

Hercules®



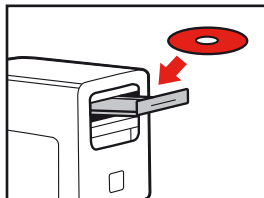
DJCONTROL INSTINCT

 DJCONTROL INSTINCT | DJUCED™ — PIERWSZE KROKI

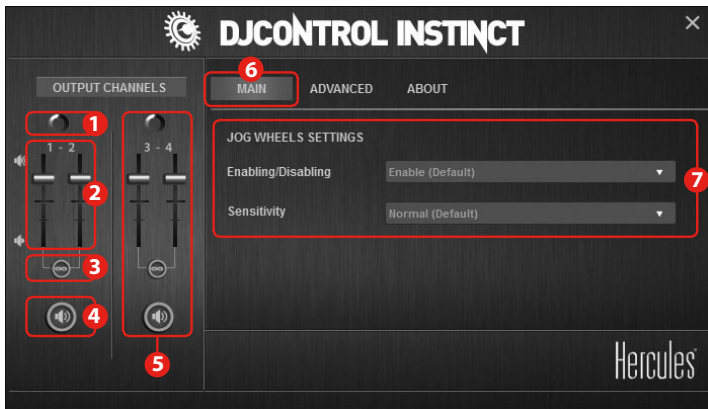


INSTALACJA

- Włóż płytę CD-ROM.



- Uruchom program instalacyjny.
- Wykonaj instrukcje.

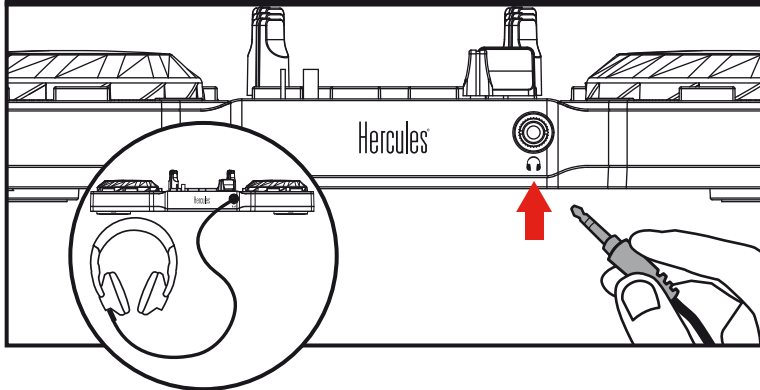


- 1- Balans kanałów 1–2 (wyjście miksu)
- 2- Głośność kanału 1 (lewego) i 2 (prawego)
- 3- Blokowanie/odblokowywanie głośności kanału prawego i lewego
- 4- Włączanie/wyłączanie wyciszenia
- 5- Sterowanie kanałami 3–4 (wyjście słuchawkowe)
- 6- Panel główny
- 7- Ustawienia pokręteł JOG (włączanie/wyłączanie i czułość)

Więcej informacji (forum, samouczki, materiały video...) na stronie
www.HERCULESDJMIXROOM.com

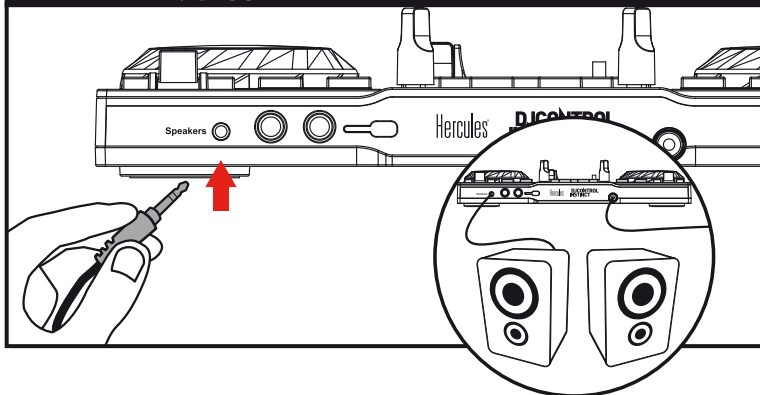
1 - **PODŁĄCZANIE SŁUCHAWEK I GŁOŚNIKÓW**

PANEL PRZEDNI: SŁUCHAWKI



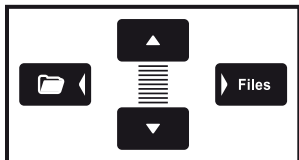
W przypadku podłączenia słuchawek sprawdź, czy poziom głośności jest odpowiedni do ich używania. W tym celu rozpocznij odtwarzanie utworu przed założeniem słuchawek i zmniejsz głośność, jeśli wyda Ci się, że dźwięk dochodzący ze słuchawek jest zbyt głośny.

PANEL TYLNY: GŁOŚNIKI



2 - ŁADOWANIE MUZYKI W PROGRAMIE DJUCED™

Poniższe przyciski umożliwiają przeglądanie folderów i plików.



Przeglądanie listy folderów lub plików:



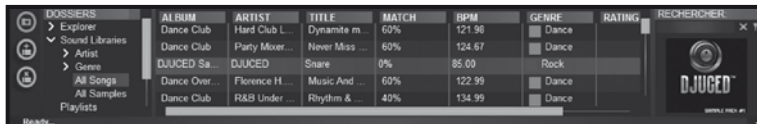
Rozwijanie/
zwijanie drzewa folderów:



Dostęp do listy plików w folderze:



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



2.2 Po zaznaczeniu ścieżki naciśnij przycisk **Load A**, aby załadować ścieżkę na deck A, lub przycisk **Load B**, aby załadować ścieżkę na deck B. Program DJUCED™ automatycznie przeanalizuje tempo (BPM) załadowanej ścieżki.

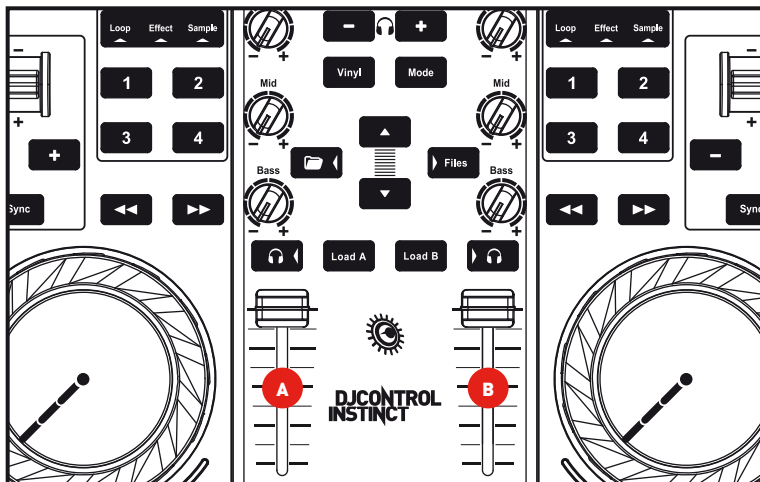



Program DJUCED™ umożliwia odtwarzanie plików audio w najpopularniejszych formatach (mp3, wav, wma, aif...), jeśli na komputerze jest zainstalowany odpowiedni kodek. Jeśli na komputerze nie są jeszcze zainstalowane programy iTunes i Windows Media Player, zainstaluj je.

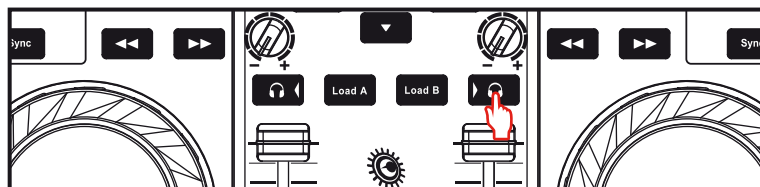
3 - WSTĘPNE ODSŁUCHIWANIE ŚCIEŻKI

Funkcja wstępnego odsłuchu umożliwia przygotowanie następnej ścieżki do odtwarzania (po ścieżce aktualnie odtwarzanej dla publiczności). Korzystając ze wstępnego odsłuchu, można dopasować tempo następnej ścieżki lub wstrzymać ją w określonym miejscu, tak aby odtwarzanie rozpoczęło się dokładnie od tego miejsca. Można również wstawić punkt CUE i od niego rozpocząć odtwarzanie ścieżki (zobacz również sekcję 8. WSTAWIANIE PUNKTU CUE).

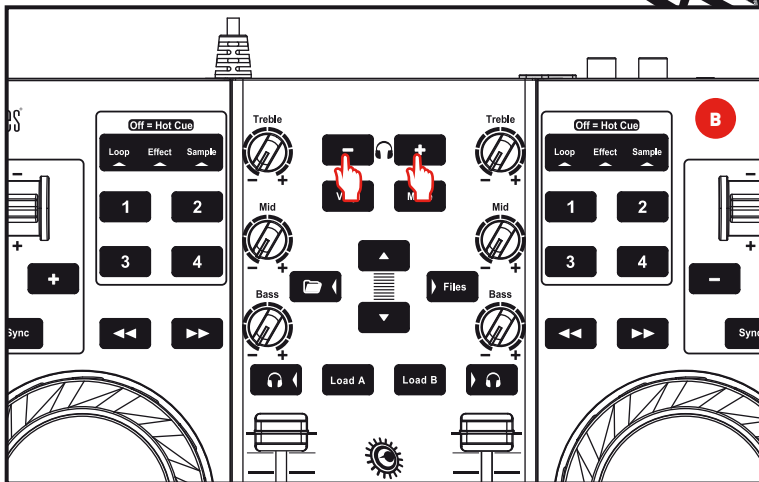
3.1 Odtwarzasz ścieżkę na deku A i chcesz wstępnie odsłuchać następną ścieżkę na deku B.



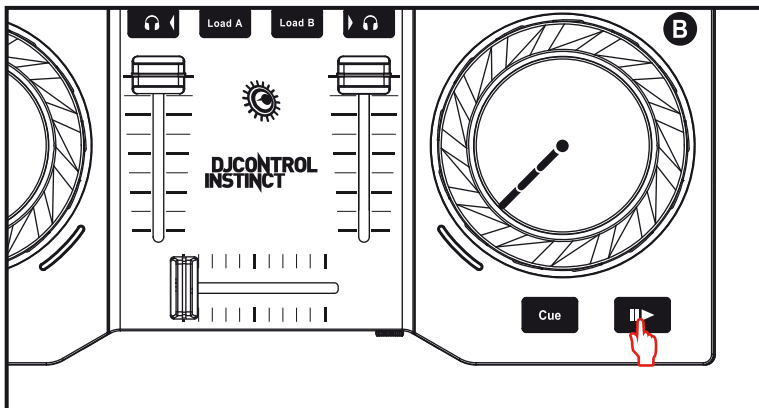
3.2 Naciśnij przycisk  na deku B (czyli na deku, na którym jest załadowana ścieżka do wstępnego odsłuchania).



3.3 Głośność w słuchawkach możesz regulować przyciskami



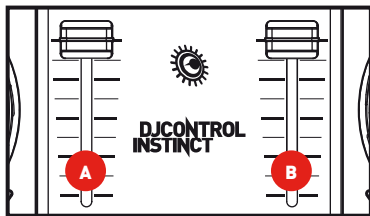
3.4 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki przeznaczony do wstępnego odsłuchania na deku B. Przygotuj ścieżkę (dopasuj tempo, wstaw punkt CUE...).



4 - MIKSOWANIE ŚCIEŻEK

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

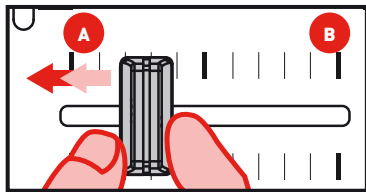
4.1 Na każdym deku (A i B) jest załadowana ścieżka. Ustaw fadery głośności w sposób pokazany poniżej.



4.2 Na początek odtwórz ścieżkę na deku A.

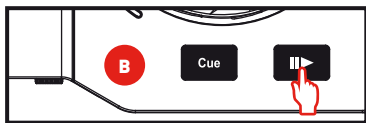


4.3 Przesuń crossfader w kierunku deka, na którym jest odtwarzana ścieżka (w tym przypadku w lewo).

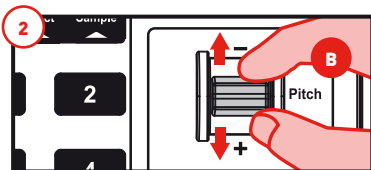


4.4 Wybierz wstępny odsłuch na deku B (zobacz 3. Wstępne odsłuchiwanie ścieżki).

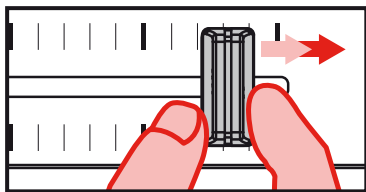
4.5 Przed końcem odtwarzanej ścieżki rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej na deku B.



4.6 Aby przejście między ścieżkami nastąpiło bez zmiany tempa, zsynchronizuj tempo (BPM) ścieżki przygotowywanej do odtwarzania. W tym przypadku 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 drążka funkcji pitch (2).

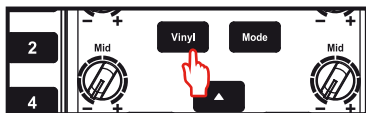


4.7 Aby wykonać płynne przejście, stopniowo przesuń crossfader w kierunku deka, na którym odtwarzana jest nowa ścieżka (w tym przypadku w prawo).

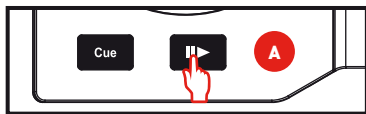


5 - SKRĘCZOWANIE ŚCIEŻKI

5.1 Naciśnij przycisk **Vinyl**, aby włączyć tryb Scratch.



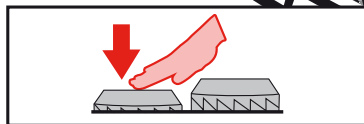
5.2 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej np. na deku A.



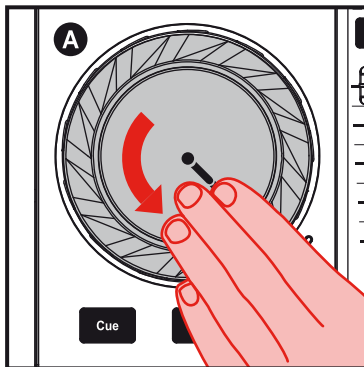
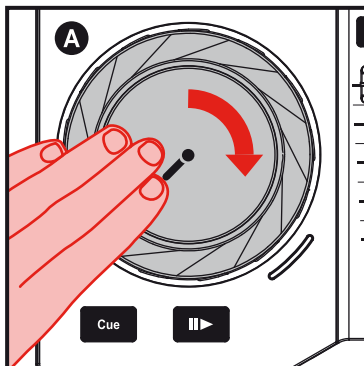
5.3 Połóż dłoń na pokrętle JOG na deku A w sposób pokazany na ilustracji.



5.4 Naciśnij lekko pokrętkę JOG...



5.5 ... i delikatnie obracaj je kolejno w prawo i w lewo, na przykład w obrębie 1 lub 2 beatów.



6 - EFEKTY, PĘTLE I PRÓBKKI

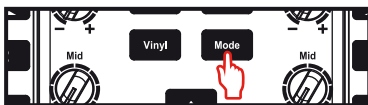
Efekt to filtr (lub kombinacja filtrów), który powoduje modyfikację dźwięku, np. echo, pogłos itp.

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

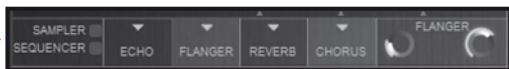
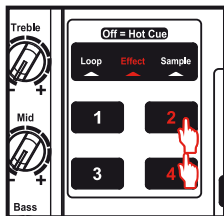
Próbka (zwana również samplem) to krótki dźwięk, który może być odtwarzany samodzielnie lub w połączeniu z innymi próbkami — w trakcie odtwarzania muzyki lub zamiast niej. Próbka może być odtwarzana jako pętla lub jednorazowo (tzw. „jingle”).

6.1 Stosowanie efektu do załadowanej i odtwarzanej ścieżki.

Naciśnij przycisk **Mode**, aby wybrać tryb **Effect**.



Naciśnij odpowiedni przycisk, aby zastosować żądany efekt, lub kilka przycisków, aby zastosować kombinację efektów. Odpowiedni efekt lub efekty są wyświetlane w programie DJUCED™.

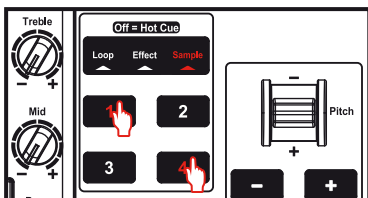
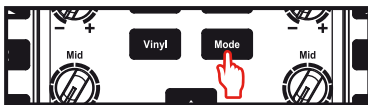


6.2 Odtwarzanie próbki w załadowanej i odtwarzanej ścieżce.

Naciśnij przycisk **Mode**, aby wybrać tryb **Sample**.

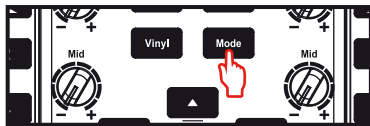
Naciśnij jeden lub kilka przycisków, aby uruchomić próbkę.

Czas podświetlenia przycisku zależy od długości próbki: jest krótszy w przypadku krótkich dźwięków, np. uderzenia bębna, a dłuższy w przypadku np. krótkiego fragmentu muzyki.



6.3 Tworzenie i odtwarzanie pętli na podstawie załadowanej i odtwarzanej ścieżki

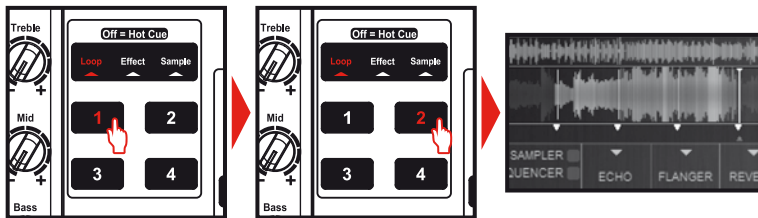
Naciśnij przycisk **Mode**, aby wybrać tryb **Loop**.



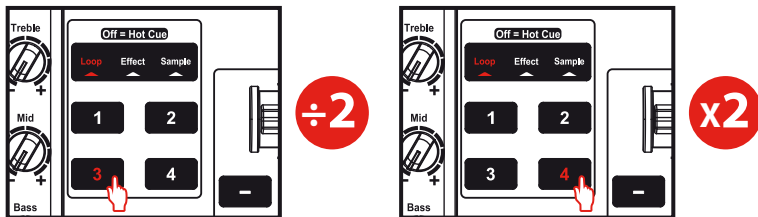
W trakcie odtwarzania ścieżki naciśnij przycisk 1, aby oznaczyć początek pętli (punkt „loop in”), a następnie naciśnij przycisk 2 w momencie, w którym chcesz oznaczyć koniec pętli (punkt „loop out”).

W określeniu optymalnego miejsca zakończenia pętli mogą pomóc pionowe linie w programie DJUCED™ (1 linia = 1 uderzenie) oraz odtwarzana muzyka.

Program DJUCED™ będzie odtwarzać fragment utworu jako pętlę. Naciśnij przycisk 2, aby wyjść z pętli i wrócić do normalnego odtwarzania.



Naciskając przycisk 3, możesz skrócić pętlę o połowę, a naciskając przycisk 4 — wydłużyć ją dwukrotnie.



7 - WSTAWIANIE PUNKTU CUE

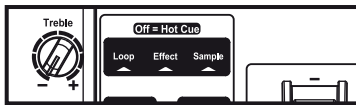
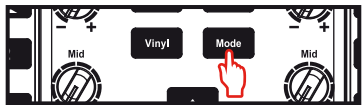
Punkt CUE to znacznik, który można wstawić w utworze muzycznym. Dzięki temu odtwarzanie ścieżki można zacząć od tego punktu.

7.1 Naciśnij przycisk **Cue**, aby wstawić punkt CUE np. w ścieżce załadowanej na deku A.



Można wstawić maksymalnie 4 znaczniki, tzw. punkty Hot Cue.

7.2 Naciśnij przycisk **Mode** do momentu, aż nie będzie wyświetlany żaden z trzech wskaźników trybu **Loop / Effect / Sample**. Znajdziesz się w trybie **Hot Cue**.



7.3 Naciśnij przycisk 1, aby wstawić punkt Hot Cue 1, przycisk 2, aby wstawić punkt Hot Cue 2 itd. Następnie, będąc w trybie Hot Cue (gdy nie jest wyświetlany żaden z trzech wskaźników trybu Loop / Effect / Sample), naciśnij jeden z przycisków od 1 do 4, aby uzyskać dostęp do odpowiedniego znacznika w utworze

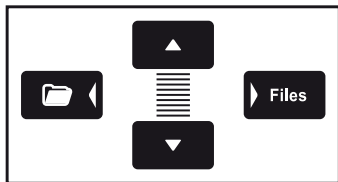
W chwili naciśnięcia przycisku **Cue** odtwarzanie rozpocznie się od ostatniego punktu CUE wstawionego w ścieżce.

Aby usunąć punkt CUE, kliknij **⊖** (w programie DJUCED™).

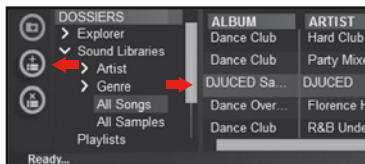


8 - TWORZENIE PLAYLISTY KORZYSTANIE Z PADÓW

KORZYSTANIE Z PADÓW Zaznacz jedną ze ścieżek, które chcesz dodać do playlisty, korzystając z tych przycisków:

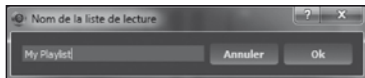


KORZYSTANIE Z PADÓW Z lewej strony pojawi się przycisk .

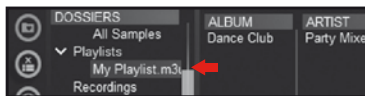


Kliknij przycisk , aby utworzyć playlistę.

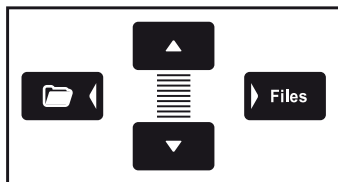
Wprowadź nazwę playlisty, a następnie kliknij OK.



Nowa playlista pojawi się w folderze Playlists.



Wróć do folderu z muzyką przy użyciu tych przycisków:



W programie DJUCED™ wybierz jedną lub więcej ścieżek za pomocą myszy.

Przytrzymując klawisz SHIFT na klawiaturze komputera, możesz wybrać kilka kolejnych plików. Przeciągnij i upuść wybrane pliki na utworzoną playlistę (w tym przypadku „My Playlist”).

