

Hercules®

DJCONTROL GLOW



DJCONTROL MP3 GLOW I DJUCED™ 18° — PIERWSZE KROKI

18°
DJUCED™
BOOST YOUR MIX

PL

INSTALACJA

1 <http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

Wejdź na stronę ►►►

2 Zainstaluj sterowniki urządzenia DJControl Glow

3 Podłącz urządzenie DJControl Glow do komputera

4 Zainstaluj oprogramowanie DJUCED™ 18°

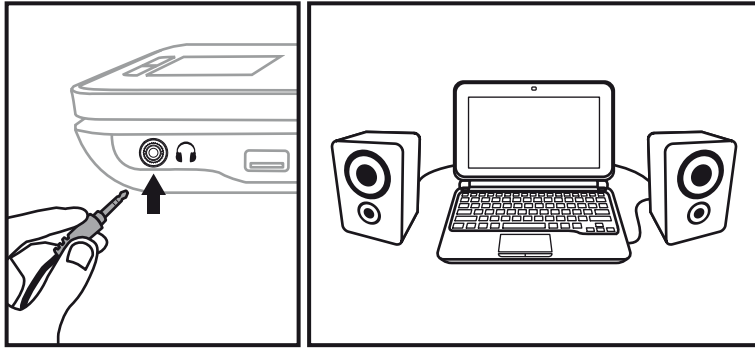
<http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

5 Uruchom oprogramowanie DJUCED™ 18°

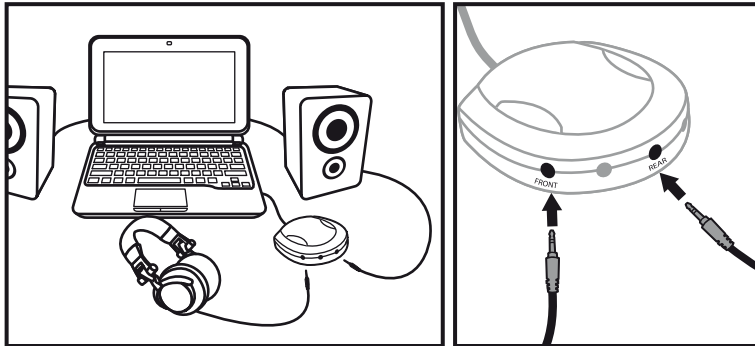
Więcej informacji (forum, samouczki, materiały video...) na stronie
www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 - PODŁĄCZANIE GŁOŚNIKÓW I SŁUCHAWEK

1.1 Podłączanie do stereofonicznej karty dźwiękowej w komputerze.



1.2 Podłączanie do zewnętrznej wielokanałowej karty dźwiękowej.



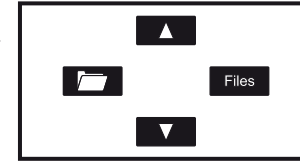
W większości kart dźwiękowych dostępnych na rynku masowym wyjścia 1–2 są używane do wzmocnienia wstępnego. Dlatego dźwięk „słuchawkowy” należy skierować na wyjścia 1–2, a miks na wyjścia 3–4.



Uwaga: nie podłączaj żadnego urządzenia do wyjścia słuchawek, ponieważ może to wpłynąć negatywnie na prawidłowe działanie pozostałych wyjść.

2 - ŁADOWANIE MUZYKI W PROGRAMIE DJUCED™ 18°

Poniższe przyciski umożliwiają przeglądanie folderów i plików.



Przeglądanie listy folderów lub plików:



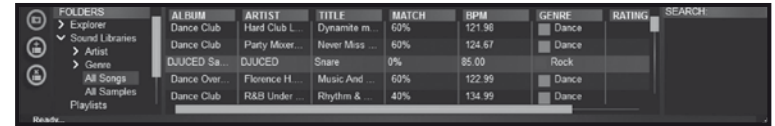
Rozwijanie/zwijanie drzewa folderów:



Dostęp do listy plików w folderze:



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



2.2 Po dojściu do ścieżki, której chcesz użyć (ścieżka będzie zaznaczona), naciśnij przycisk **Load A**, aby załadować ścieżkę na deck A, lub przycisk **Load B**, aby załadować ją na deck B. Program DJUCED™ 18° automatycznie przeanalizuje tempo (BPM) załadowanej ścieżki i ustawi punkt CUE na jej pierwszym beacie.



Program DJUCED™ 18° 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.

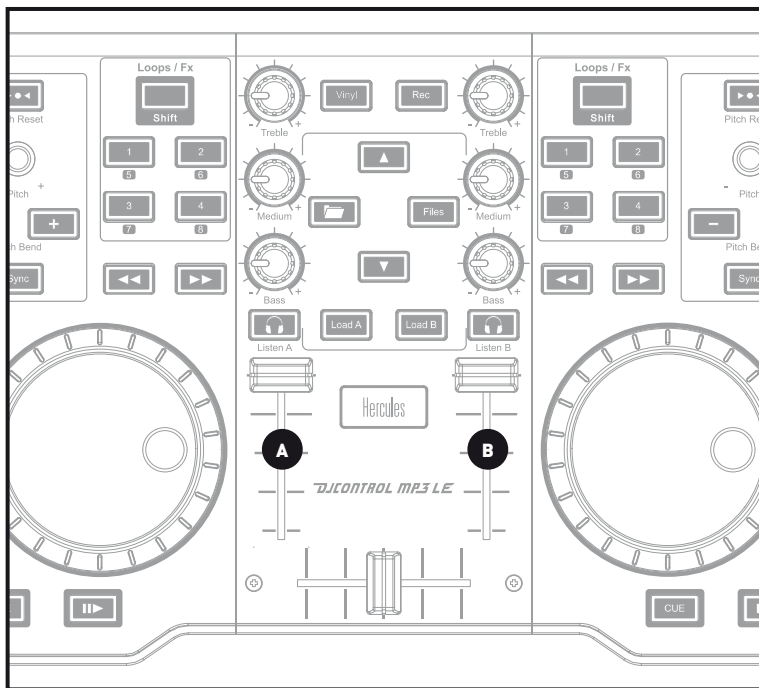
3 - WSTĘPNE ODSŁUCHIWANIE ŚCIEŻKI


Funkcja wstępnego odsłuchu umożliwia przygotowanie następnego 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 6. KORZYSTANIE Z PUNKTÓW CUE).

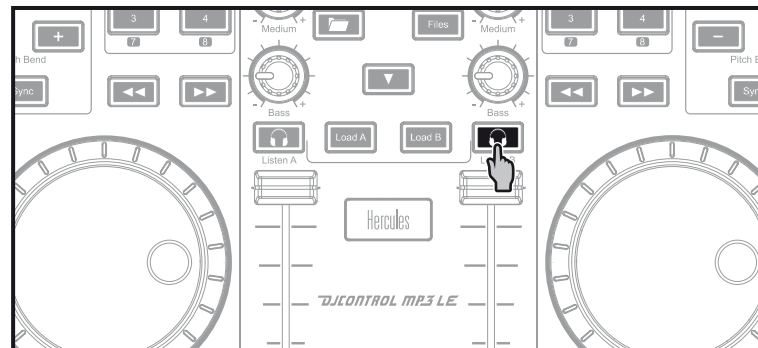


Do wstępnego odsłuchiwania ścieżek wymagana jest wielokanałowa karta dźwiękowa.

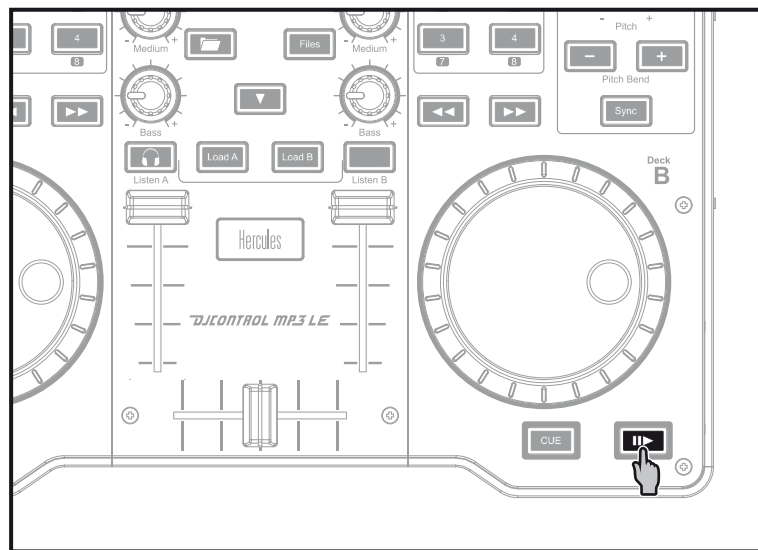
3.1 Odtwarzasz ścieżkę na decku A i chcesz wstępnie odsłuchać następną ścieżkę na decku B.



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



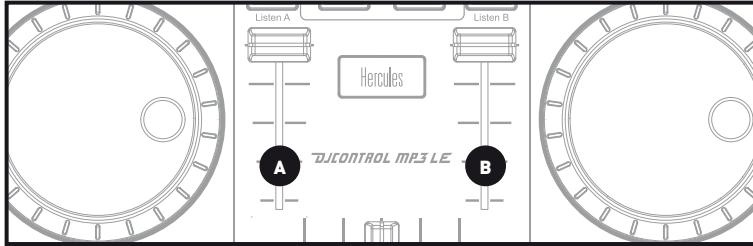
3.3 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki przeznaczonej do wstępnego odsłuchania na decku B. Przygotuj ścieżkę (dopasuj tempo, wstaw punkt CUE...).



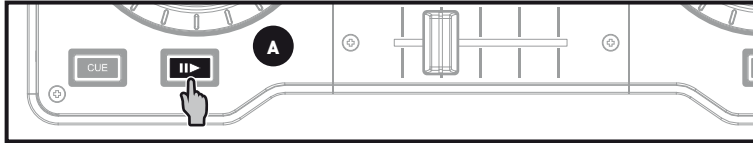
4 - MIKSOWANIE ŚCIEŻEK

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

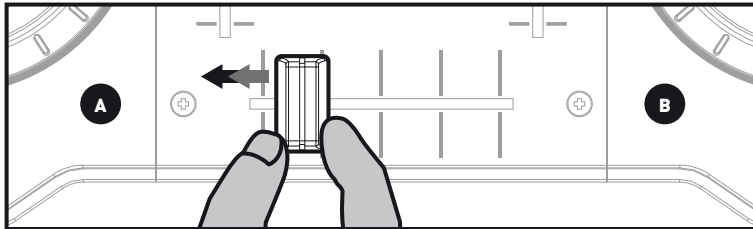
4.1 Na każdym deku (A i B) jest załadowana ścieżka. Ustaw fadery głośności w sposób pokazany poniżej.



4.2 Na początek odtwórz ścieżkę na deku A.

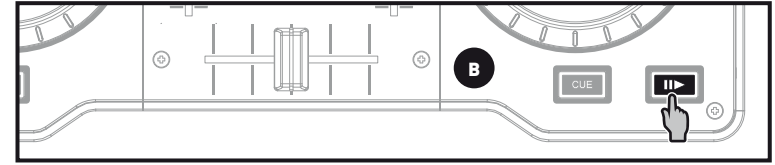


4.3 Przesuń crossfader w kierunku deka, na którym jest odtwarzana ścieżka (w tym przypadku w lewo).

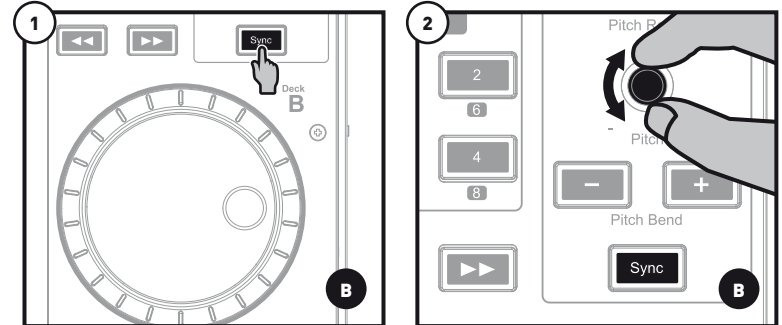


4.4 Wybierz wstępny odsłuch na deku B (zobacz 3. Wstępne odsłuchiwanie ścieżki).

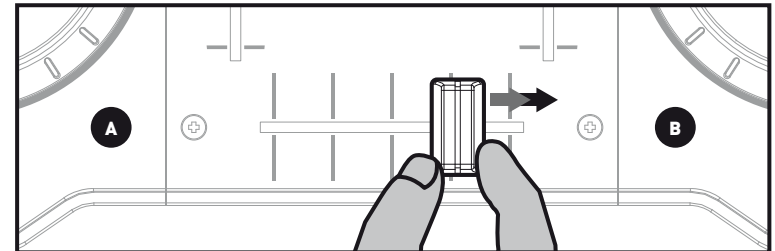
4.5 Przed końcem odtwarzanej ścieżki rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej na deku B.



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 pokrętki kodującego 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 - EFEKTY I PĘTLE

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

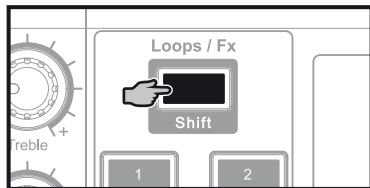
Pętla to fragment utworu o początku i końcu zdefiniowanym przez użytkownika, który jest odtwarzany cyklicznie.

5.1 Stosowanie efektu do załadowanej i odtwarzanej ścieżki.

Naciśnij przycisk **Shift**, aby przejść do trybu Fx.

Jeśli przycisk **Shift** nie świeci, znajdujesz się w trybie Loops (pętle).

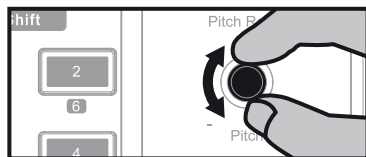
Jeśli przycisk **Shift** świeci, znajdujesz się w trybie Fx (efekty).



W trybie efektów naciśnij odpowiedni przycisk, aby zastosować żądany efekt, lub kilka przycisków, aby zastosować kombinację efektów. Odpowiedni efekt lub efekty są wyświetlane w programie DJUCED™ 18°.



Obracaj pokrętko kodujące, aby modulować odpowiedni efekt.

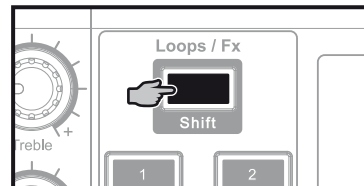


5.2 Tworzenie i odtwarzanie pętli na podstawie załadowanej i odtwarzanej ścieżki.

Naciśnij przycisk **Shift**, aby przejść do trybu Loops.

Jeśli przycisk **Shift** nie świeci, znajdujesz się w trybie Loops (pętle).

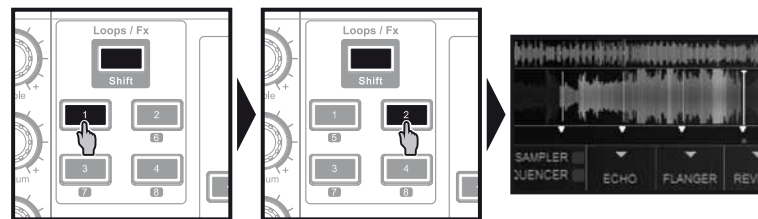
Jeśli przycisk **Shift** świeci, znajdujesz się w trybie Fx (efekty).



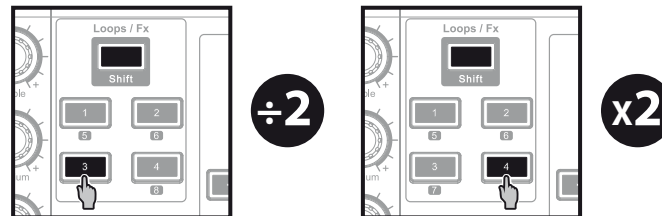
W trybie pętli w trakcie odtwarzania ścieżki naciśnij przycisk 1, aby oznaczyć początek pętli (punkt „loop in”), a następnie naciśnij przycisk 2 w momencie, w którym chcesz oznaczyć koniec pętli (punkt „loop out”).

W określeniu optymalnego miejsca zakończenia pętli mogą pomóc pionowe linie w programie DJUCED™ 18° (1 linia = 1 uderzenie) oraz odtwarzana muzyka.

Program DJUCED™ 18° 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.



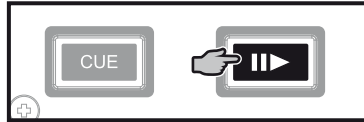
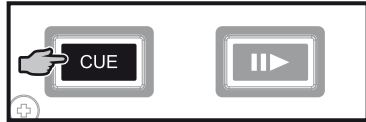
6 - KORZYSTANIE Z PUNKTÓW CUE

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

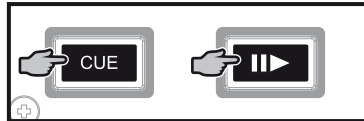
6.1 W trakcie odtwarzania ścieżki zatrzymaj odtwarzanie, naciskając przycisk **||▶**. Następnie wstaw punkt CUE, naciskając przycisk **CUE**.



6.2 Aby przejść do wstawionego punktu CUE, rozpocznij odtwarzanie i naciśnij przycisk **CUE**. Gdy zwolnisz przycisk **CUE**, odtwarzanie zatrzyma się. Chcąc kontynuować odtwarzanie od punktu CUE, naciśnij przycisk **||▶** i zwolnij przycisk **CUE**.



6.3 Gdy naciśniesz przycisk **CUE**, odtwarzanie rozpocznie się od ostatniego punktu CUE wstawionego w ścieżce i zatrzyma się w chwili zwolnienia przycisku. Aby przejść do punktu CUE i rozpocząć odtwarzanie, naciśnij przyciski **CUE** + **||▶**.

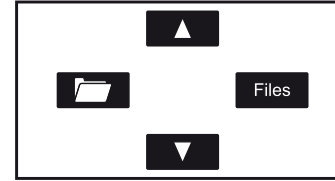


Aby usunąć punkt CUE, kliknij **⊖ (w programie DJUCED™ 18°).**

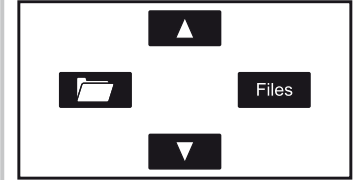


7 - TWORZENIE PLAYLISTY

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



Wróć do folderu z muzyką przy użyciu tych przycisków:



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.



W programie DJUCED™ 18° 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”).

