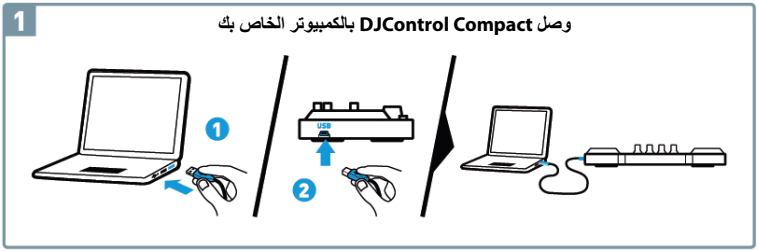
Hercules

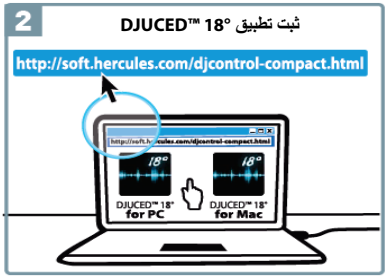
DJControl Compact

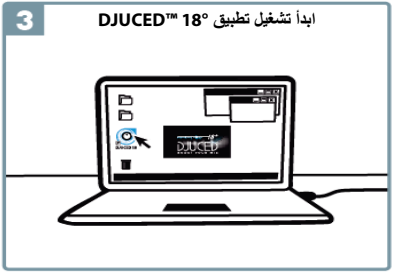
بدء تشغيل DJCONTROL COMPACT و DJUCED™ 18°

18°
DJUCED™
BOOST YOUR MIX

التثبيت



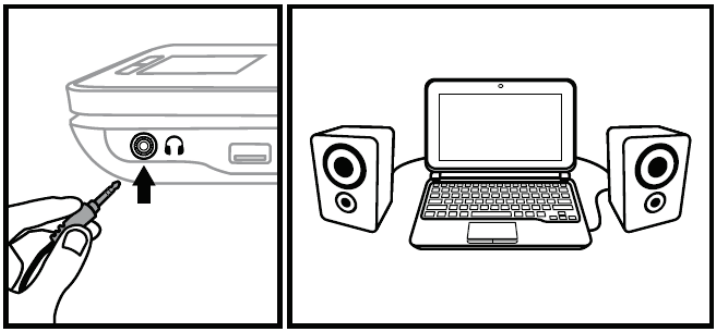




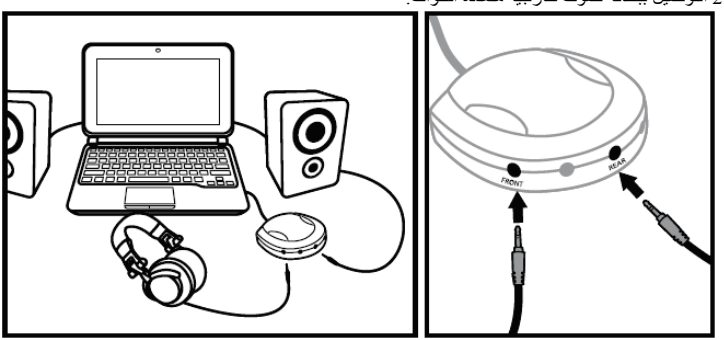
المزيد من المعلومات (المنتديات، البرامج التعليمية، مقاطع الفيديو...) على
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 – توصيل السماعات الخارجية وسماعات الرأس

1.1 التوصيل ببطاقة صوت ستريو الخاصة بالكمبيوتر.



2.1 التوصيل ببطاقة صوت خارجية متعددة القنوات.



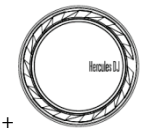
في معظم بطاقات الصوت الخاصة بالأسواق الواسعة، يتم تنفيذ تضخيم متقدم للصوت في المخرجين 1-2. وبالتالي، يجب عليك توجيه صوت "سماعات الرأس" إلى المخرجين 1-2 والمزيد إلى المخرجين 3-4.

⚠ تأكد من عدم توصيل أي شيء في مخرج سماعات الرأس، حيث قد يؤثر ذلك على أداء المخارج الأخرى لوظائفها على النحو الصحيح.

⚠ عند توصيل سماعات الرأس، تأكد من أن مستوى الصوت مناسبًا للاستماع باستخدام سماعات الرأس: ابدأ تشغيل مسار موسيقي قبل وضع السماعات وإيقاف تشغيل الصوت إذا كان الصوت الخارج من سماعات الرأس يبدو مرتفعًا للغاية.

2 – تحميل الموسيقى في DJUCED™ 18°

استخدم الأزرار التالية للتنقل بين المجلدات.



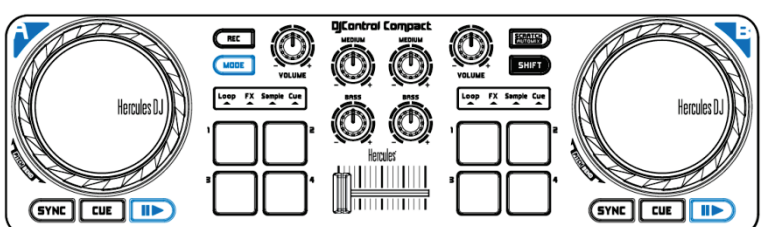
: MODE + الاستعراض خلال قائمة المجلدات أو في الملفات

: SHIFT + MODE التبديل بين المجلدات والمسارات

: ⏯ + MODE توسيع/طي شجرة التنقل بين المجلدات، تحميل مسار

1.2 استعرض للوصول إلى الموقع المخزن عليه ملفات الموسيقى على الكمبيوتر الخاص بك.

2.2 بعد تحديد مسار، اضغط على ⏯ + **MODE** لتحميل مسار على السطح A أو B.



يقوم DJUCED™ 18° تلقائيًا بتحليل BPM (الضربات في الدقيقة) للمسار المحدد ويضع نقطة بدء عند الضربة الأولى من المسار.

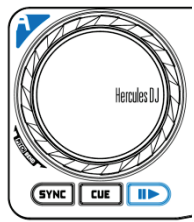
يتيح لك DJUCED™ 18° تشغيل أكثر تنسيقات ملفات الصوت انتشارًا (mp3, wav, wma, aif...) إذا كان برنامج الترميز مثبتًا على الكمبيوتر الخاص بك. ثبت iTunes و...Windows Media Player إذا لم يكونا مثبتين على النظام بالفعل.

3 - مزج المسارات

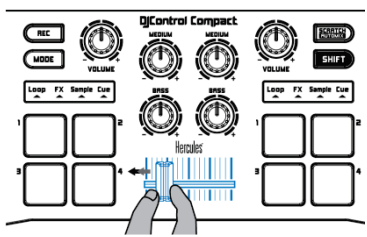
مزج المسارات يعني ربط الأغاني واحدة تلو الأخرى، دون أي تباعد أو أوقات صامتة بينهم.

1.3 لقد حملت مسارًا على كل سطح (A وB)

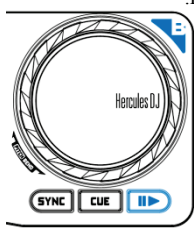
2.3 ابدأ بتشغيل المسار على السطح A.



3.3 حرك مفتاح التنقل بين المسارات تجاه السطح الذي يشغل المسار (في هذه الحالة، تجاه اليسار).

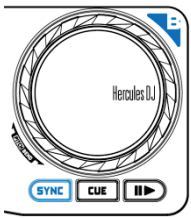


4.3 قبل انتهاء تشغيل المسار، ابدأ تشغيل المسار المحمل على السطح B.

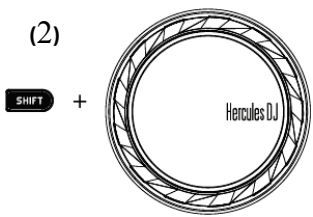


5.3 لضمان الانتقال على نفس الإيقاع، قم بمزامنة BPM للمسار الذي سيتم تشغيله. للقيام بهذا، اضغط على الزر **SYNC** الموجود على السطح B (1) لمطابقة BPM لهذا المسار بـ BPM للمسار الذي على وشك الانتهاء (على السطح A). أو يمكنك ضبط BPM لمطابقة BPM للمسار على السطح A باستخدام الزر **SHIFT** وعجلة التوجيه (2).

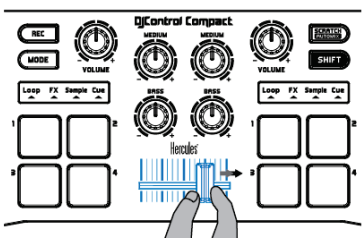
(1)



(2)



6.3 لإجراء الانتقال، حرك مفتاح التنقل بين المسارات تدريجيًا تجاه السطح الذي سيتم تشغيل المسار الجديد عليه (هنا، إلى اليمين).

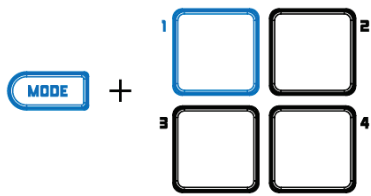


4 - التكرارات (LOOP)

التكرار هو جزء من مسار تحدد بدايته ونهايته ويتم تشغيله على نحو متكرر.

1.4 الوصول إلى وضع التكرار

اضغط على الزر + **MODE** اللوحة 1.



2.4 إنشاء تكرار محدد طوله مسبقًا

لإنشاء تكرار يتكون من **ضربة واحدة**، اضغط على **اللوحة 1**.
لإنشاء تكرار يتكون من **ضربتين**، اضغط على **اللوحة 2**.
لإنشاء تكرار يتكون من **4 ضربات**، اضغط على **اللوحة 4 .**
لإنشاء تكرار يتكون من **8 ضربات**، اضغط على **اللوحة 4**.

3.4 إنشاء تكرار يدوي

اضغط على **SHIFT + اللوحة 1** لإنشاء بداية التكرار.
اضغط على **SHIFT + اللوحة 2** لتحديد نهاية التكرار أو لإنهاء التكرار.
اضغط على **SHIFT + اللوحة 3** لتقسيم طول التكرار إلى نصفين.
اضغط على **SHIFT + اللوحة 4** لمضاعفة طول التكرار.

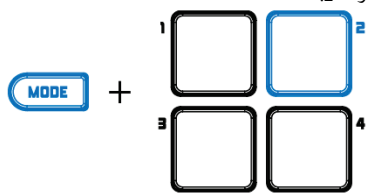
العربية

5 - المؤثرات (FX)

المؤثر (Fx) هو مرشح (أو مجموعة من المرشحات) لتعديل الصوت: الارتداد، الصدى...

1.5 الوصول إلى وضع المؤثرات **(FX)**

اضغط على الزر **MODE** + اللوحة 2.



2.5 تطبيق مؤثر على مسار تم تحميله وجاري تشغيله

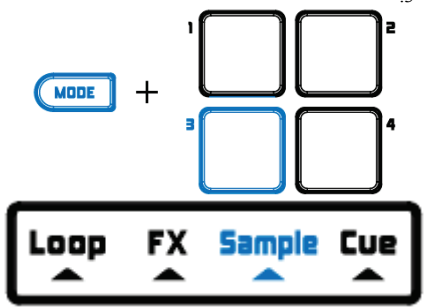
لتنشيط **المؤثر 1**، اضغط على **اللوحة 1**.
لتنشيط **المؤثر 2**، اضغط على **اللوحة 2**.
لتنشيط **المؤثر 3**، اضغط على **اللوحة 3**.
لتنشيط **المؤثر 4**، اضغط على **اللوحة 4**.
لتغيير المؤثرات، اضغط على **SHIFT** + اللوحة المقابلة للمؤثر.

6 - النماذج (SAMPLE)

النموذج هو صوت قصير يمكن تشغيله وحده أو بالتزامن مع نماذج أخرى، سواء فوق الموسيقى أو بدلاً من الموسيقى، ويمكن تشغيله إما كتكرار أو مرة واحدة فقط (ويعرف هذا باسم "رنين").

1.6 الوصول إلى وضع النموذج

اضغط على الزر + اللوحة 3.



2.6 تشغيل نموذج على مسار تم تحميله وجاري تشغيله

لتشغيل **النموذج 1**، اضغط على **اللوحة 1**.
لتشغيل **النموذج 2**، اضغط على **اللوحة 2**.
لتشغيل **النموذج 3**، اضغط على **اللوحة 3**.
لتشغيل **النموذج 4**، اضغط على **اللوحة 4**.

لبدء تشغيل تكرار للنموذج 1، اضغط على **SHIFT** + **اللوحة 1**.
لبدء تشغيل تكرار للنموذج 2، اضغط على **SHIFT** + **اللوحة 2**.
لبدء تشغيل تكرار للنموذج 3، اضغط على **SHIFT** + **اللوحة 3**.
لبدء تشغيل تكرار للنموذج 4، اضغط على **SHIFT** + **اللوحة 4**.

3.6 تعديل قائمة النماذج الافتراضية

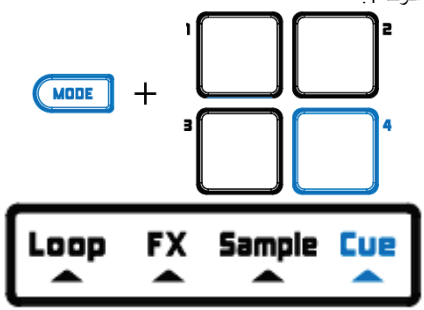
في DJUCED™ 18°، انقر فوق النموذج المرغوب باستخدام شجرة التنقل بين الملفات واسحبه في جامع النماذج لاستبدال النموذج الموجود.

7 - نقاط البدء (CUE)

نقطة البدء هي علامة يمكنك وضعها في مسار موسيقي. فهي تتيح لك بدء تشغيل المسار من تلك النقطة.

1.7 الوصول إلى وضع البدء

انقر فوق الزر **MODE** + اللوحة 4.



2.7 وضع نقطة بدء

يمكنك إدخال ما يصل إلى 4 نقاط بدء. كوضع افتراضي، يتم وضع نقطة بدء على الضربة الأولى عندما تحمل مسارًا.
يمكنك إدخال نقطة بدء بمجرد تشغيل مسار أو عندما تنتقل من جزء من المسار إلى آخر باستخدام عجلة التوجيه.

لوضع **نقطة بدء 1**، اضغط على **اللوحة 1**.
لوضع **نقطة بدء 2**، اضغط على **اللوحة 2**.
لوضع **نقطة بدء 3**، اضغط على **اللوحة 3**.
لوضع **نقطة بدء 4**، اضغط على **اللوحة 4**.

3.7 الوصول إلى نقطة بدء

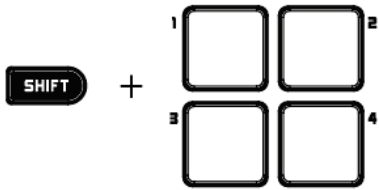
للوصول إلى **نقطة بدء 1**، اضغط على **اللوحة 1**.
للوصول إلى **نقطة بدء 2**، اضغط على **اللوحة 2.**
للوصول إلى **نقطة بدء 3**، اضغط على **اللوحة 3**.
للوصول إلى **نقطة بدء 4**، اضغط على **اللوحة 4**.

يسمح لك الزر **CUE** ببدء التشغيل من نقطة البدء الأخيرة التي وضعتها في المسار.

العربية

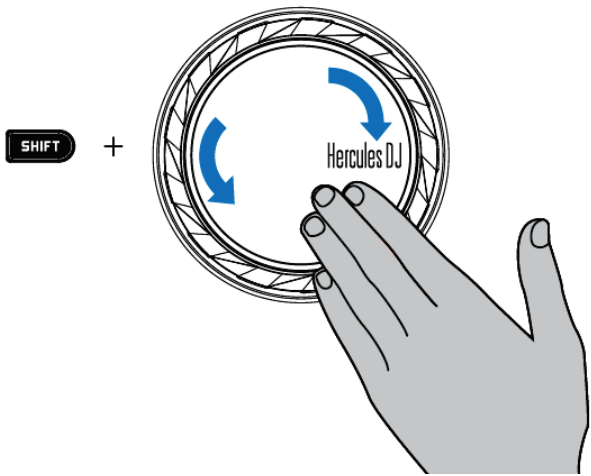
4.7 حذف نقطة بدء

اضغط على **SHIFT** + **اللوحة** المقابلة لحذف نقطة البدء.



8 – تعيين سرعة المسار (درجة الصوت)

لتسريع أو إبطاء سرعة المسار، اضغط على الزر **SHIFT** طيلة الوقت أثناء لف عجلة التوجيه على السطح الذي يتم تشغيل المسار عليه.



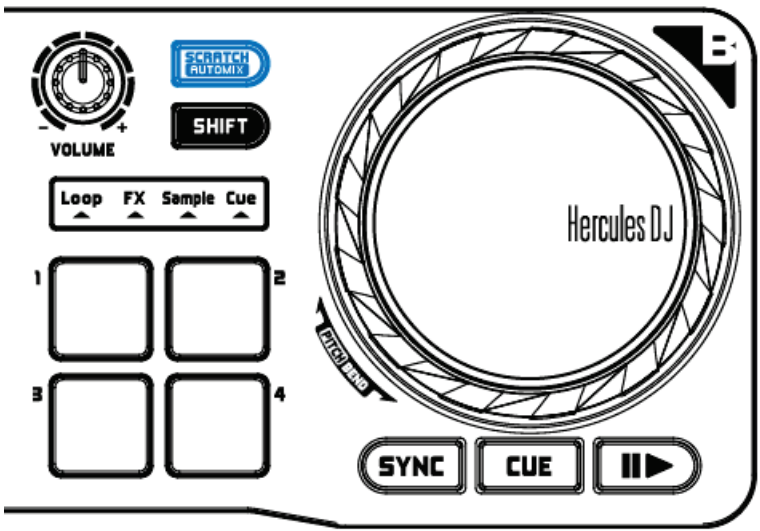
لإعادة تعيين سرعة المسار وبالتالي إعادته إلى سرعته الأصلية، اضغط على الزرين **SYNC** + **SHIFT**.

العربية

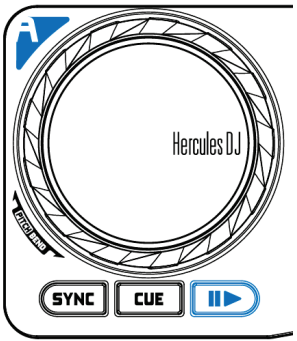
9 – الخربشة على مسار

يخلق الخربشة مؤثر صوتي من المسار عن طريق لف عجلة التوجيه.

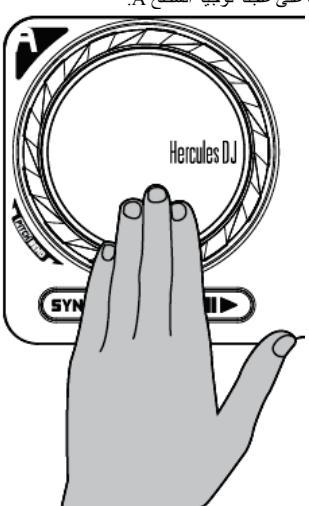
1.9 اضغط على زر **SCRATCH** للتبديل بين تشغيل/ إيقاف تشغيل وضع **SCRATCH** على عجلة التوجيه.



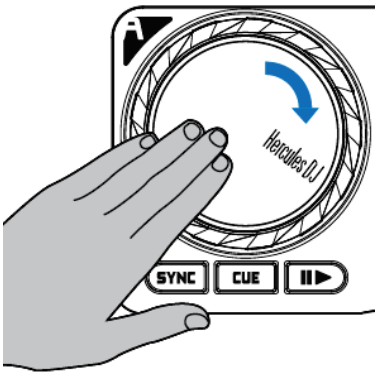
2.9 ابدأ تشغيل مسار محمل على السطح A، على سبيل المثال..



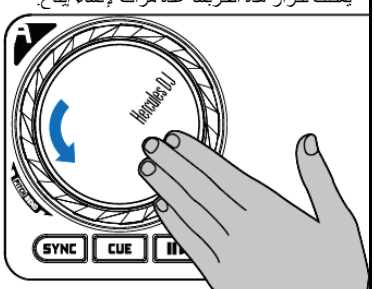
3.9 في اللحظة التي تريد فيها الخربشة على المسار، ضع يدك على عجلة توجيه السطح A.



4.9 ولفها جهة اليسار واليمين حتى تسمع صوت نهاية الخربشة، ثم أعدها إلى نقطة البدء.



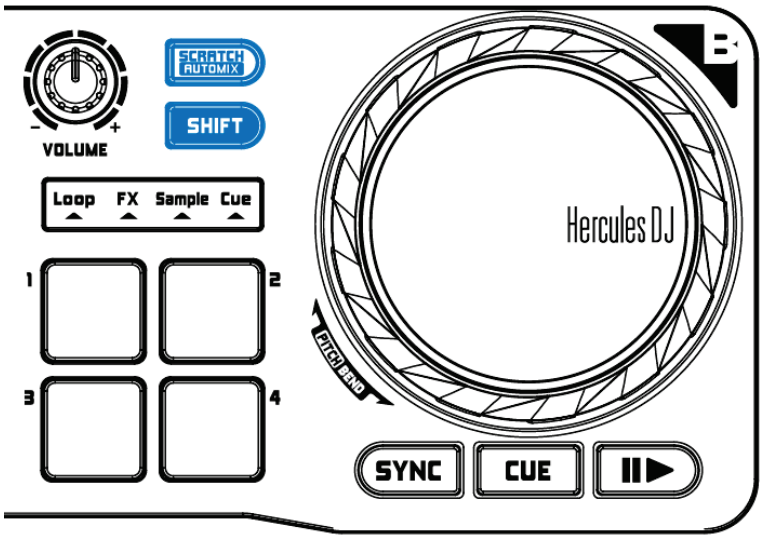
يمكنك تكرار هذه الخربشة عدة مرات لإنشاء إيقاع.



ملاحظة: عند إيقاف تشغيل **SCRATCH**، يتم تشغيل وظيفة **PITCH BEND** (تحديد النغمة).

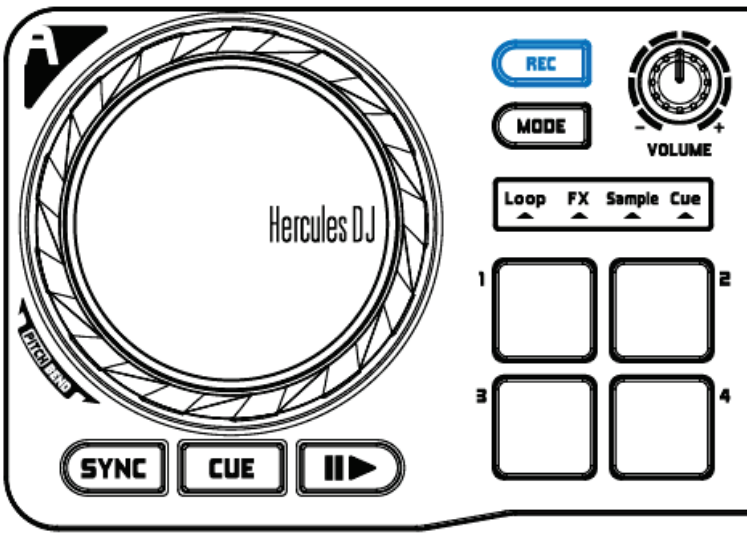
10 – المزج التلقائي

بعد إنشاء قائمة تشغيل مسبقًا (راجع القسم 12 إنشاء قائمة تشغيل)، يمكنك بدء تشغيل مزيج تلقائي عن طريق الضغط على الزرين **SHIFT** + **AUTOMIX**.



11 – تسجيل المزيج الخاص بك

لتسجيل مزيج، اضغط على الزر **REC** لبدء التسجيل ثم اضغط مرة أخرى على **REC** لإيقاف التسجيل.



12 – إنشاء قائمة تشغيل

في DJUCED™ 18°، انقر فوق الزر لإنشاء قائمة تشغيل.

أدخل اسمًا لقائمة التشغيل، ثم انقر فوق OK.

تظهر قائمة التشغيل الجديدة في مجلد قوائم التشغيل.

حدد مسارات كما هو موضح في القسم 2 تحميل الموسيقى في DJUCED™ 18°. أو، باستخدام الماوس، اسحب الملفات المحددة إلى القائمة التي تم إنشاؤها (هنا، "قائمة التشغيل الخاصة بي).

ملاحظة: عن طريق الضغط على الزر SHIFT على لوحة المفاتيح، يمكنك تحديد العديد من الملفات المتتالية.