



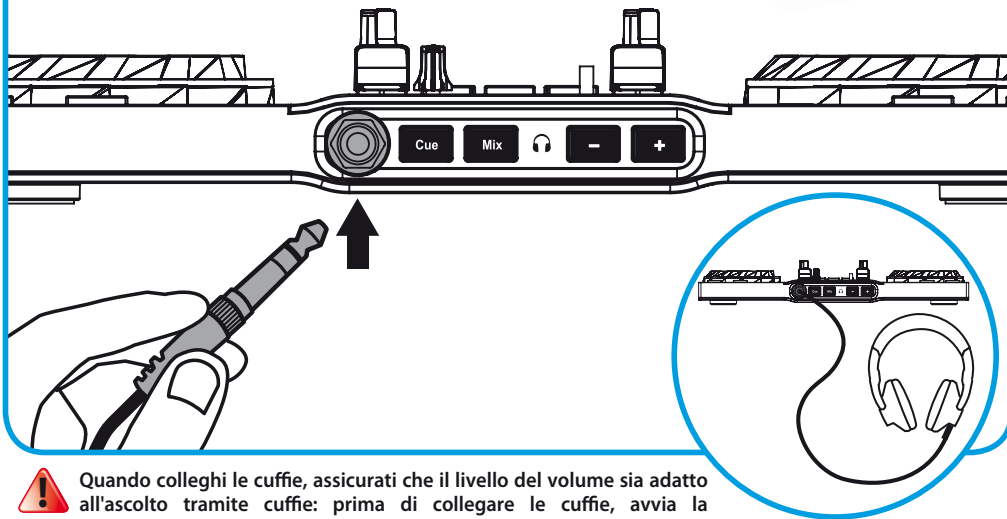
**GUIDA RAPIDA ALL'USO DI
DJ CONTROL AIR E DJUCED™**



1

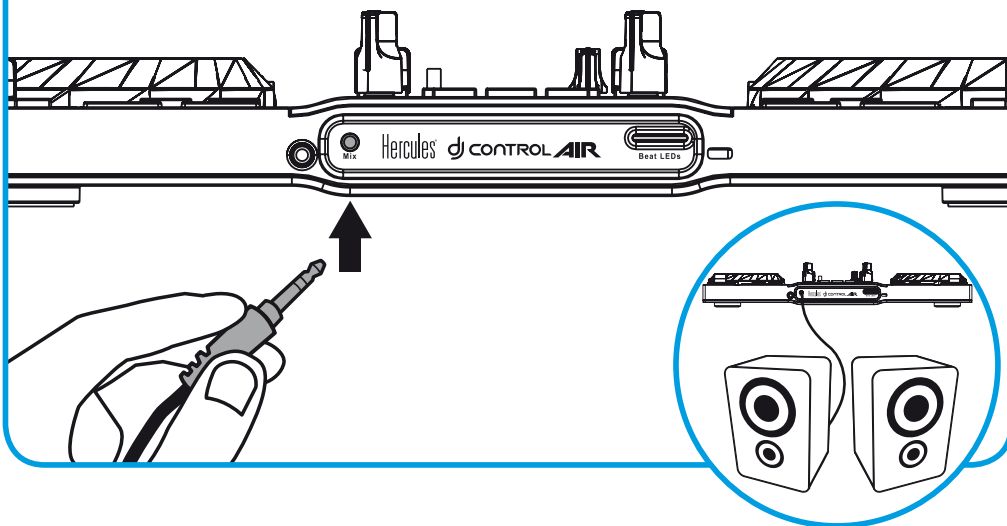
COLLEGAMENTO DI CUFFIE E ALTOPARLANTI

Pannello frontale: cuffie



Quando colleghi le cuffie, assicurati che il livello del volume sia adatto all'ascolto tramite cuffie: prima di collegare le cuffie, avvia la riproduzione di un brano musicale e, se i suoni provenienti dalle cuffie dovessero sembrarti troppo alti, riduci il volume.

Pannello posteriore: altoparlanti



2

CARICARE LA TUA MUSICA IN DJUCED™

Usa i seguenti pulsanti per navigare in cartelle e file.



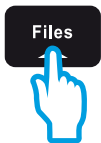
Naviga nell'elenco delle cartelle o tra i file:



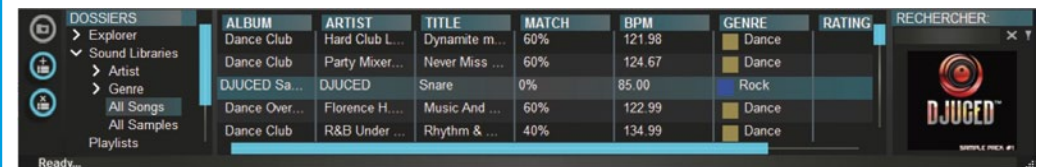
Espandi/richiudi la struttura ad albero di una cartella:



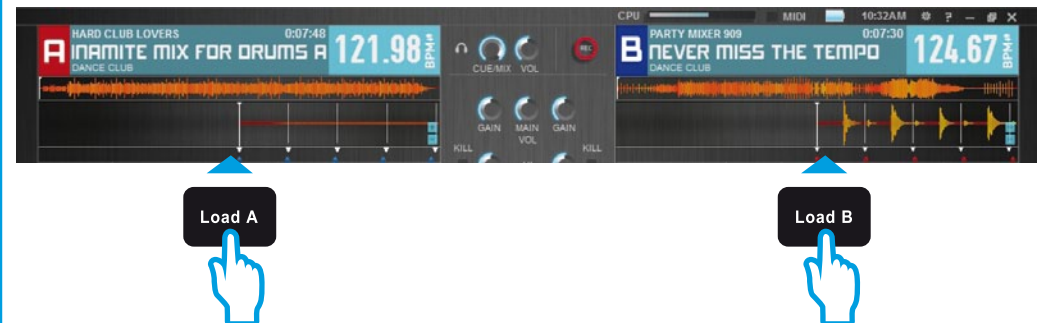
Accedere all'elenco dei file contenuti in una cartella:



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



2.2 Dopo aver evidenziato un brano, premi **Load A** per caricare la traccia nel banco A, oppure premi **Load B** per caricare la traccia nel banco B. DJUCED™ analizza automaticamente i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che hai caricato.



DJUCED™ supporta i formati di file audio più diffusi: mp3, wav, wma, aac, aif...

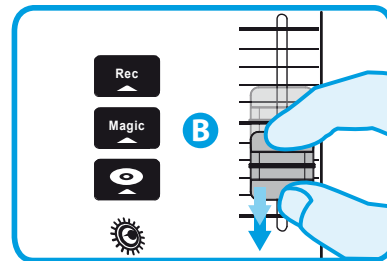
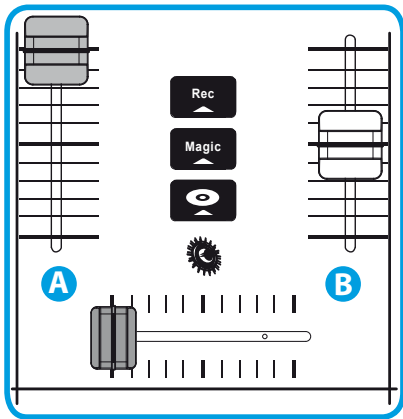
3


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 da 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 8 – POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT).




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

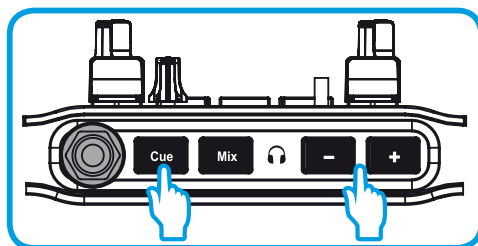
3.2 Per ascoltare in anteprima la traccia nel banco B, dovrai prima abbassare completamente il fader del volume del banco B.



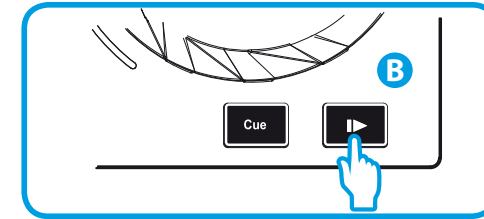
3.3 Premi il pulsante  del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).




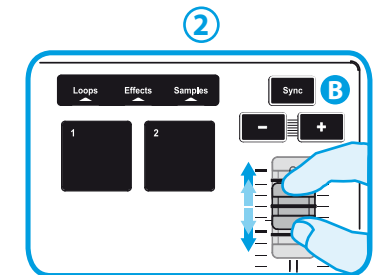
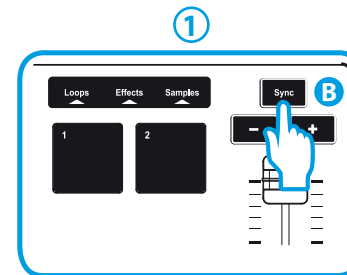
3.4 Prima di ascoltare il brano in anteprima, premi il pulsante . Avendo già abbassato al minimo il fader del volume, il brano non potrà essere ascoltato dal pubblico – potrai farlo solo tu, tramite le tue cuffie. Regola il volume delle tue cuffie utilizzando i pulsanti  .



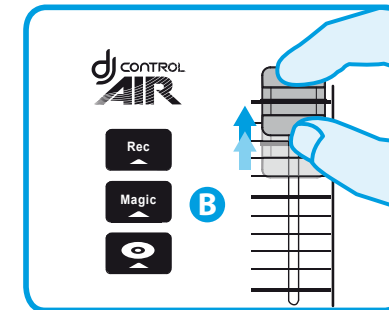
3.5 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



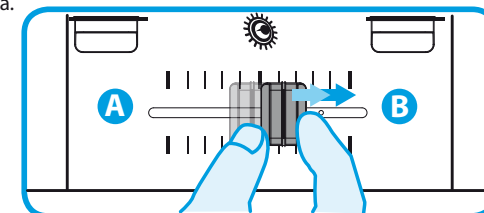
3.6 Sincronizza i BPM (numero di beat al minuto) premendo il pulsante  del banco B (1). Oppure puoi ottenere gli stessi BPM del banco A utilizzando il fader della tonalità (2).



3.7 Quando sarai pronto per far ascoltare la traccia nel banco B, alza progressivamente il fader del volume del banco B.



3.8 Sposta progressivamente il crossfader verso il banco B, dove è stata caricata la traccia che hai appena ascoltato in anteprima.

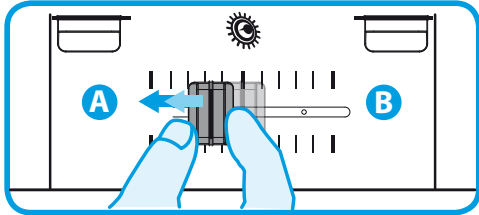


4

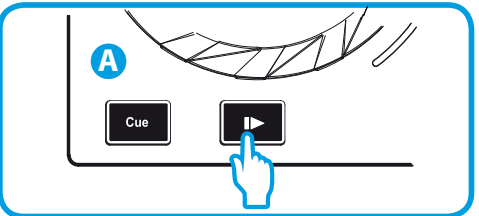
MIX DEI BRANI

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

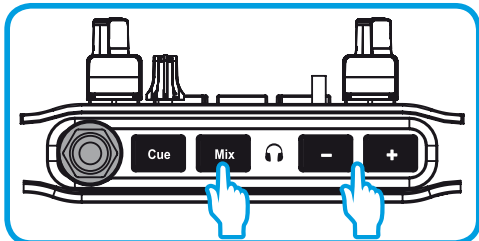
4.1 Hai caricato una traccia in ogni banco (A e B). Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.



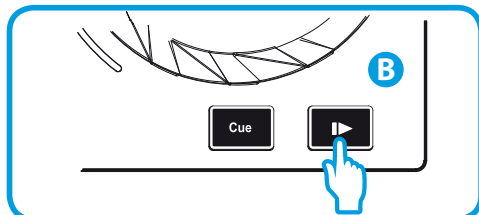
4.2 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).



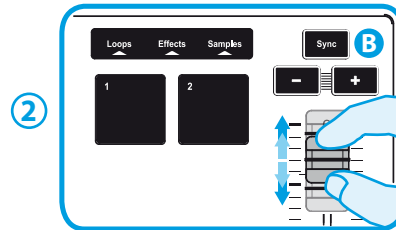
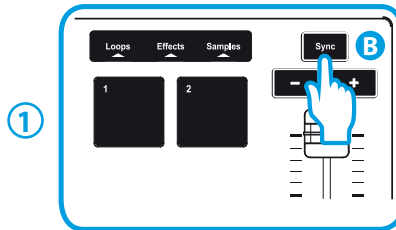
4.3 Premi il pulsante **Mix** sul pannello frontale. L'audio che verrà riprodotto per il tuo pubblico tramite gli altoparlanti, sarà identico a quello ascoltato nelle tue cuffie. Regola il volume delle tue cuffie utilizzando i pulsanti **-** **+**.



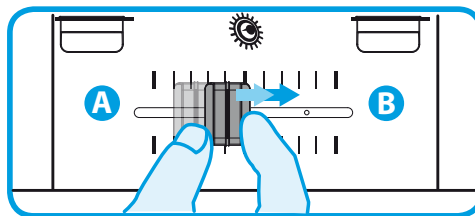
4.4 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



4.5 Per ottenere una transizione con lo stesso tempo, sincronizza il BPM (numero di beat al minuto) della traccia che sei pronto per far ascoltare. Quindi, premi il pulsante **Sync** del banco B (1), in modo tale che i BPM di questa traccia corrispondano ai BPM della traccia che sta per terminare (sul banco A).



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



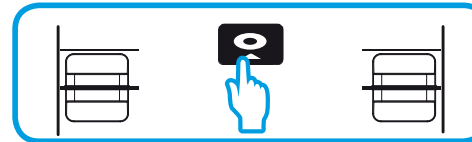
Quando mancano 30 secondi al termine della traccia, viene visualizzato un avviso che ti inviterà a prepararti ad avviare la riproduzione della traccia successiva.



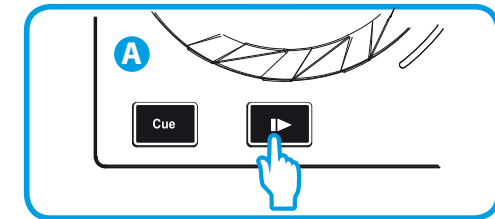
5

SCRATCHING DI UN BRANO

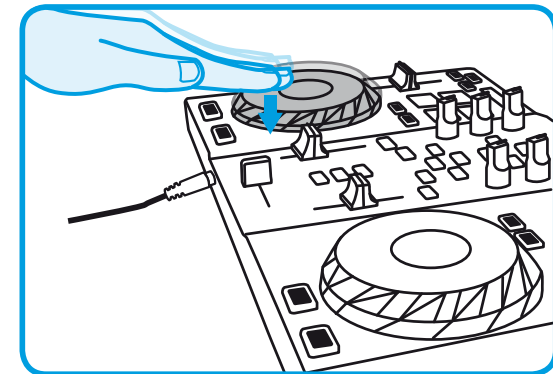
5.1 Premi il pulsante  per attivare la modalità Scratch.



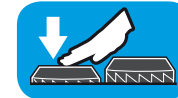
5.2 Avvia, ad esempio, la riproduzione di un brano caricato nel banco A.



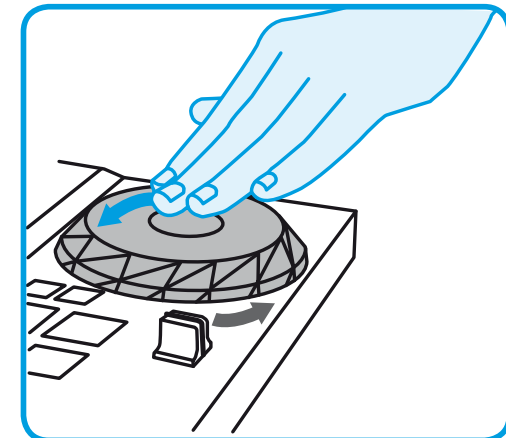
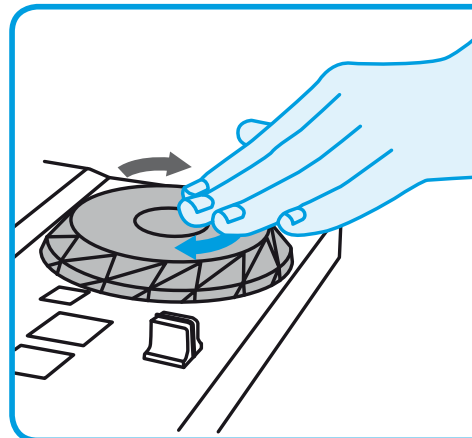
5.3 Appoggia la tua mano sulla manopola rotante del banco A, così come mostrato in figura.



5.4 Spingi leggermente verso il basso la manopola rotante...



5.5 ... e muovi delicatamente la manopola rotante verso destra e poi verso sinistra, in successione.

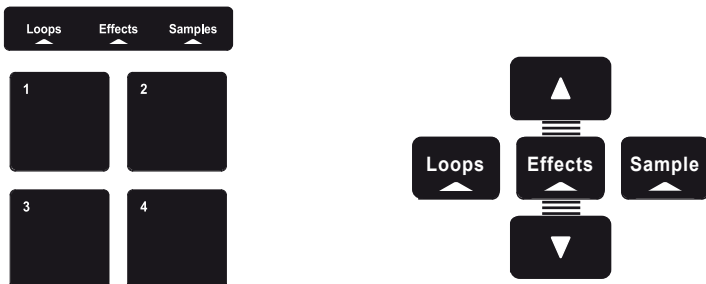


6

USO DEI PAD

Effetti, loop e campionature vengono controllati tramite i pad.

8 Pads

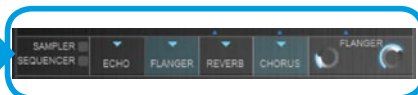
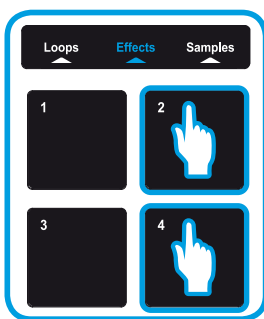


6.1 Applicare un effetto a una traccia caricata e in riproduzione

Premi il pulsante **Effects**.

Tocca leggermente uno o più pad per attivare gli effetti.

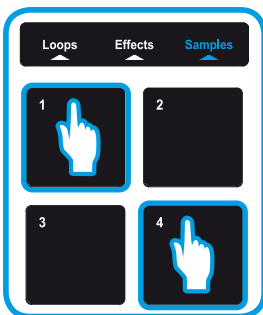
In DJUCED™ verrà visualizzato l'effetto in questione, che verrà applicato alla traccia in riproduzione.



6.2 Riprodurre una campionatura sopra una traccia caricata e in riproduzione

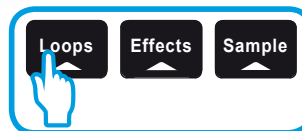
Premi il pulsante **Sample**.

Tocca leggermente uno o più pad per attivare le campionature (un piccolo pezzo musicale o sonoro). **Maggiore sarà la pressione esercitata sul pad, tanto più alto risulterà il volume della campionatura che verrà riprodotta.** Quando una campionatura viene attivata tramite pad, il pad in questione rimane acceso per tutta la durata della campionatura: circa un secondo, per un suono breve, come un colpo di batteria; alcuni secondi, per una campionatura musicale (ad esempio).



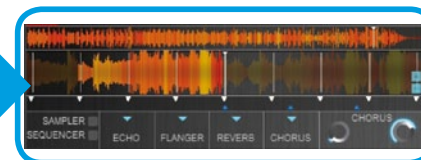
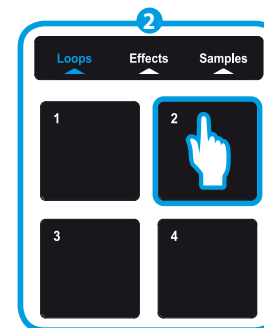
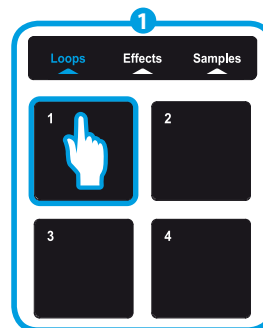
6.3 Creare e ascoltare un loop da una traccia caricata e in riproduzione

Premi il pulsante **Loops**.

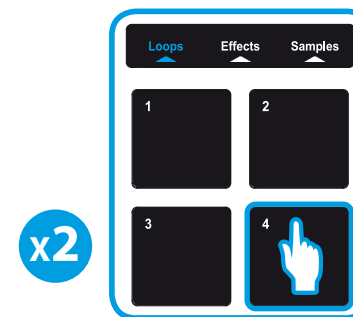
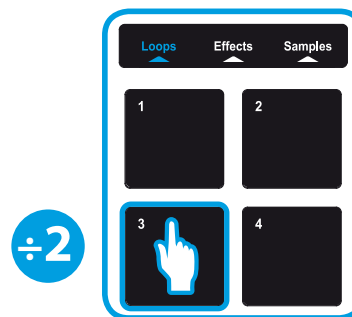


Durante l'ascolto di una traccia, tocca il pad 1 per creare l'inizio del loop (ovvero il punto "Loop in"), quindi tocca il pad 2 nel momento in cui desideri impostare la fine del loop (ovvero il punto "Loop out"). **Sfrutta le linee verticali di DJUCED™ (1 linea = 1 beat), oltre alla musica in fase di riproduzione, per poter individuare più facilmente il punto migliore per la fine del loop.**

DJUCED™ riprodurrà in loop una parte del brano. Tocca il pad 2 per uscire dal loop e ritornare al normale ascolto.



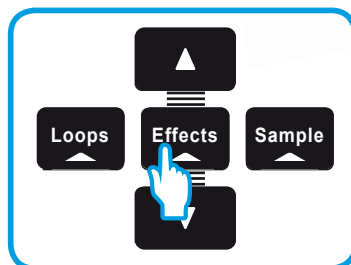
Tocca il pad 3 per dimezzare la durata del loop oppure premi il pad 4 per raddoppiare la durata del loop.




7

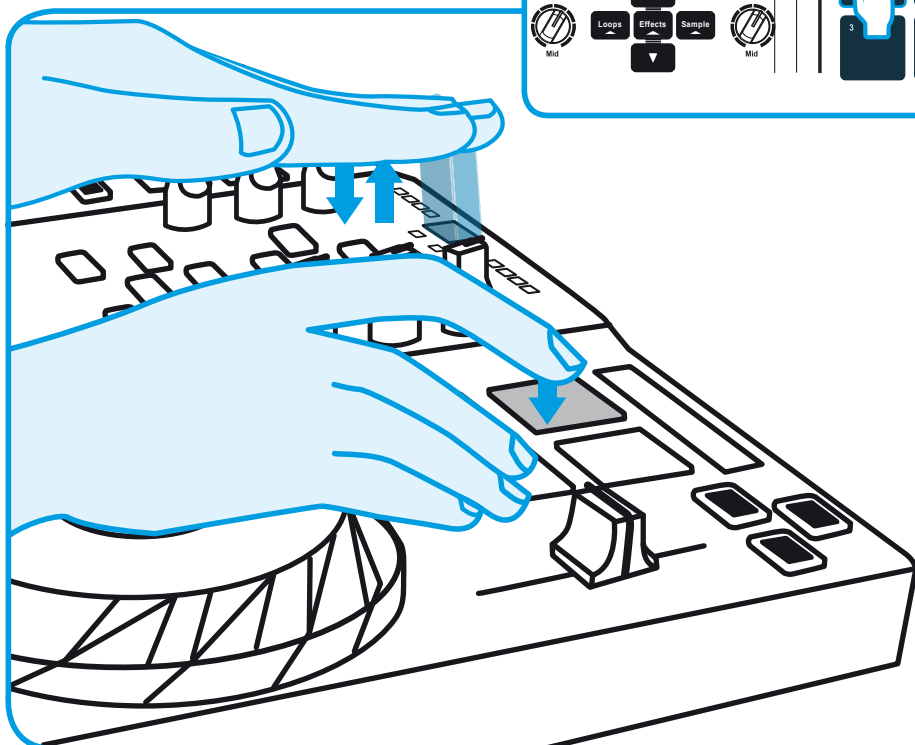
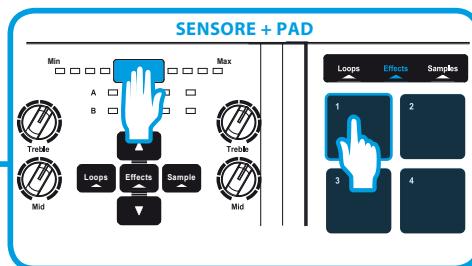
USO DI AIR CONTROL

Hands-On Mix



7.1 Premi il pulsante  .


7.2 Tocca un pad e, tenendo premuto il pad stesso, muovi la tua mano al di sopra del sensore di prossimità per modulare l'effetto.

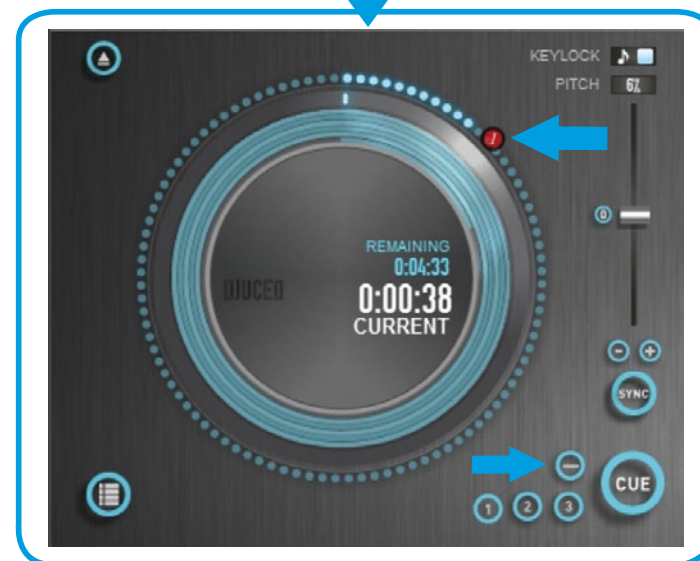
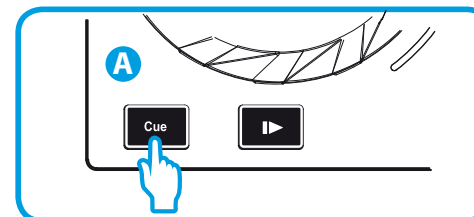


8

POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT

Un Cue point è un segnaposto che puoi inserire in una traccia musicale. Ti permette di avviare la riproduzione del brano a partire da quel particolare punto.

8.1 Premi il pulsante  per inserire un Cue point nel brano caricato nel banco A, ad esempio.



8.2 Premi nuovamente il pulsante  per avviare la riproduzione a partire dal Cue point da te inserito nel brano.

Fai clic sul pulsante  (nel software DJUCED™) per eliminare il Cue point.

9

CREAZIONE DI UNA PLAYLIST


Una playlist è una serie di brani che hai deciso di raggruppare – facenti parte di uno stesso genere musicale (elettronica, rock...) o tematica (preferiti, festa, compleanno, anni '80...).

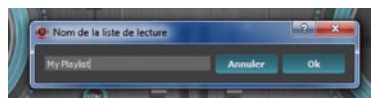
9.1 Evidenzia una traccia che desideri aggiungere alla playlist, utilizzando questi pulsanti:



Sulla sinistra comparirà il pulsante .

DOSSIERS	ALBUM	ARTIST	TITLE	MATCH	BPM	GENRE	RATING	RECHERCHER
Explorer	Dance Club	Drummer Boy	Drums Hard...	0%	131.35	Dance		
Sound Libraries	DJUCED S...	DJUCED	Kick	0%		Rock		
Artist	Revenge Of ...	BeatMix Mo...	After The Fi...	0%	123.48	Dance		
Genre	Ninja Tuna	Mr. Scruff	Kalimba	100%	89.77	Electronic		
All Songs	Dance Club	Techno mus...	Loops for th...	20%	94.78	Dance		
All Samples								
Playlists								

9.2 Clicca sul pulsante  per creare una playlist. Dai un nome alla playlist, quindi clicca su OK.



La nuova playlist comparirà nella cartella Playlists.

DOSSIERS	ALBUM	ARTIST	TITLE	MATCH	BPM	GENRE	RATING	RECHERCHER
All Samples	Dance Club	Party Mixer...	Never Miss ...	0%	124.67	Dance		
Playlists								
My Playlist.m3u								
Recordings								
iTunes								
History								

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



9.4 In DJUCED™, 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").

DOSSIERS	ALBUM	ARTIST	TITLE	MATCH	BPM	GENRE	RATING	RECHERCHER
Genre	Dance Club	Hard Club Lov...	Dynamite mix...	0%	121.98	Dance		
All Songs	Dance Club	Party Mixer 909	Never Miss T...	0%	124.67	Dance		
All Samples	DJUCED Sa...	DJUCED	Snare	20%	85.00	Rock		
Playlists	Dance Over ...	Florence H. S...	Music And D...	20%	122.99	Dance		
My Playlist.m3u	Dance Club	R&B Under ...	Rhythm & ...	20%	134.99	Dance		
Recordings								
iTunes								
History								



Hercules is a division of
Guillemot Corporation