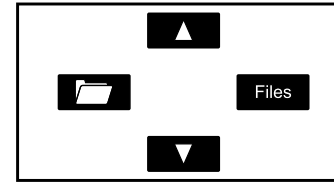



Clicca su  (in DJUCED™ 18°) per eliminare un Cue point.

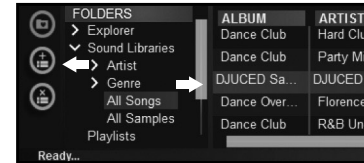


## 7 - CREAZIONE DI UNA PLAYLIST

Evidenzia una traccia che desideri aggiungere alla playlist, utilizzando questi pulsanti:



Sulla sinistra comparirà il pulsante .

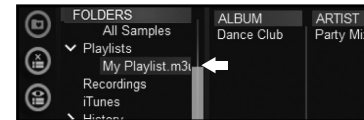


Clicca sul pulsante  per creare una playlist.

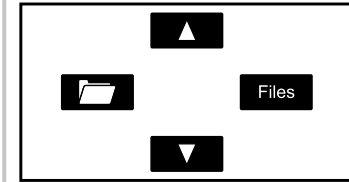
Dai un nome alla playlist, quindi clicca su OK.



La nuova playlist comparirà nella cartella Playlists.



Ritorna alla cartella contenente la tua musica, utilizzando questi pulsanti:



In DJUCED™ 18°, seleziona uno o più brani utilizzando il tuo mouse.

**Tenendo premuto il tasto SHIFT della tastiera del tuo computer, potrai selezionare più file consecutivi. Trascina i file selezionati nella playlist che hai creato (in questo caso, "My Playlist").**

