



DJControl Compact



DJCONTROL COMPACT I DJUCED™ 18° — PIERWSZE KROKI



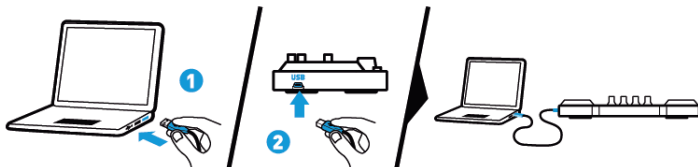
18°
DJUCED™
BOOST YOUR MIX



INSTALACJA

1

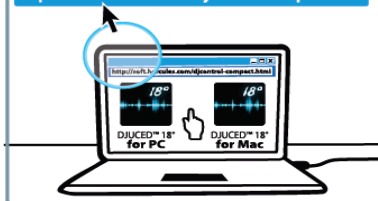
Podłącz urządzenie DJControl Compact do komputera



2

Zainstaluj aplikację DJUCED™ 18°

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



3

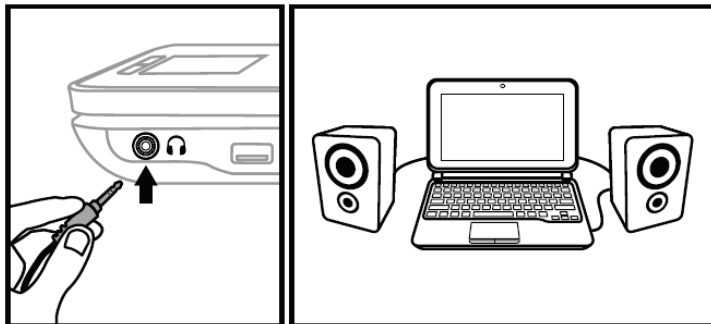
Uruchom aplikację DJUCED™ 18°



Więcej informacji (fora, samouczki, materiały wideo...) można znaleźć na stronie www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 – PODŁĄCZANIE GŁOŚNIKÓW I SŁUCHAWEK

1.1 Podłączanie do stereofonicznej karty dźwiękowej w komputerze



1.2 Podłączanie do zewnętrznej wielokanałowej karty dźwiękowej



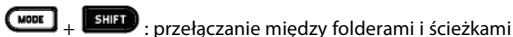
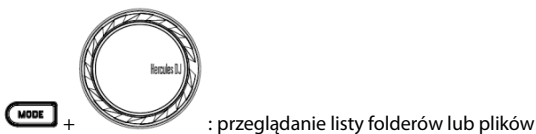
W większości kart dźwiękowych dostępnych na rynku masowym wyjścia 1–2 są używane do wzmocnienia wstępnego. Dlatego dźwięk „słuchawkowy” należy skierować na wyjścia 1–2, a miks na wyjścia 3–4.

⚠ Uwaga: nie podłączaj żadnego urządzenia do wyjścia słuchawek, ponieważ może to wpłynąć negatywnie na prawidłowe działanie pozostałych wyjść.

⚠ W przypadku podłączania słuchawek sprawdź, czy poziom głośności jest odpowiedni do ich używania. W tym celu rozpocznij odtwarzanie utworu przed założeniem słuchawek i zmniejsz głośność, jeśli dźwięk dochodzący ze słuchawek wyda Ci się zbyt głośny.

2 – ŁADOWANIE MUZYKI W APLIKACJI DJUCED™ 18°

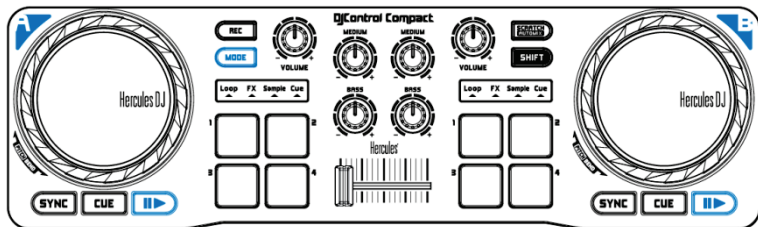
Poniższe przyciski umożliwiają poruszanie się po folderach.



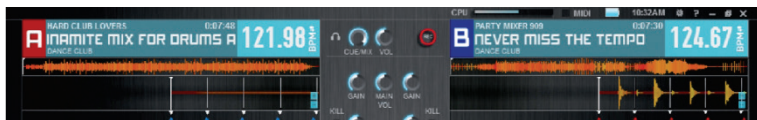
2.1 Przejdź do lokalizacji na komputerze, w której przechowywane są pliki muzyczne.

DOSSIERS	ALBUM	ARTIST	TITLE	MATCHI	BPM	GENRE	RATING	RECHERCHER
Explorer	DJUCED S	DJUCED	Snare	40%	95.00	Rock		
Sound Libraries	Dance Club	Hard Club L...	Dynamite m...	40%	121.98	Dance		
Artist	Dance Club	Party Mixer 909	Never Miss T...	100%	124.67	Dance		
Genre	DJUCED S...	DJUCED	Snare	0%	95.00	Rock		
All Songs	Dance Over...	Florence H...	Music And ...	40%	122.99	Dance		
All Samples								
Playlists								

2.2 Po wybraniu ścieżki naciśnij **MODE** + , aby załadować ścieżkę na deck A lub B.



Aplikacja DJUCED™ 18° automatycznie przeanalizuje tempo (BPM) wybranej ścieżki i ustawi punkt CUE na jej pierwszym beacie.



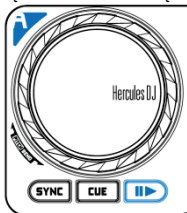
Aplikacja DJUCED™ 18° umożliwia odtwarzanie plików audio w najpopularniejszych formatach (mp3, wav, wma, aif...), jeśli na komputerze jest zainstalowany odpowiedni kodek. Jeśli na Twoim komputerze nie są jeszcze zainstalowane programy iTunes, Windows Media Player itp., zainstaluj je.

3 – MIKSOWANIE ŚCIEŻEK

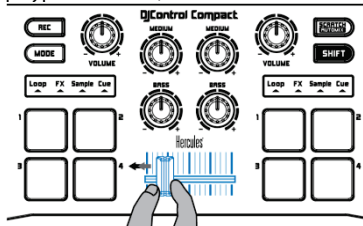
Miksowanie ścieżek oznacza łączenie kolejnych utworów w taki sposób, aby nie było między nimi przerw ani okresów ciszy.

3.1 Na każdym deku (A i B) jest załadowana ścieżka.

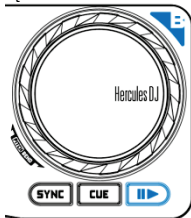
3.2 Na początek odtwórz ścieżkę na deku A.



3.3 Przesuń crossfader w kierunku deka, na którym jest odtwarzana ścieżka (w tym przypadku w lewo).

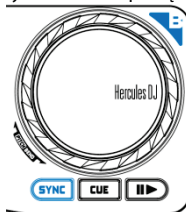


3.4 Przed zakończeniem odtwarzania ścieżki zacznij odtwarzać ścieżkę załadowaną na deku B.

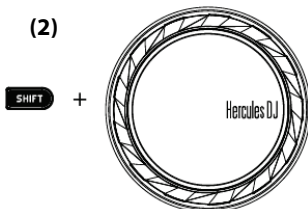


3.5 Aby przejście między ścieżkami nastąpiło bez zmiany tempa, zsynchronizuj tempo (BPM) ścieżki przygotowywanej do odtwarzania. W tym celu naciśnij przycisk **SYNC** na deku B (1), tak aby tempo tej ścieżki dopasować do tempa ścieżki, która wkrótce się skończy (na deku A). Tempo przygotowywanej ścieżki można również dopasować do tempa ścieżki na deku A za pomocą przycisku **SHIFT** i pokrętki **JOG** (2).

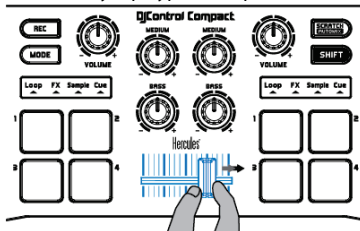
(1)



(2)



3.6 Aby wykonać płynne przejście, stopniowo przesuń crossfader w kierunku deka, na którym odtwarzana jest nowa ścieżka (w tym przypadku w prawo).

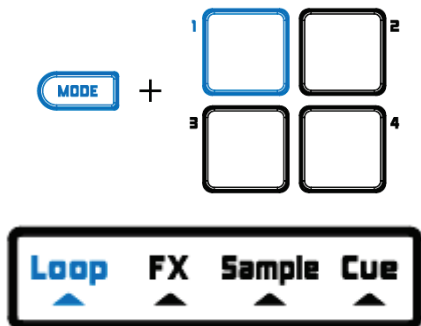


4 – PĘTLE (LOOP)

Pętla to fragment utworu o początku i końcu zdefiniowanym przez użytkownika, który jest odtwarzany cyklicznie.

4.1 Dostęp do trybu pętli

Naciśnij przycisk **MODE** + pad 1.



4.2 Tworzenie pętli o zdefiniowanej długości

Aby utworzyć pętlę obejmującą **1 beat**, naciśnij **pad 1**.

Aby utworzyć pętlę obejmującą **2 beaty**, naciśnij **pad 2**.

Aby utworzyć pętlę obejmującą **4 beaty**, naciśnij **pad 3**.

Aby utworzyć pętlę obejmującą **8 beaty**, naciśnij **pad 4**.

4.3 Tworzenie pętli ręcznej

Naciśnij **SHIFT** + **pad 1**, aby określić początek pętli.

Naciśnij **SHIFT** + **pad 2**, aby oznaczyć koniec pętli lub wyjść z pętli.

Naciśnij **SHIFT** + **pad 3**, aby podzielić pętlę na pół.

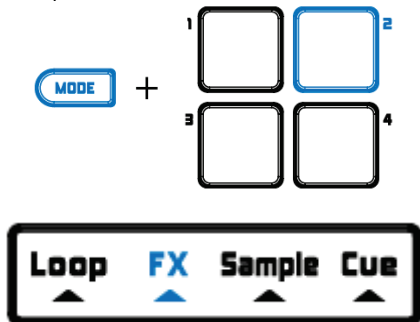
Naciśnij **SHIFT** + **pad 4**, aby podwoić długość pętli.

5 – EFEKTY (FX)

Efekt to filtr (lub kombinacja filtrów), który powoduje modyfikację dźwięku, np. echo, pogłos itp.

5.1 Dostęp do trybu efektów (FX)

Naciśnij przycisk **MODE** + pad 2.



5.2 Stosowanie efektu do załadowanej i odtwarzanej ścieżki

Aby aktywować **efekt 1**, naciśnij **pad 1**.

Aby aktywować **efekt 2**, naciśnij **pad 2**.

Aby aktywować **efekt 3**, naciśnij **pad 3**.

Aby aktywować **efekt 4**, naciśnij **pad 4**.

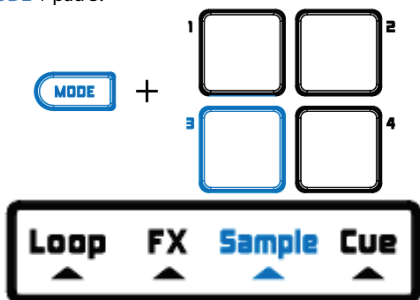
Aby zmienić efekt, naciśnij **SHIFT** + pad odpowiadający żądanemu efektowi.

6 – PRÓBKI (SAMPLE)

Próbka (zwana również samplem) to krótki dźwięk, który może być odtwarzany samodzielnie lub w połączeniu z innymi próbkami — w trakcie odtwarzania muzyki lub zamiast niej. Próbka może być odtwarzana jako pętla lub jednorazowo (tzw. dzingiel).

6.1 Dostęp do trybu próbek

Naciśnij przycisk **MODE** + pad 3.



6.2 Odtwarzanie próbki w załadowanej i odtwarzanej ścieżce

Aby odtworzyć **próbkę 1**, naciśnij **pad 1**.

Aby odtworzyć **próbkę 2**, naciśnij **pad 2**.

Aby odtworzyć **próbkę 3**, naciśnij **pad 3**.

Aby odtworzyć **próbkę 4**, naciśnij **pad 4**.

Aby rozpocząć odtwarzanie **pętli z próbką 1**, naciśnij **SHIFT + pad 1**.

Aby rozpocząć odtwarzanie **pętli z próbką 2**, naciśnij **SHIFT + pad 2**.

Aby rozpocząć odtwarzanie **pętli z próbką 3**, naciśnij **SHIFT + pad 3**.

Aby rozpocząć odtwarzanie **pętli z próbką 4**, naciśnij **SHIFT + pad 4**.

6.3 Modyfikowanie domyślnej listy próbek

W aplikacji DJUCED™ 18° kliknij żądaną próbkę w drzewie nawigacji plików i przeciągnij ją do samplera w miejsce istniejącej próbki.

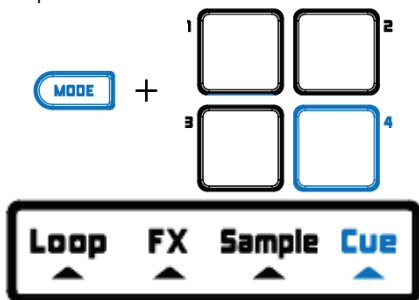


7 – PUNKTY CUE (CUE)

Punkt CUE to znacznik, który można wstawić w utworze muzycznym. Dzięki temu odtwarzanie utworu można zacząć od tego punktu.

7.1 Dostęp do trybu CUE

Kliknij przycisk **MODE** + pad 4.



7.2 Wstawianie punktu CUE

Można wstawić do 4 punktów CUE. Domyślnie punkt CUE jest umieszczany na pierwszym beacie w chwili załadowania ścieżki.

Punkt CUE można wstawić w trakcie odtwarzania ścieżki lub podczas przechodzenia z jednej części ścieżki do drugiej za pomocą pokrętki JOG.

Aby **wstawić punkt CUE 1**, naciśnij **pad 1**.

Aby **wstawić punkt CUE 2**, naciśnij **pad 2**.

Aby **wstawić punkt CUE 3**, naciśnij **pad 3**.

Aby **wstawić punkt CUE 4**, naciśnij **pad 4**.

7.3 Przechodzenie do punktu CUE

Aby **przejsć do punktu CUE 1**, naciśnij **pad 1**.

Aby **przejsć do punktu CUE 2**, naciśnij **pad 2**.

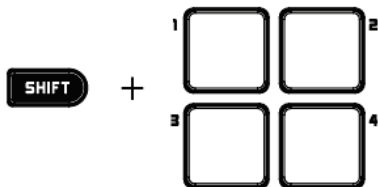
Aby **przejsć do punktu CUE 3**, naciśnij **pad 3**.

Aby **przejsć do punktu CUE 4**, naciśnij **pad 4**.

Przycisk **CUE** umożliwia rozpoczęcie odtwarzania od ostatniego punktu CUE wstawionego w ścieżce.

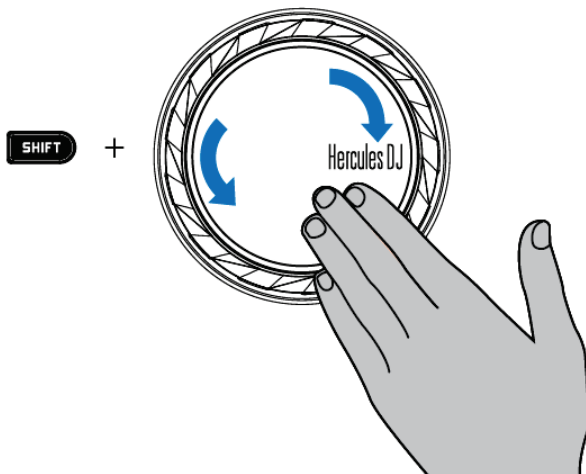
7.4 Usuwanie punktu CUE

Aby usunąć punkt CUE, naciśnij **SHIFT** + odpowiedni **pad**.



8 – USTAWIANIE Szybkości Odtwarzania (Pitch) Ścieżki

Aby zwiększyć lub zmniejszyć szybkość odtwarzania ścieżki, naciśnij przycisk **SHIFT**, jednocześnie obracając pokrętkę JOG na deku, na którym jest odtwarzana ścieżka.

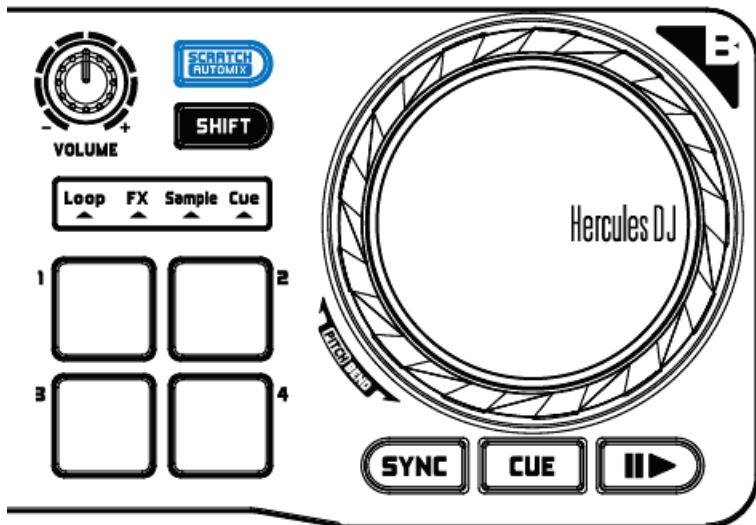


Aby przywrócić pierwotną szybkość odtwarzania ścieżki, naciśnij przyciski **SHIFT + SYNC**.

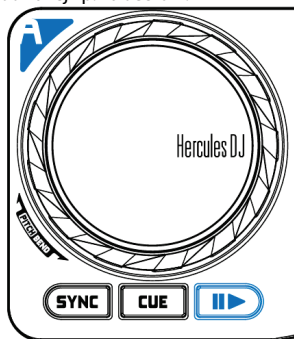
9 – SKREZOWANIE ŚCIEŻKI

Skreczowanie to efekt dźwiękowy uzyskiwany przez obracanie pokrętle JOG podczas odtwarzania ścieżki.

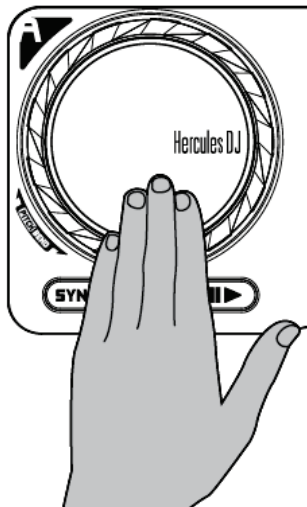
9.1 Naciśnij przycisk **SCRATCH**, aby włączyć/wyłączyć tryb **SCRATCH** na pokrętle JOG.



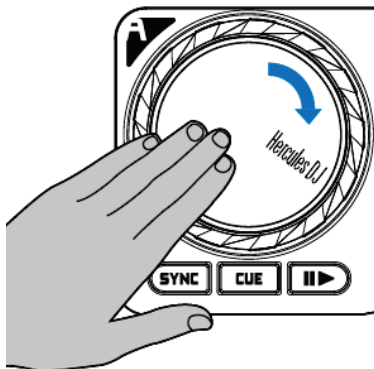
9.2 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej np. na deku A.



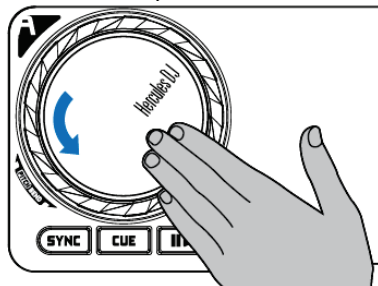
9.3 W chwili, gdy chcesz rozpocząć skreczowanie, połóż rękę na pokrętle JOG deka A.



9.4. Następnie obracaj pokrętło w lewo i w prawo do momentu, aż usłyszysz dźwięk kończący skrecz, po czym wróć do punktu początkowego.



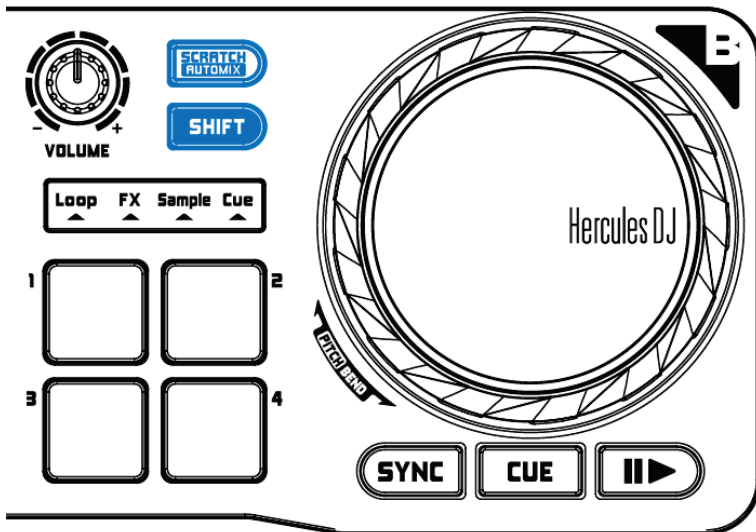
Skreczowanie możesz powtórzyć kilka razy w celu stworzenia rytmu.



Uwaga: Gdy tryb **SCRATCH** jest wyłączony, włączona jest funkcja **PITCH BEND** (określająca ton dźwięku).

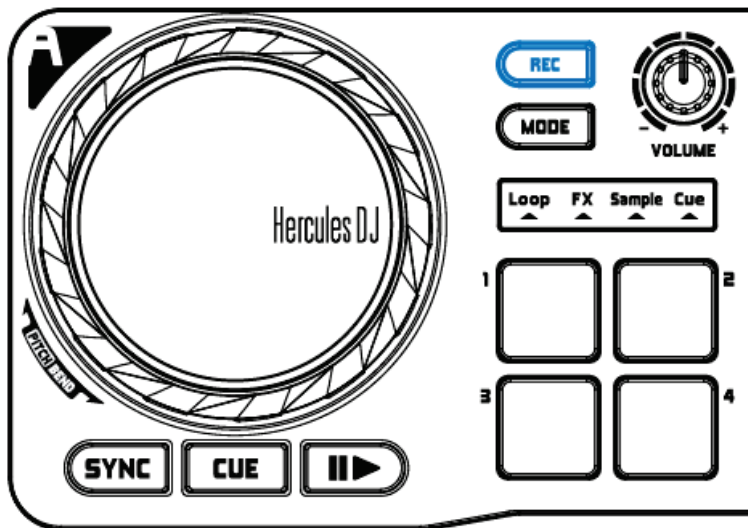
10 – AUTOMIKS

Po uprzednim utworzeniu playlisty (zobacz sekcję 12 – TWORZENIE PLAYLISTY) można uruchomić miks automatyczny, naciskając przyciski **SHIFT + AUTOMIX**.



11 – REJESTROWANIE MIKSU

W celu zarejestrowania miksu naciśnij przycisk **REC**, aby rozpocząć nagrywanie, a następnie naciśnij **REC** ponownie, aby je zakończyć.



12 – TWORZENIE PLAYLISTY

W aplikacji DJUCED™ 18° kliknij przycisk , aby utworzyć playlistę.

Wprowadź nazwę playlisty, a następnie kliknij OK.



Nowa playlista pojawi się w folderze Playlists.



Wybierz ścieżki w sposób opisany w sekcji 2 – ŁADOWANIE MUZYKI W APLIKACJI DJUCED™ 18°. Możesz też za pomocą myszy przeciągnąć wybrane pliki na utworzoną listę (w tym przypadku „My Playlist”).

Uwaga: Naciskając klawisz SHIFT na klawiaturze, możesz wybrać kilka kolejnych plików.

