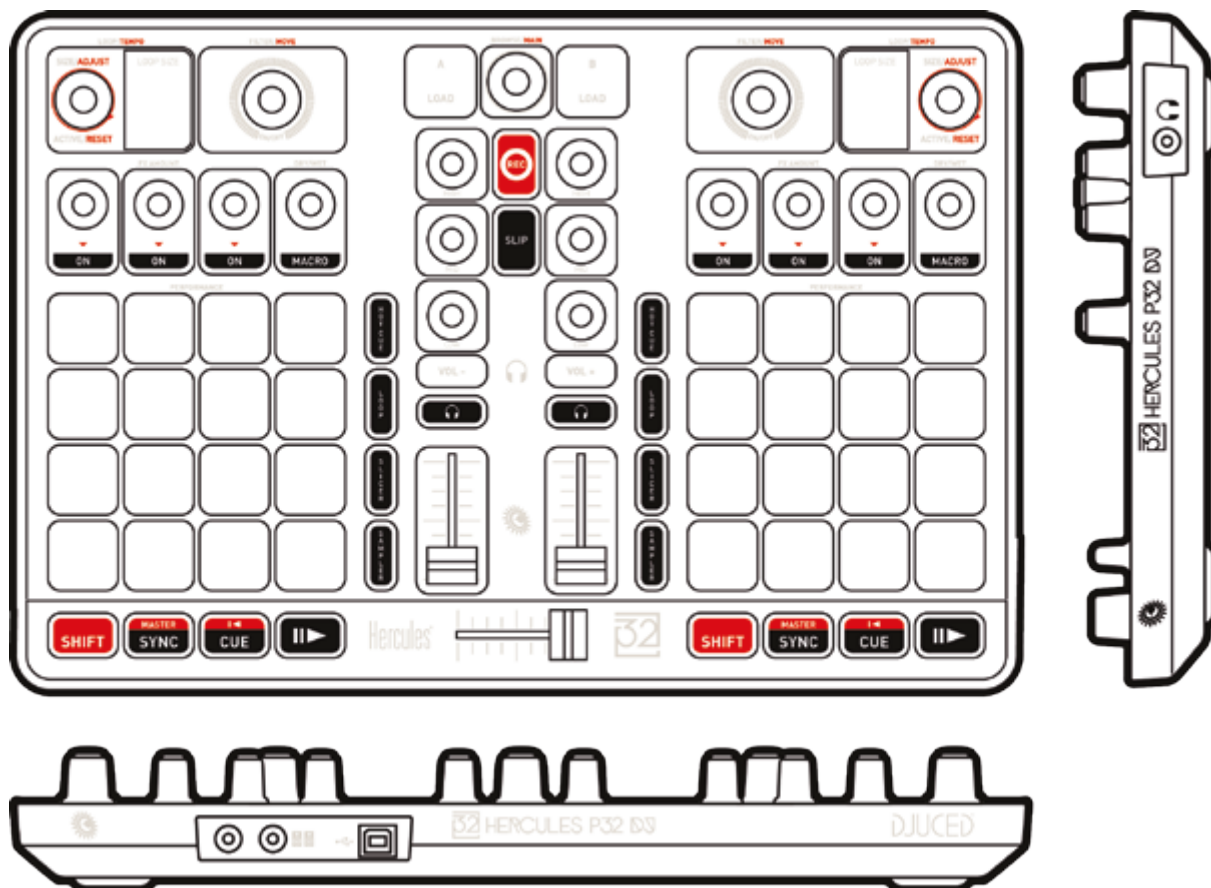


# Instrukcja obsługi

 HERCULES P32 DJ



# 1. Widok ogólny



## **2. Zawartość opakowania**

- Hercules P32 DJ
- Kabel USB (złącze męskie typu A/złącze męskie typu B), długość:  
1 metr
- Instrukcja szybkiego startu

## 3. Dane produktu

### 3.1. Dane mechaniczne

---

- Wymiary: 35,5 x 23,8 x 4,8 cm
- Masa: 1,4 kg

### 3.2. Elementy

---

1. Kontroler MIDI ze złączem USB wyposażony w następujące elementy:

#### DECK

- 8 przycisków transportu: SHIFT / PLAY / CUE / SYNC
- 2 zestawy po 16 padów (łącznie 32 pady) z dwukolorowym podświetleniem i 4 powiązаныmi przyciskami trybu (SAMPLER, SLICER, LOOP, HOTCUE)
- 2 sekcje efektów zawierające po 4 potencjometry i 4 przyciski aktywacji
- 2 pokrętła kodujące z wbudowanym przełącznikiem do sterowania pętlami (LOOP) i tempem
- 2 dwupozycyjne wyświetlacze 7-segmentowe do prezentowania długości trwającej pętli
- 2 pokrętła kodujące z wbudowanym przełącznikiem do sterowania filtrem (FILTER) i nawigacji

#### MIKSER

- 1 pokrętło kodujące z wbudowanym przełącznikiem do poruszania się po folderach i playlistach
- 2 przyciski do ładowania utworów na decki (wirtualne gramofony)
- 1 przycisk do rejestrowania miksu
- 1 przycisk do włączania/wyłączania trybu SLIP
- 2 korektory 3-pasmowe z odpowiednimi potencjometrami (HIGH, MID, LOW)
- 2 przyciski do regulacji (zwiększania/zmniejszania) głośności w słuchawkach
- 2 przyciski do włączania/wyłączania odsłuchu na słuchawkach (PFL A i B)
- 2 fadery głośności
- 1 crossfader

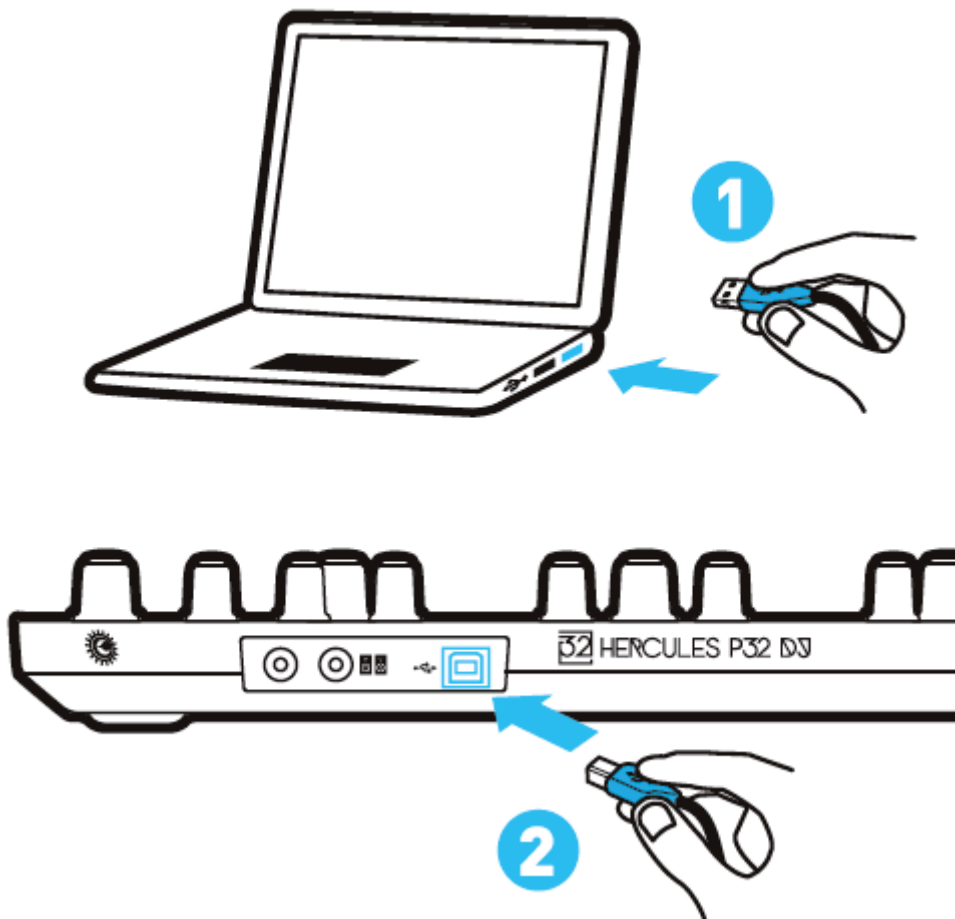
## 2. Wbudowany wielokanałowy interfejs audio

- Wyjście głośników (= wyjście 1-2) ze złączem RCA
  - o Moc maksymalna = 5 dBu na 1 k $\Omega$
  - o THD+N przy 1 kHz ~ -85 dB
  - o Rozdzielczość = 16 bitów
  - o Częstotliwość próbkowania = 48 kHz
- Wyjście słuchawek (= wyjście 3-4) ze złączem 6,35 mm / ¼ cala
  - o Moc maksymalna = 5 dBu na 32  $\Omega$
  - o THD+N przy 1 kHz ~ -75 dB
  - o Rozdzielczość = 16 bitów
  - o Częstotliwość próbkowania = 48 kHz

## 4. Instalacja

### 4.1. Podłączanie do komputera (USB)

---



**Uwaga:** Po każdym podłączeniu urządzenia do komputera uruchamiana jest sekwencja podświetlenia diodowego, tzw. Vegas Mode. Włącza się ona ponownie po pięciu minutach nieaktywności kontrolera, czyli braku interakcji użytkownika z urządzeniem. Sekwencja Vegas Mode ma trzy fazy, które umożliwiają wyświetlenie wszystkich trzech kolorów obu zestawów padów (czerwonego, niebieskiego i fioletowego).

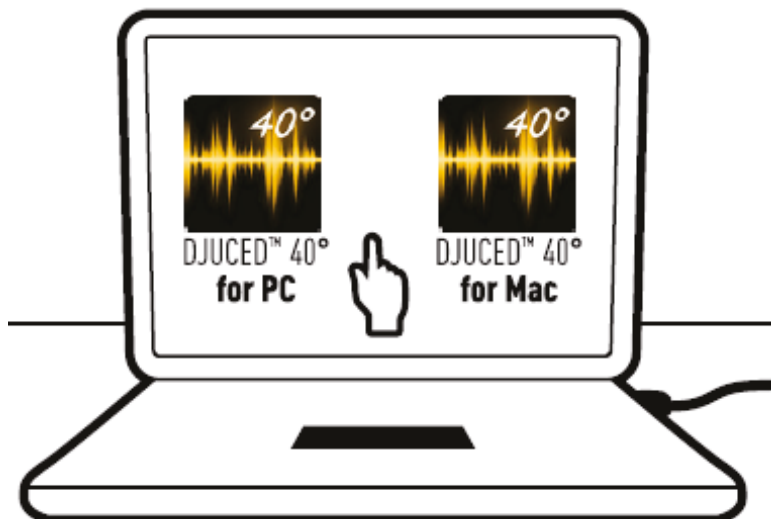
#### **4.2. Pobieranie programu DJUCED™ 40°**

---

Wejdź na stronę: <http://soft.hercules.com/P32DJ>.



Pobierz i zainstaluj program DJUCED™ 40°.



#### **4.3. Uruchamianie programu DJUCED™ 40°**

---

Wyświetli się okno z informacją, że urządzenie zostało wykryte i jest gotowe do użycia.



#### **4.4. Samouczki ułatwiające korzystania z programu DJUCED™ 40°**

---

Wskazówki ułatwiające rozpoczęcie korzystania z programu DJUCED™ 40° można znaleźć w samouczkach dostępnych tutaj:

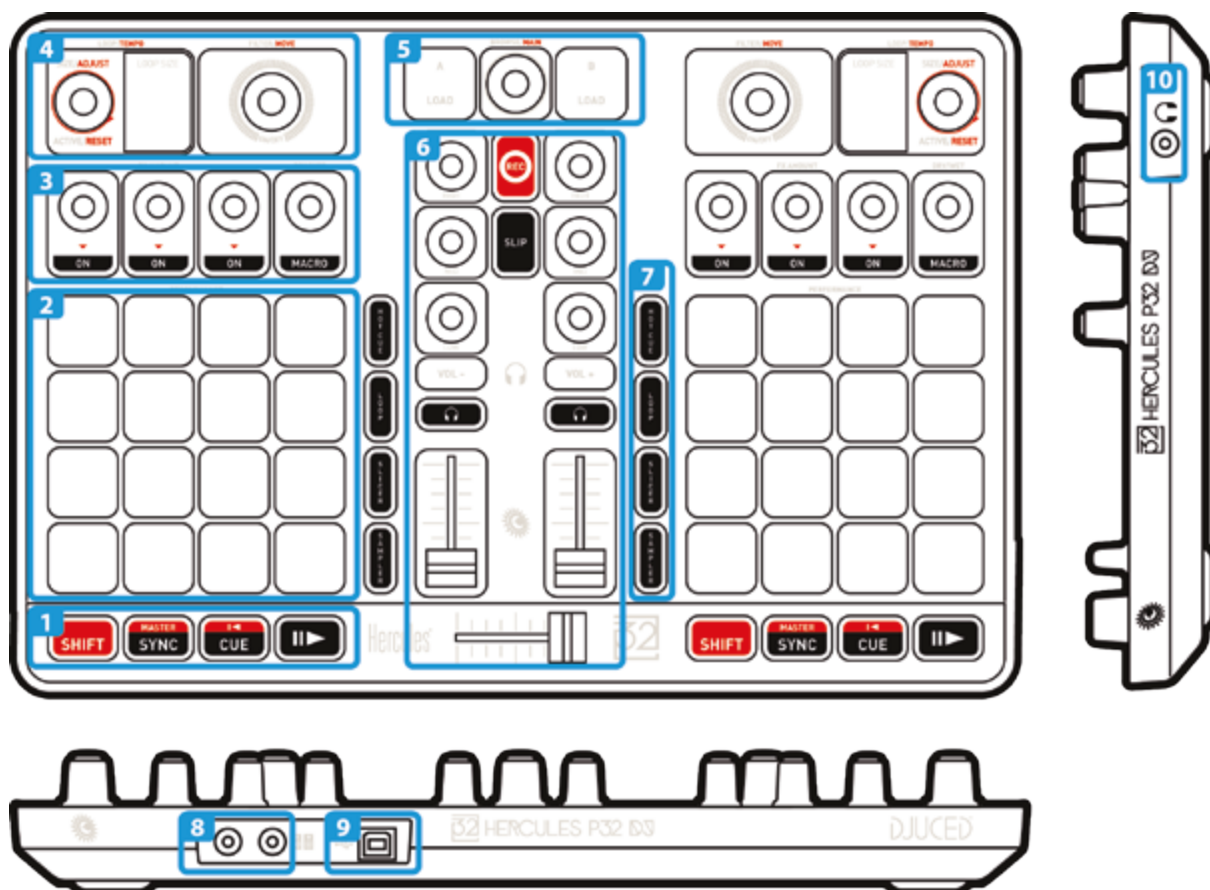
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLvBPf5gwVxRP9m8z\\_80n6laJkfct0ij85](https://www.youtube.com/playlist?list=PLvBPf5gwVxRP9m8z_80n6laJkfct0ij85)





## 5. Omówienie cech i funkcji

### 5.1. Opis urządzenia



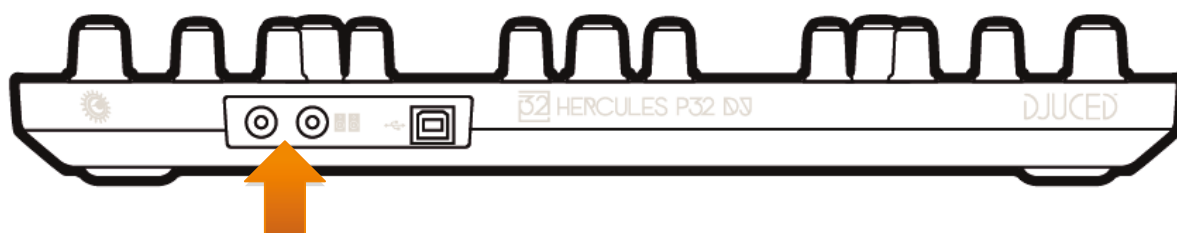
1. Przyciski transportu: SHIFT, synchronizacja, punkt Cue, odtwarzanie/pauza
2. Pady do występów
3. Pokręta sterowania efektami
4. Regulacja pętli/tempa ścieżek, wyświetlanie, filtrowanie/wyszukiwanie
5. Przeglądanie biblioteki, ładowanie ścieżek, regulacja głośności głównej
6. Mikser: korektor, nagrywanie, tryb SLIP, głośność w słuchawkach, odsłuch, fadery głośności, crossfader
7. Tryby padów do występów: punkty Cue, pętle, slicer, sampler
8. Wyjście głośników (1-2)
9. Port USB z zasilaniem przez magistralę
10. Wyjście słuchawek (3-4)

## 5.2. Wielokanałowa karta dźwiękowa

Urządzenie ma wbudowaną wielokanałową kartę dźwiękową, która umożliwia odtwarzanie miksu przez głośniki dla publiczności (wyjście głośników) oraz odsłuchiwanie w słuchawkach następną, przygotowywaną ścieżkę (wyjście słuchawek).

### 1. Wyjście głośników (= wyjście 1-2)

Głośniki należy podłączyć do wyjścia głośników znajdującego się z tyłu urządzenia.





### 2. Wyjście słuchawek (= wyjście 3-4)

Słuchawki należy podłączyć do wyjścia słuchawek znajdującego się z boku urządzenia.



Po każdym podłączeniu urządzenia wyjście słuchawek jest domyślnie przypisywane do wyjścia 3-4, co umożliwia jego współpracę ze wszystkimi dostępnymi programami DJ-skimi, w tym w szczególności z DJUCED™ 40°.

Jeśli jednak chcesz użyć wyjścia słuchawek na przykład do słuchania muzyki na komputerze za pomocą iTunes, musisz przekierować wyjście 1-2 na wyjście słuchawek. W tym celu jednocześnie naciśnij  + .

Na 7-segmentowych wyświetlaczach na 3 sekundy pojawi się komunikat potwierdzający wykrycie nowego kierowania audio.



Aby przywrócić ustawienie domyślnie, ponownie naciśnij **SHIFT** + **VOL**.

Na 7-segmentowych wyświetlaczach na 3 sekundy pojawi się komunikat potwierdzający wykrycie nowego kierowania audio.



### **5.3. LightShow**

Urządzenie udostępnia tryb LightShow, który uruchamia krótką sekwencję podświetlenia padów w trybach SAMPLER i HOTCUE.

Wzór podświetlenia jest zdefiniowany fabrycznie i nie można go zmienić.

Sekwencję można wyłączyć przez jednoczesne naciśnięcie przycisków SAMPLER + HOTCUE i przytrzymanie ich przez co najmniej 3 sekundy. Czerwone podświetlenie zasygnalizuje wówczas wyłączenie trybu LightShow. Tryb LightShow zostanie wyłączony na deckach A i B.

Aby ponownie włączyć ten tryb, jeszcze raz naciśnij jednocześnie przyciski SAMPLER + HOTCUE i przytrzymaj je przez co najmniej 3 sekundy. Niebieskie podświetlenie zasygnalizuje wówczas ponowne włączenie trybu LightShow.

### **5.4. Zgodność**

#### **1. USB Audio / USB MIDI**

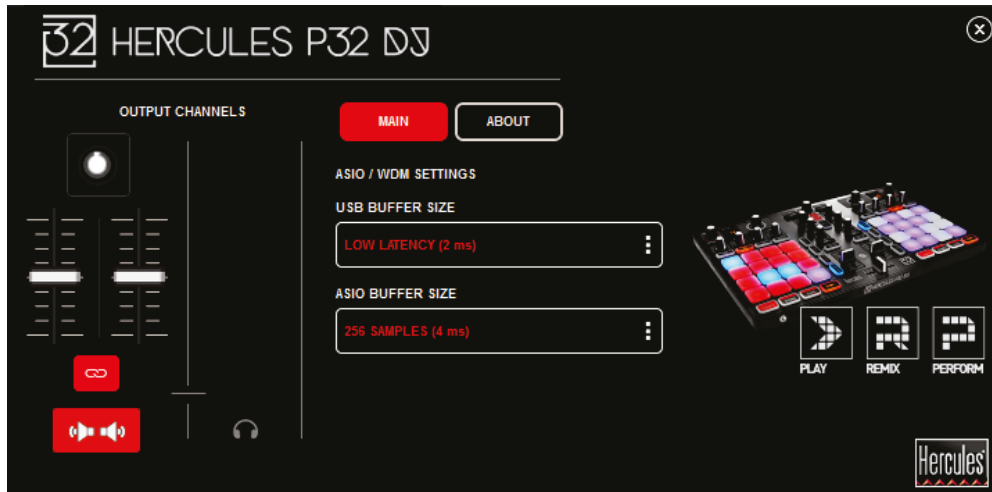
Jest to urządzenie typu Plug and Play, które może działać bez sterowników na dowolnym komputerze PC lub Mac, ponieważ jest zgodne ze standardami USB Audio i USB MIDI.

#### **2. ASIO**

Jeśli używana aplikacja wymaga sterowników ASIO lub chcesz skorzystać z mniejszego opóźnienia na komputerze PC, sterowniki ASIO znajdziesz na

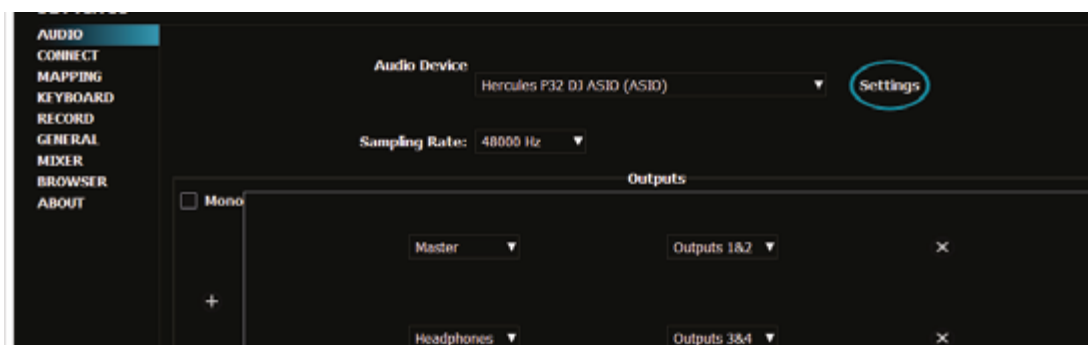
stronie urządzenia w witrynie Hercules. Sterowniki ASIO Hercules zawierają panel sterowania, który jest dostępny za pośrednictwem odpowiedniej ikony na pasku zadań na komputerze PC lub w katalogu application\Hercules\Hercules P32 DJ na komputerze Mac.

Panel sterowania umożliwia konfigurację różnych ustawień ASIO, takich jak rozmiary buforów i opóźnienie.



Procedura konfigurowania ustawień ASIO jest następująca:

- Ustaw rozmiar bufora USB „Standard (4 ms)”.
- Na początek ustaw rozmiar bufora ASIO równy 512.
- Uruchom aplikację (np. program DJUCED™ 40°) i wybierz sterownik Hercules P32 DJ ASIO.



Gdy program rozpocznie korzystanie ze sterownika ASIO, w panelu sterowania nie będzie już można modyfikować ustawień ASIO. Jest to całkowicie normalne i wskazuje, że sterownik ASIO jest używany.

- Przy użyciu programu posłuchaj, czy nie występują żadne artefakty, usterki dźwięku (trzaski, puknięcia) ani problemy z opóźnieniem. Jeśli występują, musisz odpowiednio dopasować rozmiary buforów.

- Zamknij program i dopasuj bufor ASIO, zmieniając wartości pojedynczo:
  - *Zmniejsz rozmiar bufora, aby zmniejszyć opóźnienie.*
  - *Zwiększ rozmiar bufora, jeśli w dźwięku słyszalne są usterki lub artefakty.*

Procedurę tę należy powtarzać do czasu znalezienia optymalnego rozmiaru bufora w danym systemie.

Sterowniki są dostępne tutaj: <http://ts.hercules.com/>

### 3. Aktualizacja oprogramowania sprzętowego

Produkt udostępnia tryb automatycznej aktualizacji oprogramowania sprzętowego. Wymaga on zainstalowania sterowników Hercules i wykonania instrukcji wyświetlanych na ekranie. Aktualizacja oprogramowania sprzętowego będzie wykonywana automatycznie.

Sterowniki są dostępne tutaj: <http://ts.hercules.com/>

Wersję oprogramowania sprzętowego urządzenia można zobaczyć na wyświetlaczach 7-segmentowych podczas każdego uruchomienia, po zakończeniu sekwencji Vegas Mode.



Również panel sterowania umożliwia dostęp do tej informacji i wyświetlenie na karcie ABOUT (Informacje) wersji sterowników zainstalowanych na komputerze. Dane te należy przygotować, jeśli zajdzie potrzeba skontaktowania się z pomocą techniczną Hercules.

## **6. Tryb demo**

Ten tryb włącza się, jeśli urządzenie zostanie podłączone do źródła zasilania USB. W takim przypadku urządzenie nie działa, ale znajduje się w trybie pokazowym i powtarzana jest sekwencja uruchomieniowa Vegas Mode. Każda interakcja użytkownika z urządzeniem powoduje przerwanie sekwencji, która po kilku sekundach jest automatycznie wznawiana.

## 7. Często zadawane pytania

### **7.1. Nie słychać dźwięku w słuchawkach.**

---

Upewnij się, że słuchawki zostały podłączone po prawej stronie urządzenia, ponieważ urządzenie jest wyposażone w wielokanałową kartę dźwiękową fabrycznie skonfigurowaną do współpracy z programem DJUCED™ 40°.

Przy pierwszym uruchomieniu programu domyślnie włączone są 2 przyciski odsłuchu. Następnie możesz wybrać jeden z decków i słuchać go przez słuchawki.

### **7.2. Nie słychać dźwięku w głośnikach.**

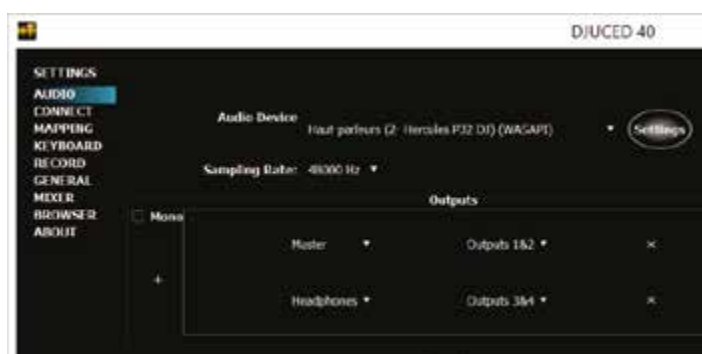
---

Upewnij się, że głośniki zostały podłączone do złącza RCA z tyłu urządzenia, ponieważ urządzenie jest wyposażone w wielokanałową kartę dźwiękową fabrycznie skonfigurowaną do współpracy z programem DJUCED™ 40°.

### **7.3. Nie słychać dźwięku w głośnikach laptopa.**

---

Urządzenie jest wyposażone w wielokanałową kartę dźwiękową fabrycznie skonfigurowaną do współpracy z programem DJUCED™ 40°. Jeśli chcesz korzystać z wbudowanych głośników laptopa, musisz zmienić domyślną kartę dźwiękową w ustawieniach programu DJUCED™ 40°.



### **7.4. Nie słychać dźwięku w słuchawkach lub głośnikach laptopa.**

---

Jeśli w programie DJUCED™ 40° zmienisz domyślną kartę dźwiękową, wybierając kartę swojego laptopa, musisz również podłączyć słuchawki do laptopa. Wynika to z faktu, że program DJUCED™ 40° używa tylko jednej karty dźwiękowej do obsługi wyjść głośników i słuchawek. Jeśli wbudowana karta dźwiękowa ma tylko jedno wyjście (1-2) jak w poniższym przykładzie, nie będzie możliwości odsłuchu przez słuchawki.



W takim przypadku podłącz słuchawki i głośniki bezpośrednio do urządzenia.

### ***7.5. Urządzenie nie ma pokręteł JOB. Czy to znaczy, że nie jest ono urządzeniem DJ-skim?***

---

To urządzenie jest przeznaczone dla ściśle określonej grupy użytkowników: didżejów/producentów, którzy w dużej mierze zajmują się miksowaniem utworów tanecznych o stałym tempie. Wykonywanie synchronizacji ani dopasowywanie tempa przy użyciu pokręteł JOG i pitch fadera jak w gramofonie na płyty winylowe nie jest już konieczne, ponieważ synchronizacja programowa („SYNC”) zapewnia idealne dopasowanie, dzięki czemu didżej może skupić się na występie i remiksach, nie martwiąc się o synchronizację ścieżek.

### ***7.6. Jak bez pokręteł JOG dodać do utworu efekt skreczowania?***

---

Prostym sposobem jest skorzystanie z próbek (sampli) skreczowych. Używając takich próbek z padami w trybie SAMPLER, można dodać efekt skreczowania do odtwarzanej ścieżki.



## 8. Znaki towarowe

Intel® i Pentium® są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation.

Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, 8 i 10 są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach.

Mac i Mac OS są znakami towarowymi firmy Apple Inc., zastrzeżonymi w USA i innych krajach.

Marka DJUCED i elementy graficzne DJUCED są własnością firmy Guillemot Corporation.

Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy towarowe są za takie uznawane w tym dokumencie i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Ilustracje nie są wiążące prawnie. Treść, wzory i dane techniczne zawarte w tym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia oraz mogą się różnić w zależności od kraju.

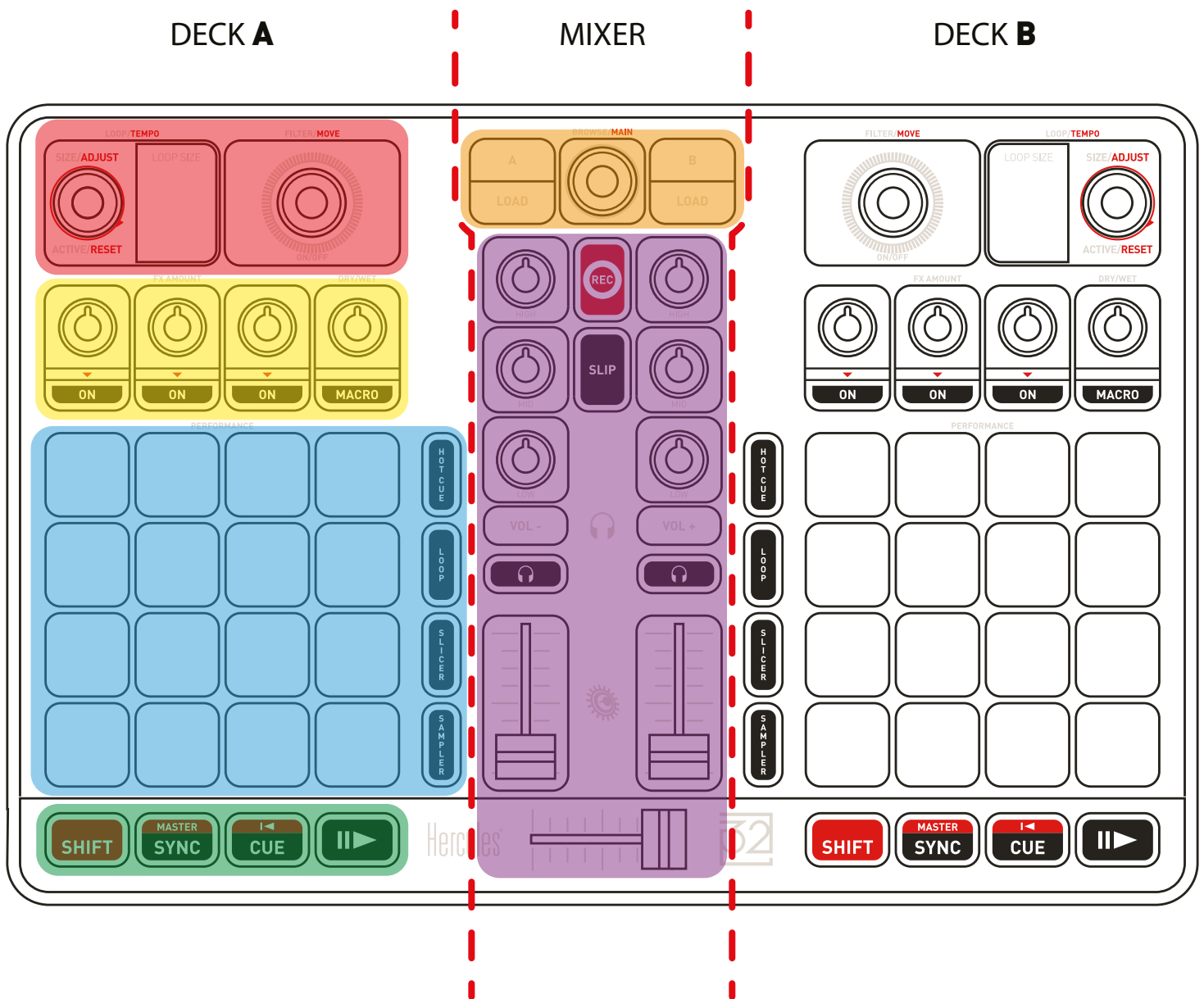
## **9. Prawa autorskie**

Żadnej części niniejszej instrukcji nie wolno powielać, streszczać, przesyłać, przepisywać, przechowywać w systemie wyszukiwania informacji ani tłumaczyć na jakikolwiek język ludzki lub komputerowy w jakiegokolwiek formie i jakimikolwiek środkami — elektronicznymi, mechanicznymi, magnetycznymi, ręcznymi, przez fotokopiowanie, rejestrowanie, ręcznie lub w inny sposób — bez wyraźnej pisemnej zgody firmy Guillemot Corporation S.A.

## **10. Umowa licencyjna użytkownika programu DJUCED™ 40°**

Prosimy o uważne zapoznanie się z umową licencyjną wyświetloną podczas instalacji programu DJUCED™ 40°.

# DODATEK: WIDOK OGÓLNY



- Loops - Tempo / Filter - Move
- Sterowanie efektami (Fx)
- Pady do występów
- Przyciski transportu i Shift
- Browse & Load
- Mikser ogólny

# MIKSER OGÓLNY

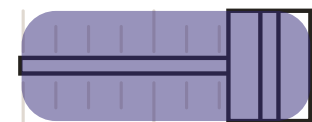
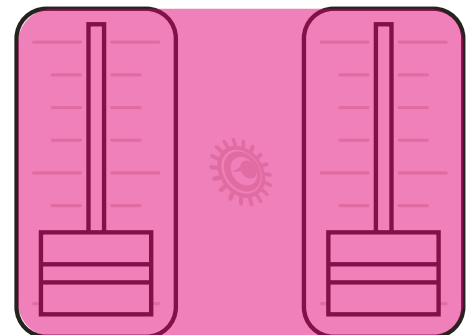
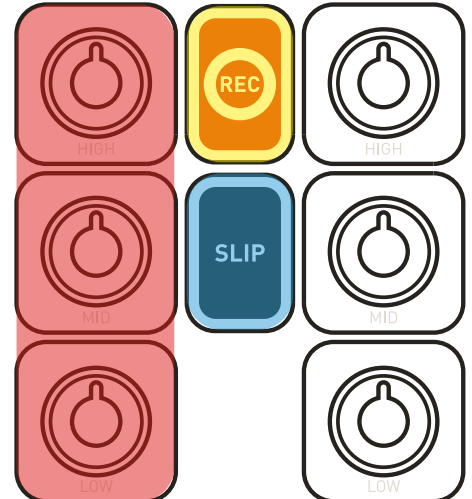


## OBSZARY KOREKTORA (EQ)

Te **POKRĘTŁA** służą do sterowania stopniem korekcji (EQ) w programie DJUCED™ 40°.

Do każdego pasma przeznaczone jest osobne pokrętko: **High** — **Mid** — **Low**.

*Działanie jest takie samo na decku A i decku B.  
SHIFT + EQ umożliwiają sterowanie deckiem C i deckiem D.*



## RECORD

Uruchamia/zatrzymuje nagrywanie dźwięku.



## TRYB SLIP

Włącza/wyłącza nowy **tryb SLIP** programu DJUCED™ 40°.

## GŁOŚNOŚĆ SŁUCHAWEK

Przyciski Vol +/- służą do sterowania głośnością w słuchawkach.

**Nie** mają one mapowania w programie DJUCED™ 40° (są sprzętowymi elementami sterowania dźwiękiem).



## PRE-FADER LISTENING (PFL)

Włączając/wyłączając te przyciski, możesz usłyszeć/ wyciszyć dźwięk z każdego decka w słuchawkach.



## VOLUME FADERS (JEDEN NA DECK)

Te fadery służą do sterowania głośnością każdego z decków.

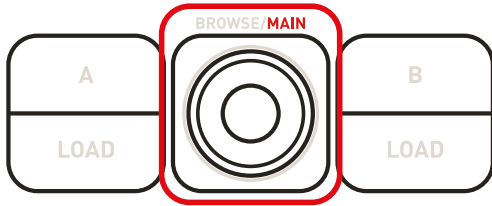
*SHIFT + fader VOL umożliwia sterowanie deckiem C i deckiem D.*

## CROSSFADER

Ten fader służy do miksowania dźwięku między deckami.



# BROWSE I LOAD



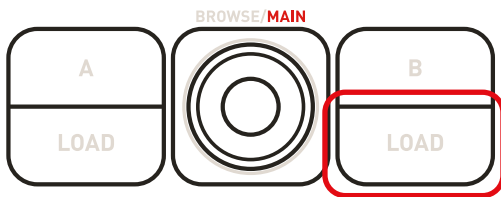
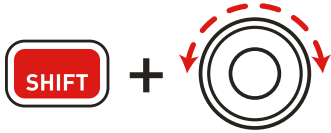
## KODER BROWSE Z FUNKCJĄ PRZYCISKU

Ten **KODER Z FUNKCJĄ PRZYCISKU** umożliwia wykonywanie różnych czynności:

1. Obracając koder **W LEWO/W PRAWO**, możesz łatwo przeglądać bibliotekę muzyczną **W GÓRĘ/W DÓŁ**.
2. **NACISKAJĄC** koder, możesz **PRZEŁĄCZAĆ SIĘ** między **FOLDERAMI/PLIKAMI**.
3. Naciśnij **SHIFT + NACIŚNIJ** ten koder, aby przełączyć przeglądarkę do widoku normalnego lub do **widoku rozszerzonego**.



4. Naciśnij **SHIFT + OBRÓĆ** ten koder, aby ustawić **GŁOŚNOŚĆ OGÓLNA**.



## PRZYCISKI LOAD

- Zwijanie/rozwijanie folderów
- Ładowanie wybranej ścieżki na deck docelowy

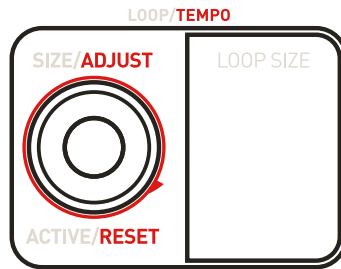
## NORMALNY WIDOK PRZEGLĄDARKI



## ROZSZERZONY WIDOK PRZEGLĄDARKI



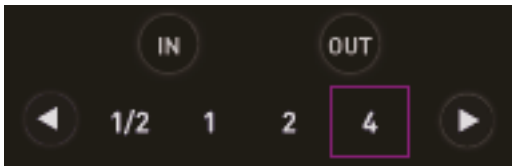
# LOOP - FILTER / TEMPO - SEEK



## KODER LOOP/TEMPO Z FUNKCJĄ PRZYCISKU

Ten **KODER Z FUNKCJĄ PRZYCISKU** umożliwia sterowanie różnymi funkcjami:

1. **Długość** pętli (**LOOP**) łatwo zmienisz, obracając koder **W LEWO/W PRAWO**. Liczbowa wartość **LOOP SIZE** przedstawia wybraną długość pętli. Jest ona zgodna z wartością LOOP SIZE określoną w programie DJUCED™ 40° (fioletowy kwadrat).

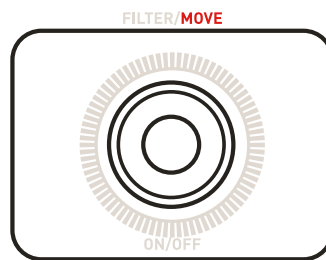


2. **NACIŚNIJ** ten koder, aby **WŁĄCZYĆ** PĘTLĘ. **NACIŚNIJ** koder ponownie, aby ją **WYŁĄCZYĆ**.

3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **SHIFT** oraz obróć koder **W LEWO/W PRAWO**, aby **ZMNIJSZYĆ/ZWIĘKSZYĆ** wartość **TEMPO (BPM)** o 0,1.



4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **SHIFT** oraz **naciśnij koder**, aby **przywrócić** domyślną wartość **BPM bieżącej ścieżki**.



## KODER FILTER/MOVE Z FUNKCJĄ PRZYCISKU

Ten **KODER Z FUNKCJĄ PRZYCISKU** umożliwia sterowanie różnymi funkcjami:

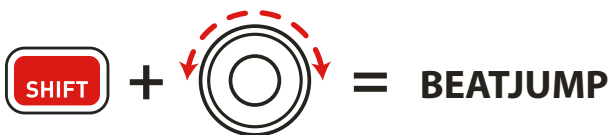
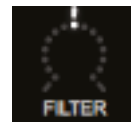
### FILTER:

1. Obróć koder **W LEWO / W PRAWO**, aby zmienić **wartość ustawienia FILTER (FILTER ON)**.

2. **NACIŚNIJ** ten koder, aby **wyłączyć** ustawienie FILTER (FILTER OFF).

3. Gdy **jest odtwarzana ścieżka**:

Naciśnij i przytrzymaj przycisk **SHIFT** oraz obróć koder **W LEWO/W PRAWO**, aby zastosować **BEATJUMP** o wartości **LOOP SIZE**. *Jest to możliwe również przy aktywnej pętli!*



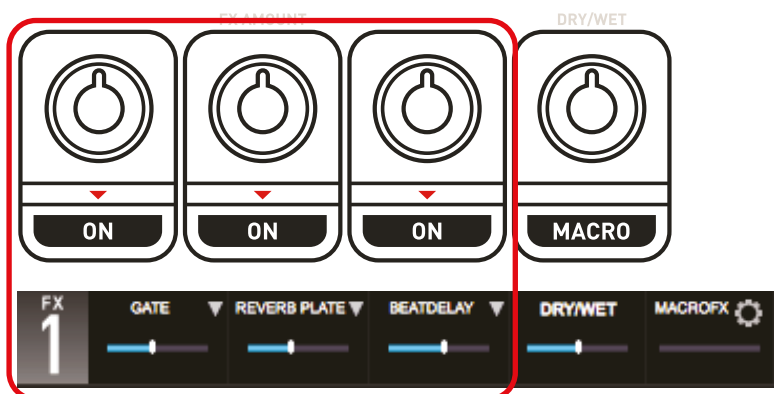
4. Gdy **NIE** jest odtwarzana ścieżka:

Naciśnij i przytrzymaj przycisk **SHIFT** oraz obróć koder **W LEWO/W PRAWO**, aby wykonać funkcję **MOVE** o wartości **LOOP SIZE**.

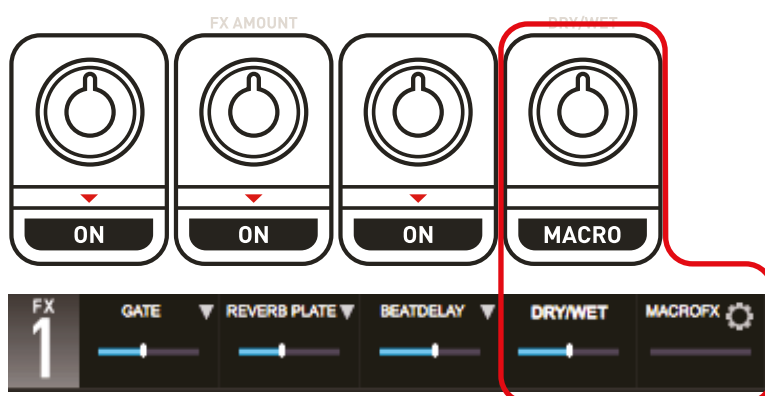


# STEROWANIE EFEKTAMI (FX)

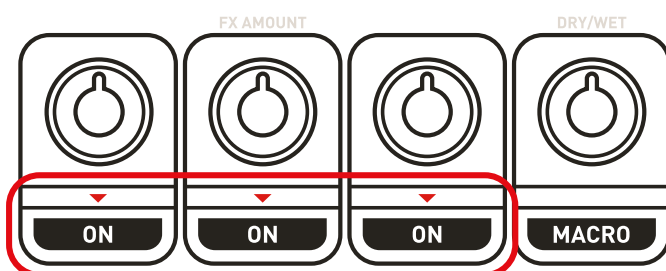
To URZĄDZENIE dokładnie odwzorowuje układ elementów zastosowany w programie DJUCED™ 40°:



1. Trzy pierwsze pokręta i przyciski służą do sterowania trzema efektami (*Fx Amount* — pokrętko, *Fx ON/OFF* — przycisk).



2. Czwarte pokrętko pozwala sterować:  
— parametrem **DRY/WET**, jeśli przycisk **MACRO** jest wyłączony.  
— wartością **MACROFX**, jeśli przycisk **MACRO** jest włączony i przytrzymany w pozycji wciśniętej.



3. Przyciski **SHIFT + ON/OFF** umożliwiają **wybranie innego efektu** w gnieździe FX.

# PRZYCISKI TRANSPORTU

## ODTWARZANIE/CUE



1. Przycisk odtwarzania: **ODTWARZANIE/WSTRZYMANIE** odtwarzania ścieżki na decku A/B (przycisk **SHIFT** umożliwia sterowanie **deckiem C/D**).

2. Przycisk Cue:

- Jeśli ścieżka **NIE jest odtwarzana**, ustawia punkt **CUE** w położeniu **WSKAŹNIKA ODTWARZANIA**.
- Jeśli ścieżka **jest odtwarzana**, **WSKAŹNIK ODTWARZANIA** przechodzi do **ostatnio używanego punktu CUE** i następuje **zatrzymanie ścieżki**.
- **Naciśnięcie i przytrzymanie przycisku CUE** spowoduje **uruchomienie** ścieżki. Z chwilą **zwolnienia** przycisku ścieżka **wróci do punktu CUE**.
- Naciśnij **przycisk CUE + przycisk ODTWARZANIA**, aby zastosować funkcję **CUE-PLAY (CUP)**.
- **SHIFT + CUE** = powrót do **początku ścieżki**.



3. Przycisk SYNC:

- Naciśnij **SYNC**, aby **zsynchronizować beat** decka z tempem głównym (master tempo).
- Naciśnij **SHIFT + SYNC**, aby **wymusić** ustawienie tempa bieżącego **decka** jako tempa głównego (**master tempo**).



4. Przycisk SHIFT:

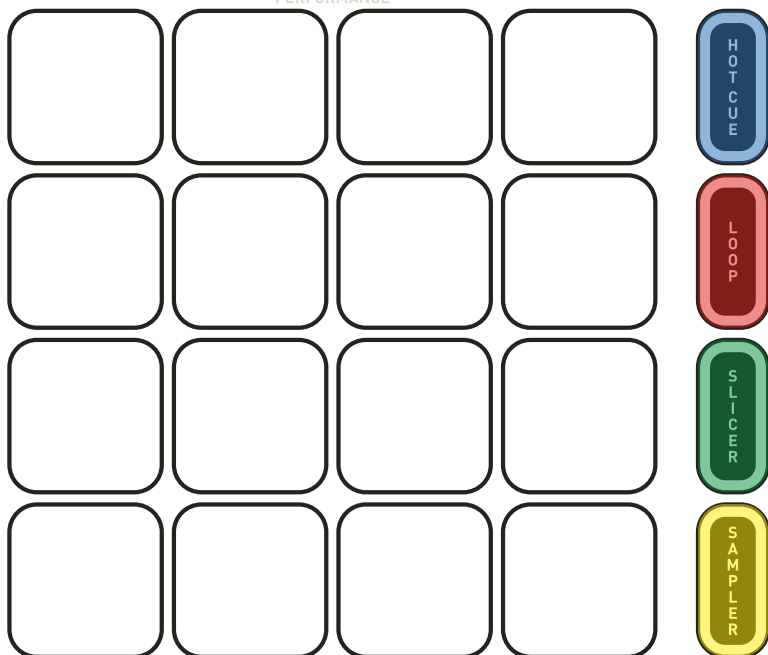
**Przyciski SHIFT** nie mają bezpośredniego mapowania w programie DJUCED™ 40°. Umożliwiają one **dostęp do większej liczby opcji** w urządzeniu Hercules P32 DJ. **Wszystkie funkcje oznaczone na CZERWONO** wykonuje się z przyciskiem SHIFT. Każdy deck zawiera osobny **przycisk SHIFT**.



# PADY DO WYSTĘPÓW: TRYBY

PADY DO WYSTĘPÓW: 4 TRYBY

PERFORMANCE



1- **Hotcues** : umożliwia błyskawiczne DODAWANIE i USUWANIE nawet **16** punktów **HOTCUE**.

2- **Loop** : umożliwia błyskawiczne tworzenie **pętli natychmiastowych i pętli ciągłych**.

3- **Slicer** : umożliwia **pocięcie fragmentu** ścieżki na kawałki i **łatwe tworzenie remiksów na żywo**.

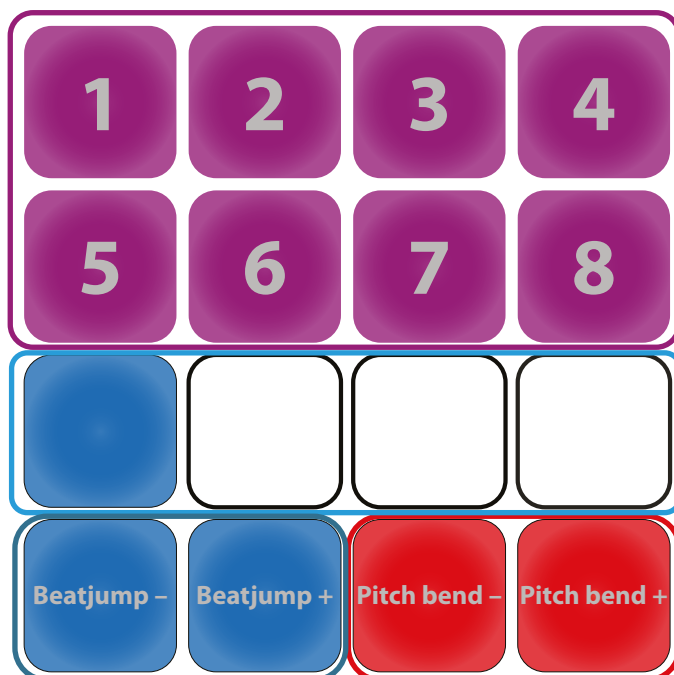
4- **Sampler** : umożliwia odtwarzanie dźwięku przy użyciu **samplera wielowarstwowego** dostępnego w programie **DJUCED™ 40°**.

# PADY DO WYSTĘPÓW: PUNKTY HOTCUE I BEATMATCH

## 8 PUNKTÓW HOTCUE BEZ NAJMNIEJSZEJ PRZERWY:

Umożliwia błyskawiczne **DODAWANIE** i **USUWANIE** nawet **8** punktów **HOTCUE**.

1. **DODAJ** punkt Hotcue w położeniu wskaźnika odtwarzania przez **stuknięcie PADA**. Po **ustawieniu** punktu **HOTCUE PAD** **świeci na FIOLETOWO**.
2. Gdy **STUKNIESZ FIOLETOWY PAD**, wskaźnik odtwarzania przejdzie do odpowiedniego punktu **HOTCUE**.
3. **USUŃ** punkt Hotcue, naciskając **SHIFT + PAD**.



## DIODY BEATLED PODĄŻAJĄCE ZA RYTMEM I FRAZOWANIEM

Metronom z **niebieskimi diodami LED** odwzorowuje BeatLED decka w programie DJUCED™ 40°.



## BEATJUMP O JEDEN BEAT

Te dwa **niebieskie pady** umożliwiają beatjump o jeden beat w tył lub w przód (= tryb CDJ).

## PITCH BEND

Te dwa **czerwone pady** umożliwiają ręczne sterowanie funkcją pitch bend.

# PADY DO WYSTĘPÓW: PĘTLE

**UWAGA:** W programie DJUCED™ 40° pętle mogą działać na dwa sposoby w zależności od trybu SLIP:

- 1. TRYB SLIP WYŁĄCZONY:** utwórz pętlę i włącz ją, by się powtarzała. Gdy **zatrzymasz PĘTLĘ**, odtwarzanie ścieżki będzie kontynuowane po PĘTLI.
- 2. TRYB SLIP WŁĄCZONY:** utwórz jedną lub więcej pętli. Gdy **zatrzymasz PĘTLĘ**, ścieżka **natychmiast powróci do pierwotnego położenia na osi czasu**, w którym znajdowałaaby się, gdyby jej odtwarzanie nie zostało przerwane. Jest to znakomite rozwiązanie do odtwarzania PĘTLI bez utraty frazowania ścieżki.

Polecamy nasz samouczek wideo:  
<https://youtu.be/zM3wdZUBRkk>

## 16 PADÓW DO 2 TRYBÓW PĘTLI (LOOP):

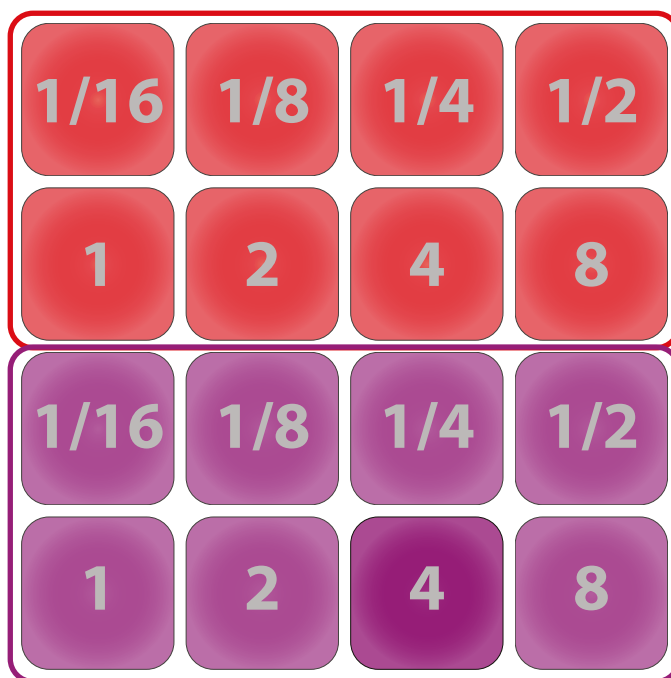
### 1. PĘTLA NATYCHMIASTOWA (TYMCZASOWA):

Gdy **naciśniesz i przytrzymasz CZERWONY PAD**, natychmiast utworzysz pętlę. **PĘTLA się zatrzyma**, gdy zwolnisz PAD.

**8 CZERWONYCH padów** umożliwia tworzenie **NATYCHMIASTOWYCH PĘTLI** o długości od **1/16 beata do 8 beatów**.

### 2. PĘTLA CIĄGŁA (TRWAŁA):

Gdy **STUKNIESZ FIOLETOWY PAD**, natychmiast utworzysz pętlę. **STUKNIJ PAD PONOWNIE**, aby **zakończyć PĘTLĘ**.



**UWAGA:** W przypadku naciśnięcia lub włączenia **PADY DO WYSTĘPÓW ŚWIECĄ JAŚNIEJ**.

# PADY DO WYSTĘPÓW: SLICER

**UWAGA:** Slicer to nowa funkcja programu DJUCED™ 40°.

## TRYB SLICER:

W trybie Slicer aktywna pętla cięta jest na **8 KAWAŁKÓW (SLICES)**.

**Rozmiar obszaru Slicer** zależy od **rozmiaru pętli wybranego na deku**.

**Kawałki** są aktywowane **w czasie rzeczywistym**: przechodzisz między 8 różnymi sekcjami aktywnej pętli.

Z chwilą aktywowania kawałka (**Slice**) uruchamiana jest w nim pętla, która działa do czasu zwolnienia pada.

Gdy nie jest naciśnięty żaden PAD, kontynuowane jest odtwarzanie w pętli.

Działanie trybu SLICER przedstawia samouczek wideo:

<https://youtu.be/b52aOWcVmro>

### TRYB SLICER:

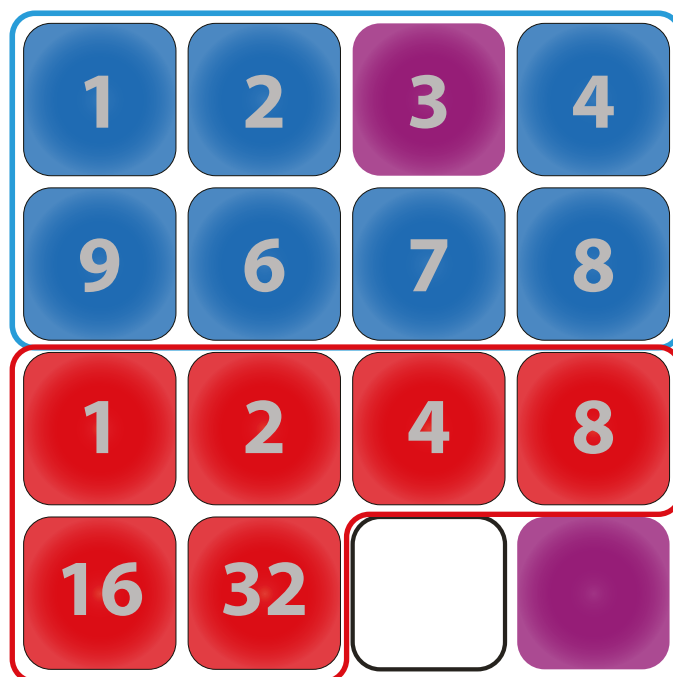
#### 1. NIEBIESKICH PADÓW = 8 KAWAŁKÓW (SLICE):

Gdy **naciśniesz i przytrzymasz NIEBIESKI PAD**, natychmiast **przeskoczysz do odpowiedniego kawałka (Slice)**. Dany **kawałek (Slice)** będzie **odtwarzany w pętli** do momentu zwolnienia PADA.

**Uwaga:** a NIEBIESKICH PADACH wyświetlany będzie **fioletowy metronom diodowy**, pokazujący kawałek aktualnie odtwarzany przez program DJUCED™ 40°.

#### 2. 6 CZERWONYCH PADÓW = PRZEŁĄCZANIE DŁUGOŚĆ KAWAŁKA (SLICE):

**STUKNIĘCIE CZERWONEGO PADA** powoduje natychmiastową zmianę długości kawałka w trybie SLICER. **STUKNIĘCIE włączonego CZERWONEGO PADA** powoduje **wyjście z trybu SLICER**.



**UWAGA:** W przypadku naciśnięcia lub włączenia **PADY DO WYSTĘPÓW ŚWIECĄ JAŚNIEJ**.

# PADY DO WYSTĘPÓW: SAMPLER WIELOWARSTWOWY — CZĘŚĆ 1

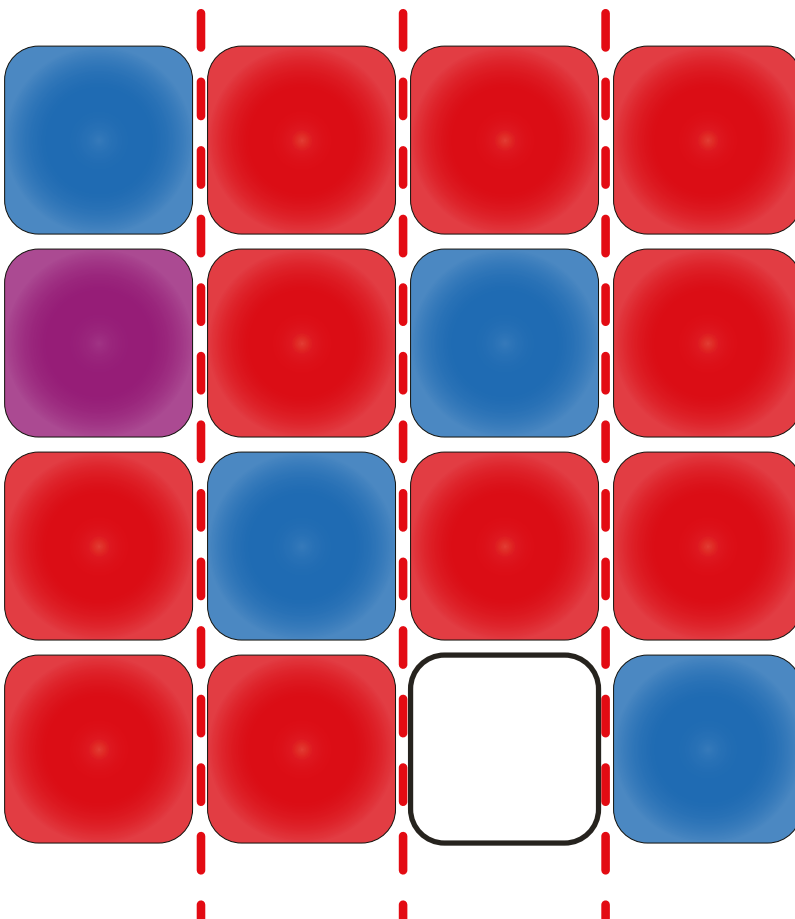
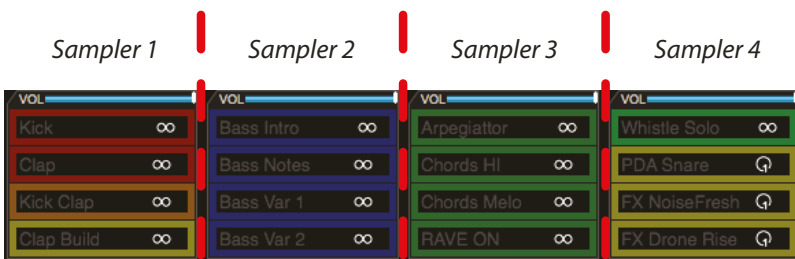
**UWAGA:** Sampler wielowarstwowy to nowa funkcja programu DJUCED™ 40°.

Ten nowy **sampler** umożliwia korzystanie z **4 SAMPLERÓW** na jednym decku. Każdy sampler ma **4 warstwy**, więc można załadować nawet **16 próbek** na deck.

W każdym **odtwarzaczu próbek** można **osobno** ustawić **tryb Loop lub Trigger** (z kwantyzacją lub bez niej) i **sterować głośnością**.

Działanie samplera wielowarstwowego przedstawia samouczek: [https://youtu.be/Gflhk\\_k4EBI](https://youtu.be/Gflhk_k4EBI)

## SAMPLER WIELOWARSTWOWY:



**PAD NIEBIESKI = TRWA ODTWARZANIE PRÓBK**



**PAD FIOLETOWY = ODTWARZANIE PRÓBK**  
**ROZPOCZNIE SIĘ NA NASTĘPNYM**  
**SKWANTYZOWANYM BEACIE**

Gdy uruchomisz odtwarzanie próbki, odtwarzacz zaczeka na rozpoczęcie następnego skwantyzowanego beatu.



**PAD CZERWONY = PRÓBKA JEST**  
**ZAŁADOWANA, ALE NIE ODTWARZANA**



**PAD BEZ KOLORU = BRAK PRÓBK**  
**W GNIEZDZIE SAMPLERA**

# PADY DO WYSTĘPÓW: SAMPLER WIELOWARSTWOWY — CZĘŚĆ 2

## SAMPLER WIELOWARSTWOWY — WSKAZÓWKI ZWIĄZANE Z MAPOWANIEM:

Gdy trwa odtwarzanie próbki, stuknij PAD jeszcze raz, aby ponownie uruchomić próbkę (zgodnie z wartością kwantyzacji).



Aby **ZATRZYMAĆ próbkę**, naciśnij **SHIFT + JEDEN PAD Z ODTWARZANĄ PRÓBKĄ**

