



DJControl Compact

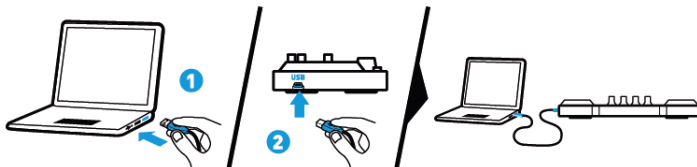


НАЧАЛО РАБОТЫ С ПУЛЬТОМ DJCONTROL COMPACT И
ПРОГРАММОЙ DJUCED™ 18°



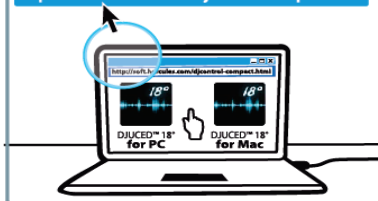
УСТАНОВКА

1 Подключите микшерный пульт DJControl Compact к компьютеру.



2 Установите приложение DJUCED™ 18°.

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



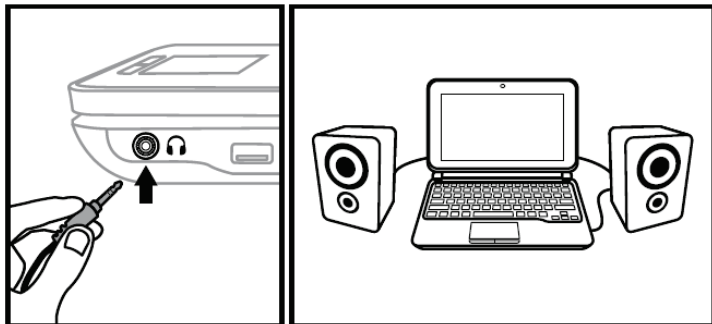
3 Запустите приложение DJUCED™ 18°.



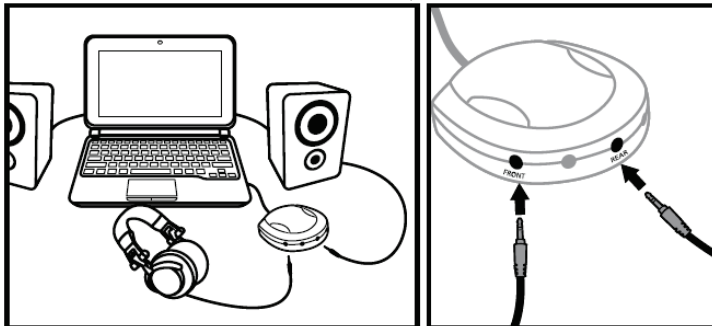
Дополнительные сведения (форумы, учебные материалы, видеоролики...) можно найти на сайте:
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 — ПОДКЛЮЧЕНИЕ НАУШНИКОВ И ДИНАМИКОВ

1.1 Подключение к звуковой стереокарте компьютера.



1.2 Подключение к внешней многоканальной звуковой карте.



На большинстве популярных звуковых карт для предусиления предназначены выходы 1 — 2. Таким образом, аудио для наушников следует выводить на выходы 1 — 2, а микс — на выходы 3 — 4.

⚠ Ни в коем случае не подключайте никаких устройств к выходу для наушников, поскольку это скажется на функциональности других выходов.



⚠ При подключении наушников отрегулируйте уровень громкости соответственно: начните воспроизведение музыки до подключения наушников и убавьте громкость, если звучание в наушниках кажется слишком громким.

2 — ЗАГРУЗКА МУЗЫКИ В ПО DJUCED™ 18°

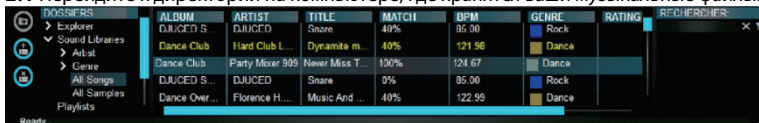
Для навигации по папкам служат следующие кнопки.

 +  : перемещение по списку папок или файлов

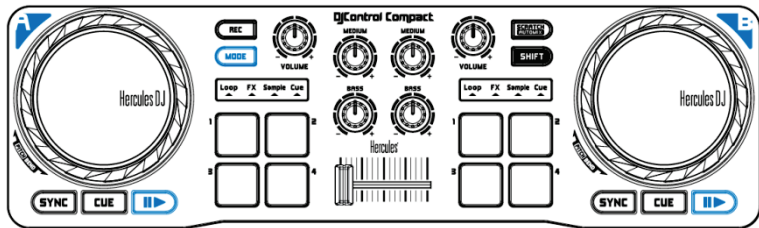
 +  : переключение между папками и треками

 +  : разворачивание/сворачивание дерева навигации в папке, загрузка трека

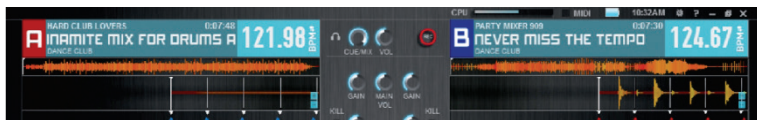
2.1 Перейдите к директории на компьютере, где хранятся ваши музыкальные файлы.



2.2 Выделив трек, нажмите кнопку **MODE** + для загрузки трека на деку А или В.



Программа DJUCED™ 18° автоматически анализирует значение BPM (количество ударов в минуту) выбранного трека и устанавливает метку Cue в месте первого бита на треке.



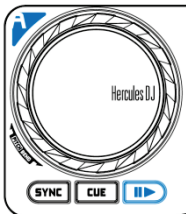
С помощью программы DJUCED™ 18° можно воспроизводить файлы наиболее распространенных аудиоформатов (mp3, wav, wma, aif...), если на компьютере установлены соответствующие кодеки. Установите программы iTunes, Windows Media Player и пр., если они еще не установлены.

3 — МИКШИРОВАНИЕ

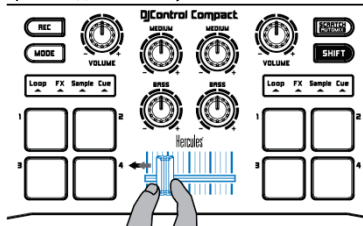
Микширование треков обозначает последовательное соединение песен без задержек и пауз между ними.

3.1 Вы загрузили по треку на каждую деку (A и B).

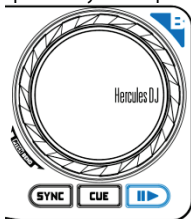
3.2 Сначала вы хотите воспроизвести трек на деке A.



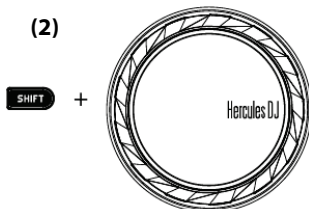
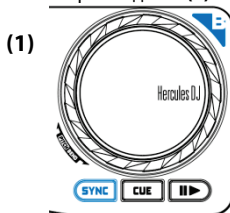
3.3 Сместите кроссфейдер в сторону деки, на которой воспроизводится трек (в данном случае — влево).



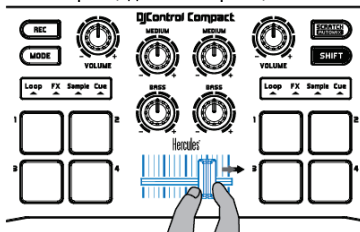
3.4 Перед окончанием воспроизведения текущего трека запустите трек на деке B.



3.5 Для обеспечения единого ритма при переходе синхронизируйте значение бита следующего трека. Для этого нажмите кнопку **SYNC** на деке B (1), чтобы соотнести бит данного трека с битом трека, воспроизведение которого заканчивается (на деке A). Бит можно также отрегулировать для совпадения с битом трека на деке A с помощью кнопки **SHIFT** и сенсорного диска (2).



3.6 Для выполнения перехода постепенно смещайте кроссфейдер в сторону деки, где воспроизводится новый трек (здесь — вправо).

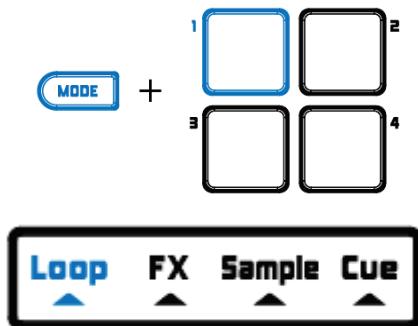


4 — ЦИКЛЫ (LOOP)

Цикл — это часть трека с определенным пользователем началом и концом, воспроизводимая многократно.

4.1 Вход в режим цикла

Нажмите кнопку **MODE** + панель 1.



4.2 Создание цикла заданной длины

Для создания цикла длиной в **1 бит** нажмите **панель 1**.

Для создания цикла длиной в **2 бита** нажмите **панель 2**.

Для создания цикла длиной в **4 бита** нажмите **панель 3**.

Для создания цикла длиной в **8 битов** нажмите **панель 4**.

4.3 Создание цикла вручную

Нажмите **SHIFT** + **панель 1**, чтобы создать начало цикла.

Нажмите **SHIFT** + **панель 2**, чтобы отметить конец цикла или выйти из цикла.

Нажмите **SHIFT** + **панель 3**, чтобы разделить длину цикла пополам.

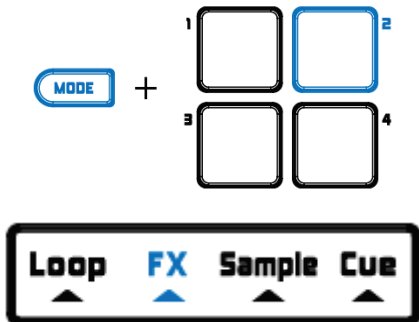
Нажмите **SHIFT** + **панель 4**, чтобы удвоить длину цикла.

5 — ЭФФЕКТЫ (FX)

Эффект (Fx) представляет собой фильтр (или набор фильтров) для изменения звука: эхо, реверберация и пр.

5.1 Вход в режим эффектов (FX)

Нажмите кнопку **MODE** + панель 2.



5.2 Применение эффекта к загруженному и воспроизводимому треку

Чтобы активизировать **эффект 1**, нажмите **панель 1**.

Чтобы активизировать **эффект 2**, нажмите **панель 2**.

Чтобы активизировать **эффект 3**, нажмите **панель 3**.

Чтобы активизировать **эффект 4**, нажмите **панель 4**.

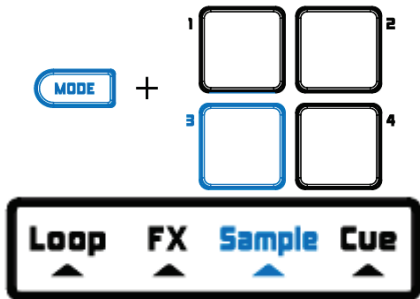
Для смены эффектов нажмите **SHIFT** + соответствующую панель эффекта.

6 — СЭМПЛЫ (SAMPLE)

Сэмпл — это короткий звук, который можно воспроизводить отдельно или в сочетании с другими сэмплами, накладывая его на музыку или заменяя им музыку. Его можно воспроизводить как цикл или без повторов (в этом случае он называется джинглом (jingle)).

6.1 Вход в режим сэмплера

Нажмите кнопку **MODE** + панель 3.



6.2 Воспроизведение сэмпла на загруженном и воспроизводимом треке

Чтобы воспроизвести **сэмпл 1**, нажмите **панель 1**.

Чтобы воспроизвести **сэмпл 2**, нажмите **панель 2**.

Чтобы воспроизвести **сэмпл 3**, нажмите **панель 3**.

Чтобы воспроизвести **сэмпл 4**, нажмите **панель 4**.

Чтобы начать воспроизведение **цикла с сэмплом 1**, нажмите **SHIFT + панель 1**.

Чтобы начать воспроизведение **цикла с сэмплом 2**, нажмите **SHIFT + панель 2**.

Чтобы начать воспроизведение **цикла с сэмплом 3**, нажмите **SHIFT + панель 3**.

Чтобы начать воспроизведение **цикла с сэмплом 4**, нажмите **SHIFT + панель 4**.

6.3 Изменение списка стандартных сэмплов

В программе DJUCED™ 18° щелкните по нужному сэмплу с помощью дерева навигации по файлам и перетащите его в сэмплер для замены имеющегося сэмпла.

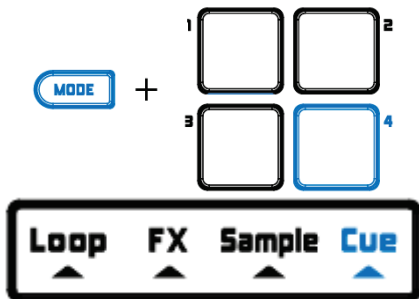


7 — **МЕТКИ (CUE)**

Метка (или точка Cue) — это маркер, который можно поместить в музыкальный трек. Она определяет место начала воспроизведения этого трека.

7.1 Вход в режим меток

Нажмите кнопку **MODE** + панель 4.



7.2 Вставка метки

Можно вставить до четырех меток. По умолчанию метка устанавливается на первом бите при загрузке трека.

Метку можно вставить во время воспроизведения трека или при переходе между частями трека с помощью сенсорного диска.

Чтобы **вставить МЕТКУ 1**, нажмите **панель 1**.

Чтобы **вставить МЕТКУ 2**, нажмите **панель 2**.

Чтобы **вставить МЕТКУ 3**, нажмите **панель 3**.

Чтобы **вставить МЕТКУ 4**, нажмите **панель 4**.

7.3 Переход к метке

Чтобы **перейти к МЕТКЕ 1**, нажмите **панель 1**.

Чтобы **перейти к МЕТКЕ 2**, нажмите **панель 2**.

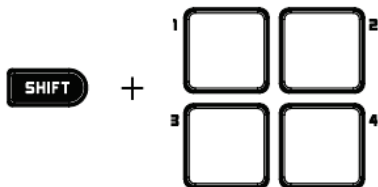
Чтобы **перейти к МЕТКЕ 3**, нажмите **панель 3**.

Чтобы **перейти к МЕТКЕ 4**, нажмите **панель 4**.

Кнопка **CUE** позволяет запустить воспроизведение с последней установленной на треке метки.

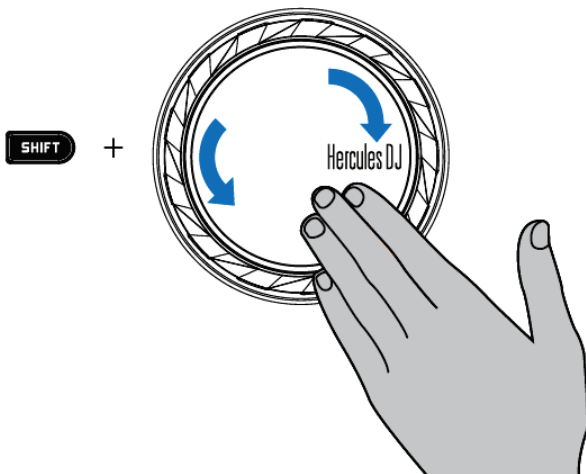
7.4 Удаление метки

Для удаления метки нажмите **SHIFT** + соответствующую **панель**.



8 — НАСТРОЙКА СКОРОСТИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ТРЕКА (МОДУЛЯЦИЯ)

Чтобы ускорить или замедлить воспроизведение трека, нажмите кнопку **SHIFT**, одновременно поворачивая сенсорный диск на соответствующей деке.

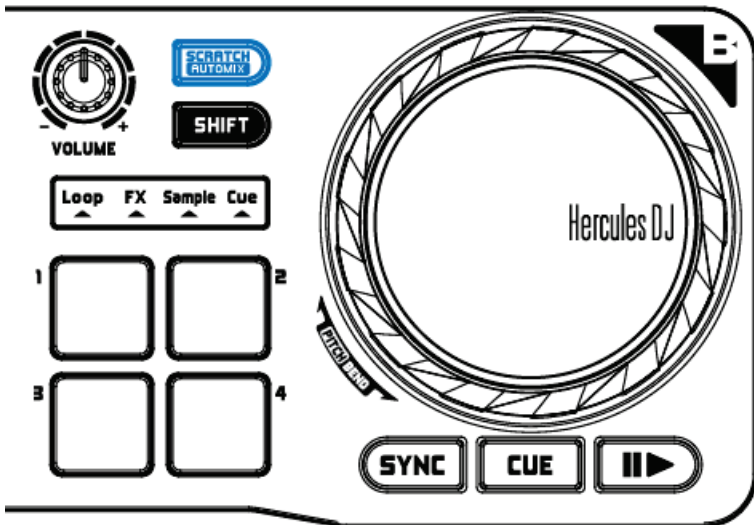


Для сброса модуляции трека и восстановления исходной скорости воспроизведения нажмите кнопки **SHIFT + SYNC**.

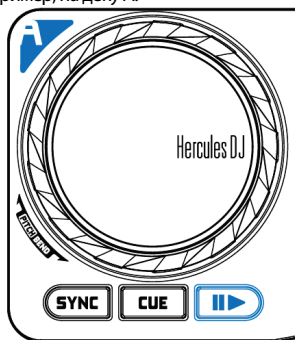
9 — СКРЕТЧИНГ ТРЕКА

Скретчинг позволяет создавать аудиоэффекты путем вращения сенсорного диска.

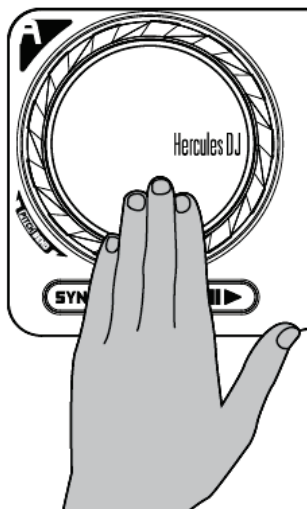
9.1 Нажмите кнопку **SCRATCH** для включения/выключения режима скретчинга **SCRATCH** на сенсорном диске.



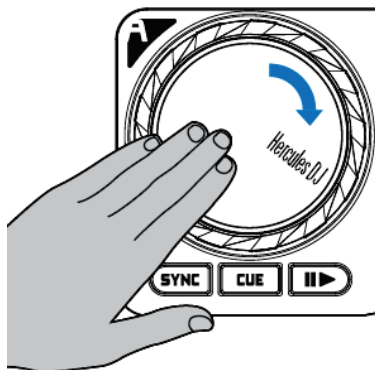
9.2 Запустите трек, загруженный, например, на деку А.



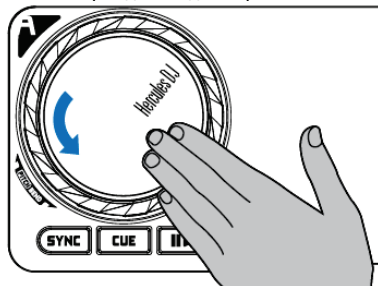
9.3 В момент, когда требуется начать скретчинг трека, положите руку на сенсорный диск деки А.



9.4 И вращайте диск вправо и влево для получения характерного звука в конце движения, затем верните руку в исходное положение.



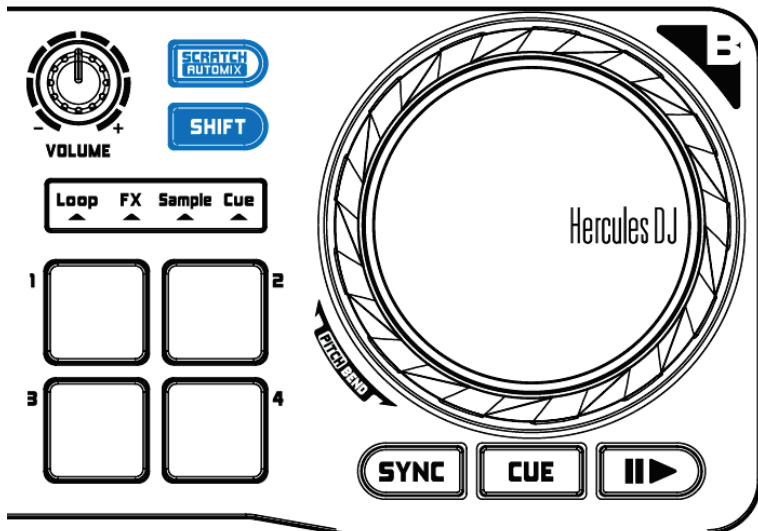
Такой скретч можно повторить несколько раз для создания ритма.



Примечание. При выключенном режиме **SCRATCH** работает функция модуляции **PITCH BEND** (определение тона).

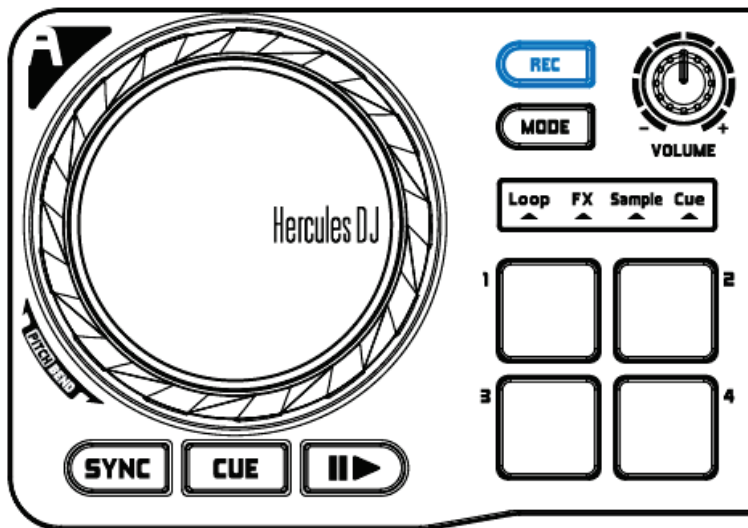
10 — АВТОМИКС

Если имеется предварительно созданный плейлист (см. раздел 12. СОЗДАНИЕ СПИСКА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ), можно запустить автоматический микс, нажав кнопки **SHIFT + AUTOMIX**.




11 — ЗАПИСЬ МИКСА

Для записи микса: нажмите кнопку **REC**, чтобы начать запись, и затем снова нажмите **REC**, чтобы остановить запись.



12 — СОЗДАНИЕ СПИСКА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

В программе DJUCED™ 18° щелкните по кнопке , чтобы создать плейлист.

Введите имя для списка воспроизведения и щелкните OK.



В папке Playlists появляется новый список воспроизведения.



Выберите треки, как описано в разделе 2 ЗАГРУЗКА МУЗЫКИ В ПО DJUCED™ 18°. Или перетащите выбранные файлы в созданный список (здесь — «My Playlist») с помощью мыши.

Примечание. Удерживая кнопку SHIFT на клавиатуре компьютера, можно выбрать несколько файлов подряд.

