

The Hercules logo is enclosed in a black rectangular box with a white border. The word "Hercules" is written in a white, serif font. Below the text, there is a decorative horizontal line consisting of a series of red triangles pointing downwards.

Hercules®



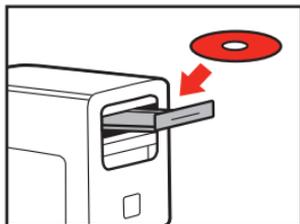
DJCONTROL INSTINCT

 НАЧАЛО РАБОТЫ С ПУЛЬТОМ
DJCONTROL INSTINCT И ПО DJUCED™



УСТАНОВКА

- Вставьте CD-диск.



- Запустите программу установки.
- Выполните указания на экране.



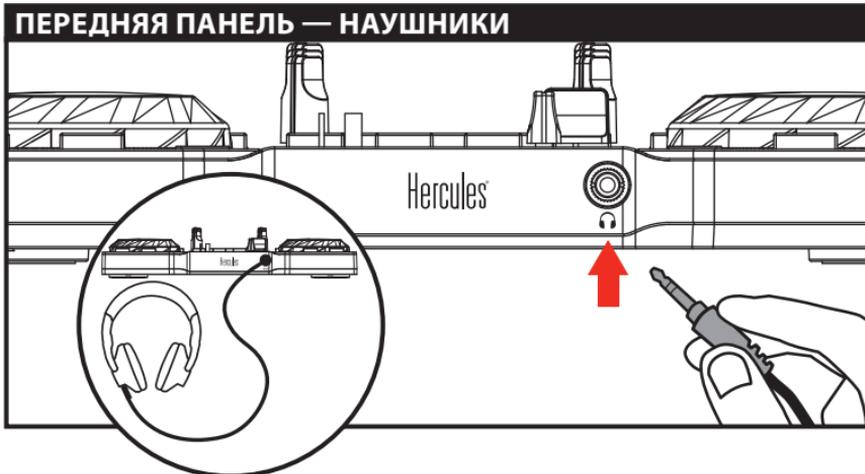
- 1- Баланс каналов 1-2 (вывод микса)
- 2- Громкость каналов 1 (слева) и 2(справа)
- 3- Блокировка и разблокировка громкости правого и левого канала

- 4- Включение/отключение беззвучного режима
- 5- Управление каналами 3-4 (вывод для наушников)
- 6- Основная панель

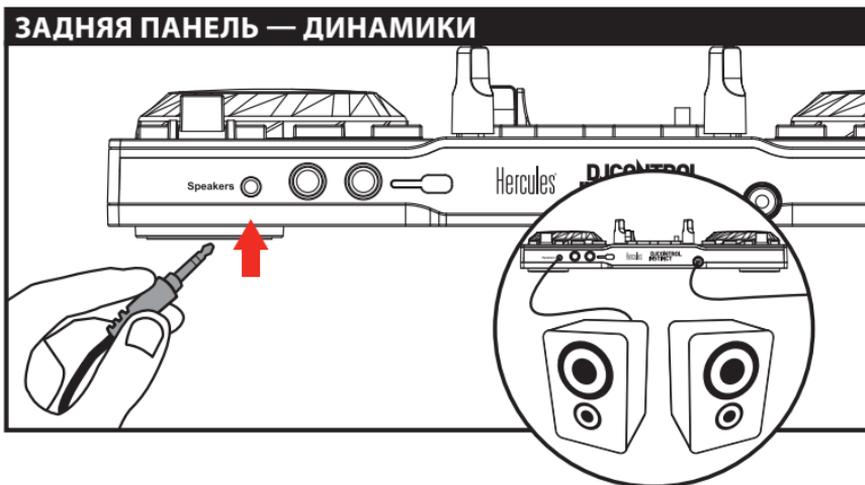
- 7- Настройка дисков (включение/отключение и уровень чувствительности)

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

1 - ПОДКЛЮЧЕНИЕ НАУШНИКОВ И ДИНАМИКОВ

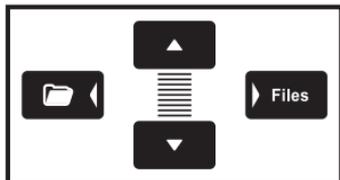


При подключении наушников отрегулируйте уровень громкости соответственно: начните воспроизведение музыки, прежде чем надеть наушники, и убавьте громкость, если звучание в наушниках кажется слишком громким.



2 - ЗАГРУЗКА МУЗЫКИ В ПРОГРАММУ DJUCED™

Для навигации по папкам и файлам служат следующие кнопки.



Перемещение между папками или файлами:



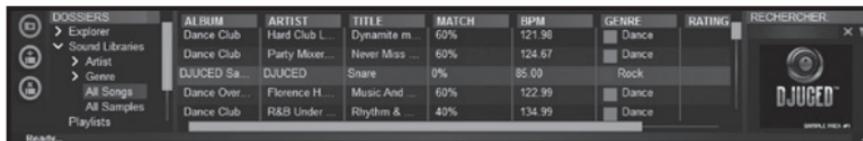
Раскрытие/сворачивание дерева папок:



Доступ к списку файлов в папке:



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



2.2 После выделения дорожки нажмите кнопку **Load A** для загрузки ее на деку A или кнопку **Load B** — для загрузки на деку B. ПО DJUCED™ автоматически анализирует значение BPM (кол-во ударов в минуту) загруженной дорожки.

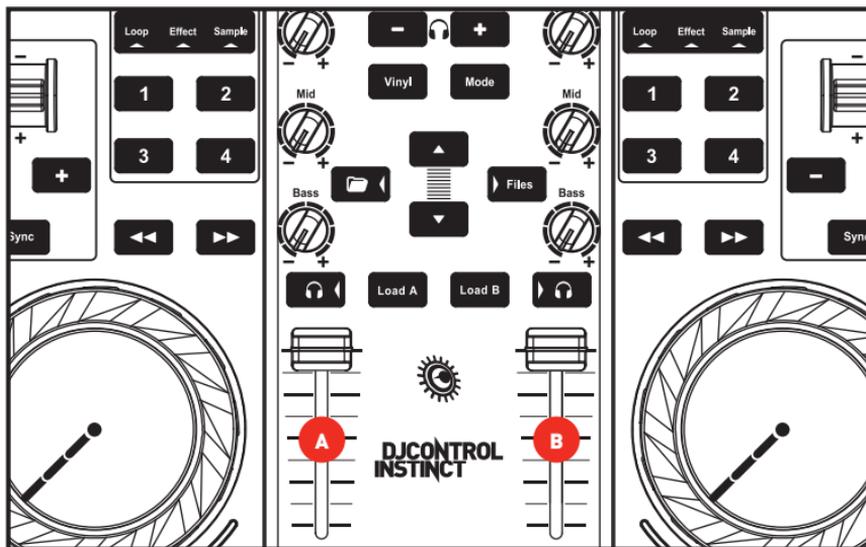


С помощью программы DJUCED™ можно воспроизводить файлы наиболее распространенных аудиоформатов (mp3, wav, wma, aif...), если на компьютере установлены соответствующие кодеки. Установите программы iTunes, Windows Media Player и пр., если они еще не установлены.

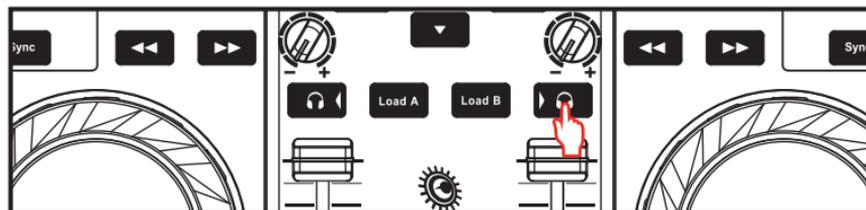
3 - ПРЕДПРОСЛУШИВАНИЕ ДОРОЖКИ

Функция предпрослушивания позволяет подготовить следующую дорожку (которая будет воспроизведена после текущей выводимой дорожки). С помощью этой функции можно выровнять бит следующей дорожки или настроить воспроизведение точно с заданного места. Кроме того, можно поставить метку, которая обозначит позицию для начала воспроизведения дорожки (об этом см. раздел 7 – УСТАНОВКА МЕТКИ).

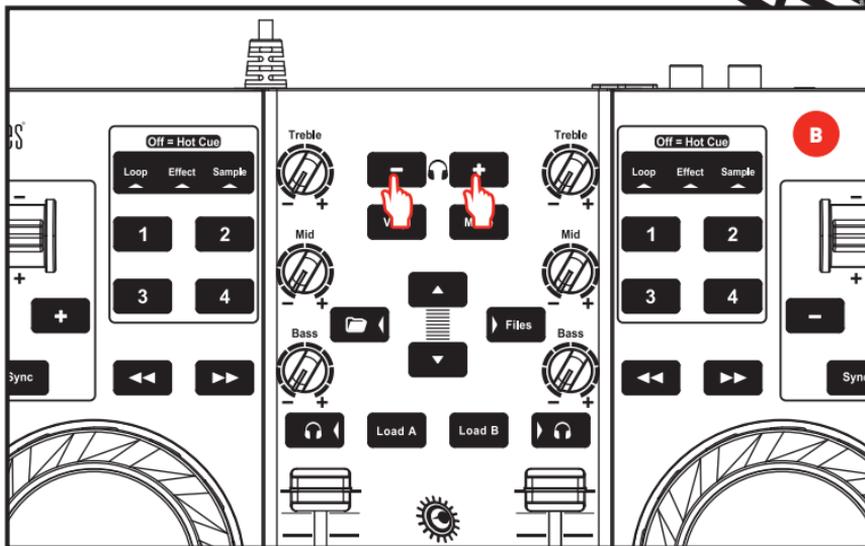
3.1 Вы воспроизводите дорожку на деке A и хотите предварительно прослушать следующую дорожку на деке B.



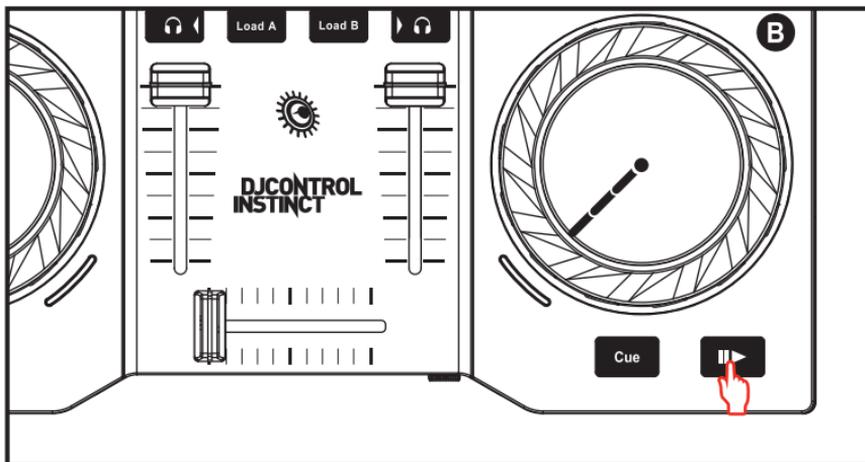
3.2 Нажмите кнопку  на деке B (куда загружена дорожка, которую надо предварительно прослушать).



3.3 Отрегулируйте громкость звука в наушниках с помощью кнопок



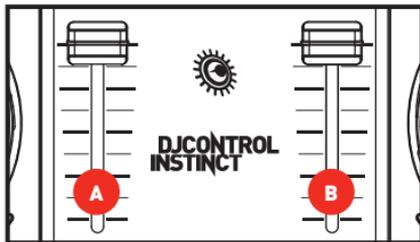
3.4 Запустите и прослушайте дорожку на деке B. Подготовьте дорожку (выровняв ее бит, установив метку...).



4 - МИКСИРОВАНИЕ ДОРОЖЕК

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

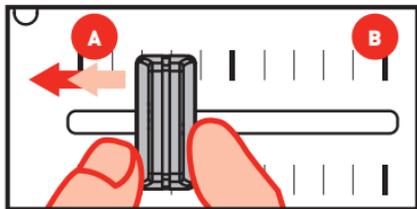
4.1 Вы загрузили по дорожке на каждую деку (А и В). Установите регуляторы громкости в положение, показанное на рисунке.



4.2 Сначала вы хотите воспроизвести дорожку на деке А.

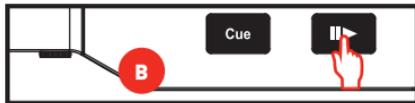


4.3 Сместите кроссфейдер в сторону нужной деки (в данном случае — влево).

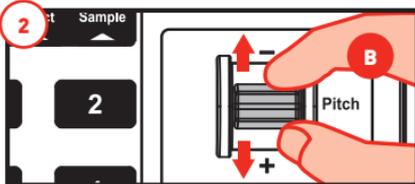


4.4 Выберите предпрослушивание на деке В (см. 3. Предпрослушивание дорожки).

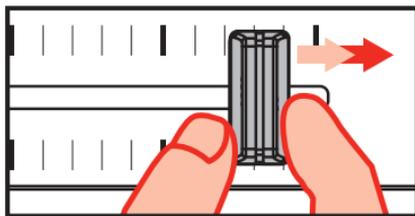
4.5 Перед окончанием воспроизведения текущей дорожки запустите дорожку на деке В.



4.6 Для обеспечения единого ритма при переходе синхронизируйте значение BPM (кол-во ударов в минуту) дорожки, которая будет воспроизведена следующей. Для этого нажмите кнопку **Sync** на деке В (1), чтобы бит соответствующей дорожки совпал с битом дорожки, воспроизведение которой будет заканчиваться (на деке А). Бит можно также отрегулировать для совпадения с битом дорожки на деке А с помощью регулятора модуляции (2).

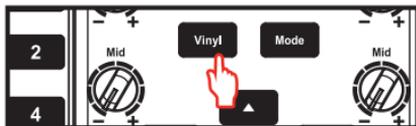


4.7 Для выполнения перехода постепенно перемещайте кроссфейдер в сторону деки, на которой воспроизводится новая дорожка (в данном случае — вправо).



5 - СКРЕТЧИНГ ДОРОЖКИ

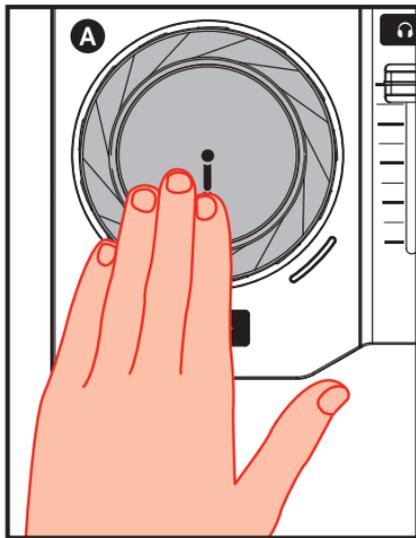
5.1 Нажмите кнопку **Vinyl** для перехода в режим скретчинга Scratch.



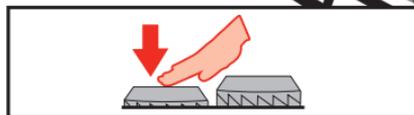
5.2 Запустите дорожку, загруженную, например, на деку А.



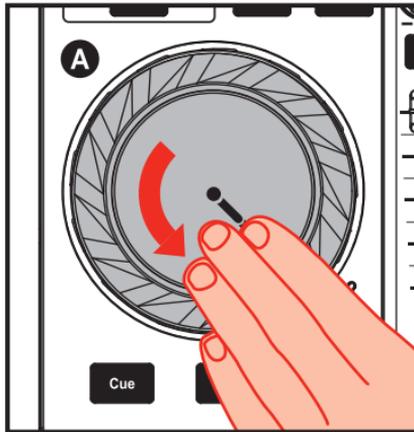
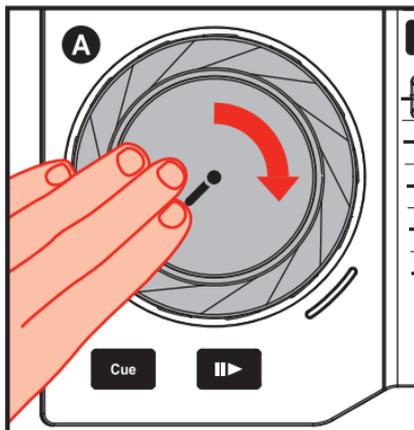
5.3 Положите руку на диск деки А, как показано на рисунке.



5.4 Слегка нажмите на диск...



5.5 и начните осторожно поворачивать диск последовательно вправо-влево, например на 1-2 бита.



6 - ЭФФЕКТЫ, ЦИКЛЫ И СЭМПЛЫ

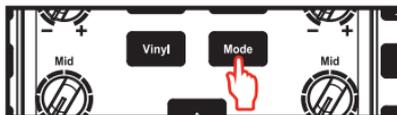
Эффект представляет собой фильтр (или набор фильтров) для изменения звука: эхо, реверберация и пр.

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

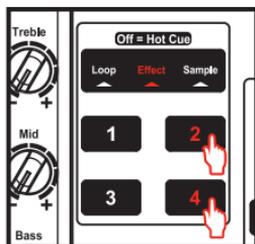
Сэмпл — это короткий звук, который можно воспроизводить отдельно или в сочетании с другими сэмплами, накладывая его на музыку или заменяя им музыку. Его можно воспроизводить как цикл или без повторов (в этом случае он называется джинглом (jingle)).

6.1 Применение эффекта к загруженной и воспроизводимой дорожке

С помощью кнопки **Mode** выберите режим **Effect**.



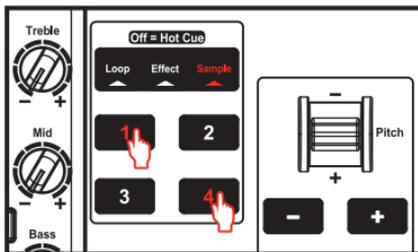
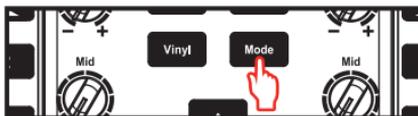
Нажмите одну кнопку для применения эффекта или несколько кнопок для применения набора эффектов. Соответствующий эффект или эффекты отображаются в программе DJUCED™.



6.2 Воспроизведение сэмпла на загруженной и воспроизводимой дорожке.

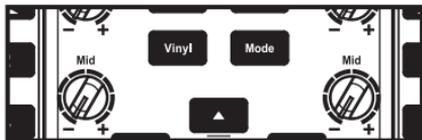
С помощью кнопки **Mode** выберите режим **Sample**.

Для включения сэмпла (сэмплов) нажмите одну или несколько кнопок. **Продолжительность подсветки кнопки соответствует длине сэмпла: быстро гаснет при использовании короткого звука (напр., барабанного удара) или горит дольше, если воспроизводится, например, короткий музыкальный фрагмент.**



6.3 Создание и воспроизведение цикла загруженной и воспроизводимой дорожки

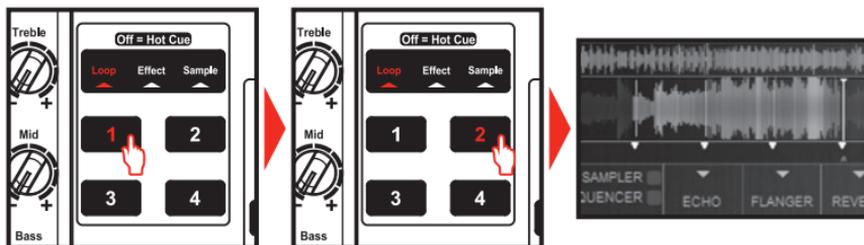
С помощью кнопки **Mode** выберите режим **Loop**.



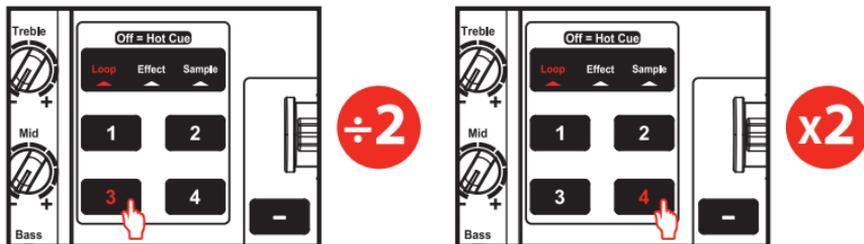
Во время воспроизведения дорожки нажмите кнопку 1 для определения точки начала цикла, а затем кнопку 2 в тот момент, который следует определить как точку конца цикла.

Для определения наилучшей точки конца цикла опирайтесь на вертикальные линии в программе DJUCED™ (1 линия = 1 бит), а также на логику воспроизводимой музыки.

DJUCED™ воспроизводит часть дорожки в качестве цикла. Для выхода из цикла и возврата к обычному воспроизведению нажмите кнопку 2.



Для разделения цикла пополам нажмите кнопку 3, а для увеличения длины цикла вдвое — кнопку 4.



7 - ВСТАВКА МЕТКИ

Метка (или точка Cue) — это маркер, который можно поместить в музыкальную дорожку. Она определяет место начала воспроизведения этой дорожки.

7.1 Нажмите кнопку **Cue**, чтобы вставить метку, например, в дорожку на деке A.



Можно вставить до 4 маркеров, которые называются метками Hot Cue.



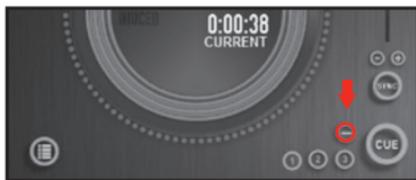
7.2 Нажмите и удерживайте кнопку **Mode** до тех пор, пока не погаснут все три индикатора режима **Loop / Effect / Sample**. Теперь включен режим метки **Hot Cue**.



7.3 Нажмите кнопку 1 для вставки метки Hot Cue 1, кнопку 2 для вставки метки Hot Cue 2 и т. д. После этого в режиме Hot Cue (когда не горит ни один из индикаторов режима **Loop / Effect / Sample**) просто нажимайте кнопки 1 – 4 для перехода к соответствующим меткам на дорожке.

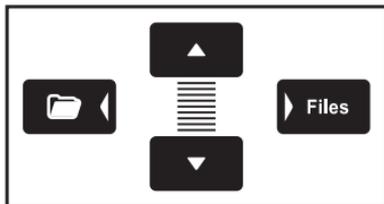
При нажатии кнопки **Cue** воспроизведение начинается с последней установленной на дорожке метки.

Для удаления метки щелкните **⊖** (в программе DJUCED™).



8 - СОЗДАНИЕ СПИСКА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

Выделите одну из дорожек, которую надо добавить в список воспроизведения, с помощью следующих кнопок:



Слева отображается кнопка .

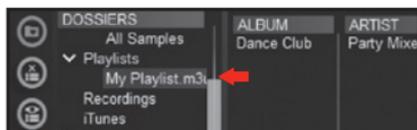


Для создания списка воспроизведения щелкните кнопку .

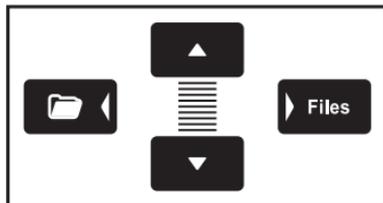
Введите имя для списка воспроизведения и щелкните ОК.



В папке Playlists появляется новый список воспроизведения.



Вернитесь к папке с песнями с помощью следующих кнопок:



В программе DJUCED™ с помощью мыши выделите одну или несколько дорожек.

Удерживая кнопку SHIFT на клавиатуре компьютера, можно выбрать несколько файлов подряд. Перетащите выбранные файлы в созданный список воспроизведения (здесь — «My Playlist»).

