



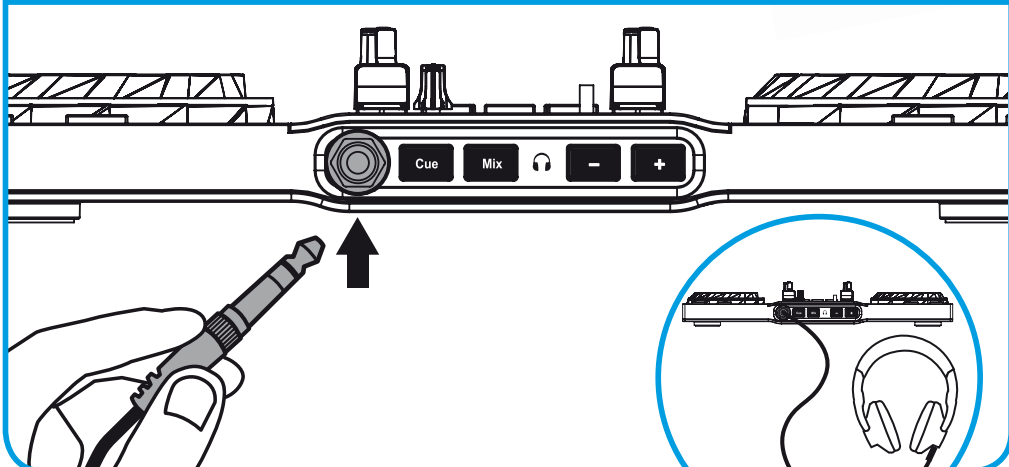
**НАЧАЛО РАБОТЫ С ПУЛЬТОМ  
DJ CONTROL AIR И ПО DJUCED™**



1

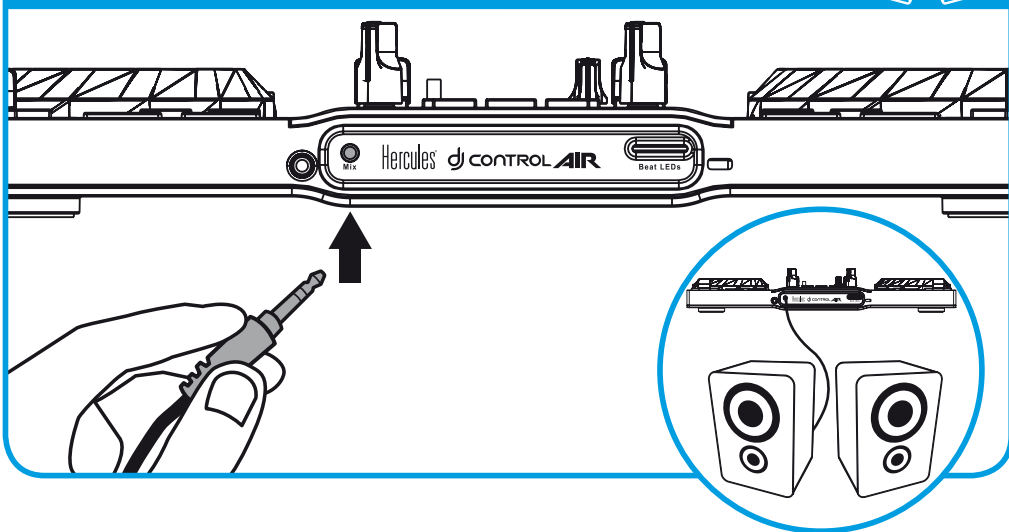
## ПОДКЛЮЧЕНИЕ НАУШНИКОВ И ДИНАМИКОВ

### Передняя панель — наушники



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

### Задняя панель — динамики



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.



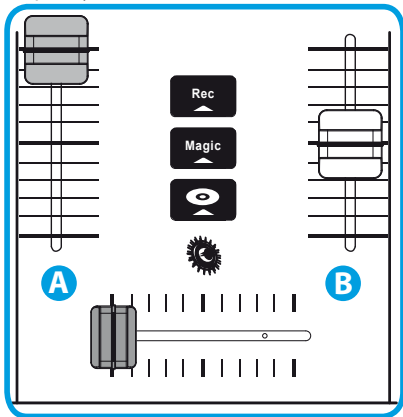
Программа DJUCED™ поддерживает файлы наиболее распространенных аудиоформатов: mp3, wav, wma, aac, aif, ...

3

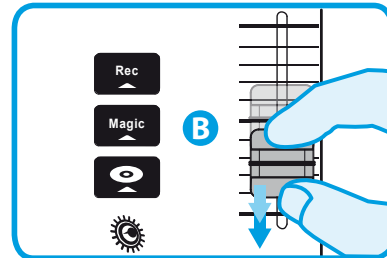
## ПРЕДПРОСЛУШИВАНИЕ ДОРОЖКИ


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 8 – УСТАНОВКА МЕТКИ).

**3.1** Вы воспроизводите дорожку на деке А и хотите предварительно прослушать следующую дорожку на деке В.






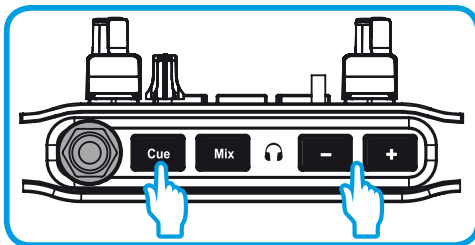
**3.2** Перед прослушиванием дорожки на деке В необходимо полностью убрать звук на деке В.



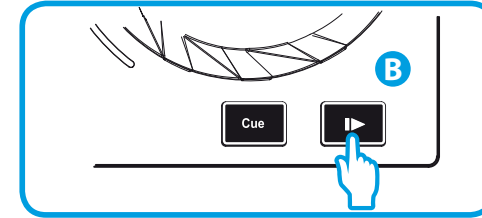
**3.3** Нажмите кнопку  на деке В (куда загружена дорожка, которую надо предварительно прослушать).



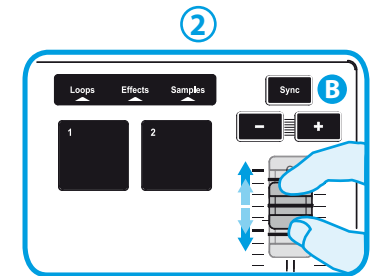
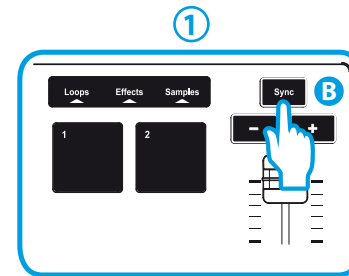
**3.4** Нажмите кнопку  , прежде чем запустить предпрослушиваемую дорожку. Поскольку громкость установлена на нулевой уровень, дорожка не будет выведена на динамики — ее услышите только вы через наушники. Отрегулируйте громкость звука в наушниках с помощью кнопок   .



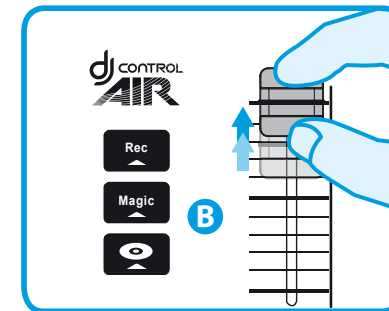
**3.5** Запустите и прослушайте дорожку на деке В. Подготовьте дорожку (выравнивая ее бит, установив метку...).



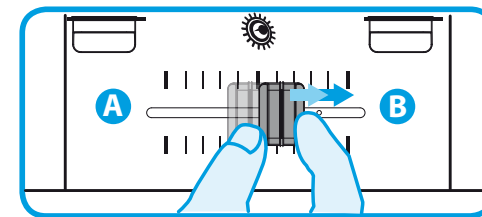
**3.6** Синхронизируйте значение BPM (кол-во ударов в минуту) с помощью кнопки  на деке В.



**3.7** Когда вы будете готовы воспроизвести дорожку на деке В, постепенно увеличьте уровень громкости на деке В (1). Или с помощью регулятора модуляции (2) настройте такое же значение бита (BPM), как на деке А.



**3.8** Постепенно сдвиньте кроссфейдер в сторону деки В, куда загружена только что прослушанная дорожка.

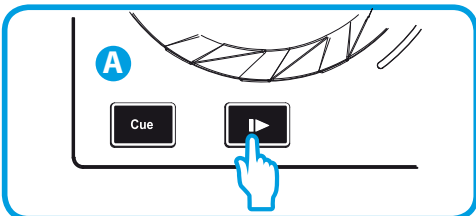


## 4

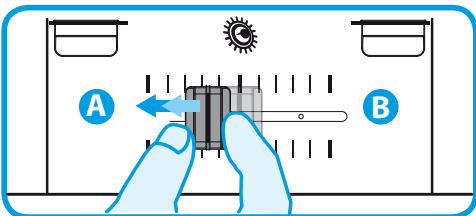
## МИКШИРОВАНИЕ ДОРОЖЕК

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

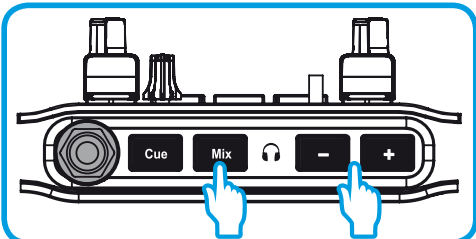
**4.1** Вы загрузили по дорожке на каждую деку (A и B). Сначала вы хотите воспроизвести дорожку на деке A.



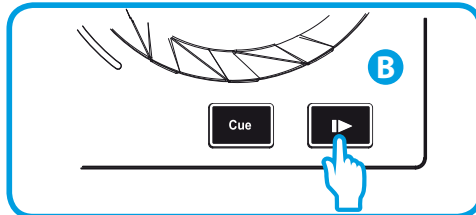
**4.2** Сместите кроссфейдер в сторону нужной деки (в данном случае — влево).



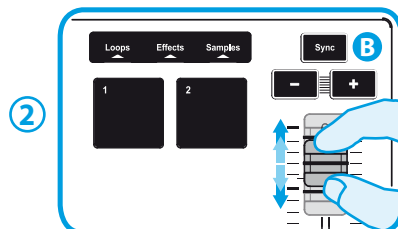
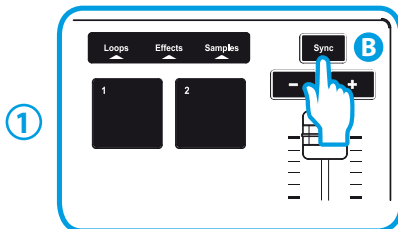
**4.3** Нажмите кнопку **Mix** на передней панели. На динамики для аудитории будет выведен тот же звук, что и на наушники. Отрегулируйте громкость звука в наушниках с помощью кнопок **-** **+**.



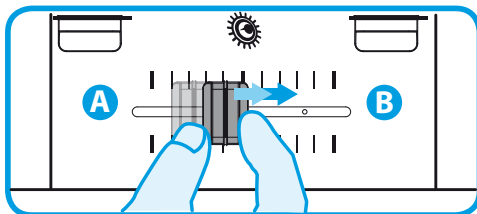
**4.4** Перед окончанием воспроизведения текущей дорожки запустите дорожку на деке B.



**4.5** 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 B (1), чтобы бит соответствующей дорожки совпал с битом дорожки, воспроизведение которой заканчивается (на деке A). Или с помощью регулятора модуляции (2) настройте такое же значение бита (BPM), как на деке A.



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



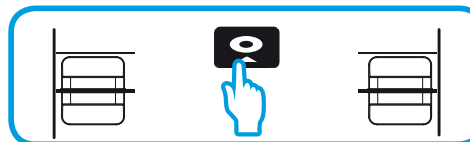
Когда до конца дорожки останется 30 секунд, на дисплее появится уведомление о том, что пора подготовиться к воспроизведению следующей дорожки.



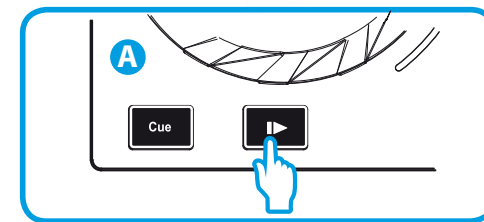
## 5

## СКРЕТЧИНГ ДОРОЖКИ

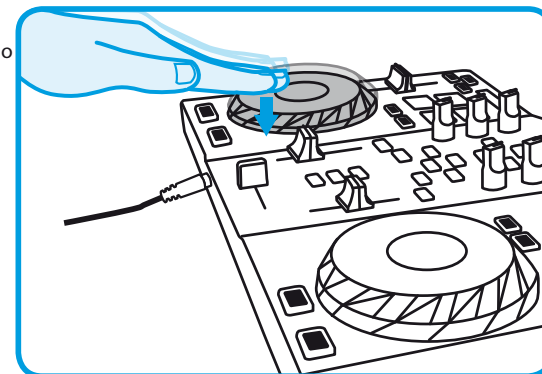
**5.1** Нажмите кнопку  для перехода в режим скретчинга Scratch.



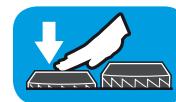
**5.2** Запустите дорожку, загруженную, например, на деку A.



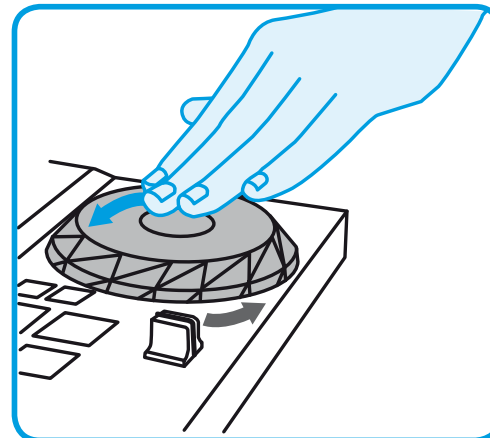
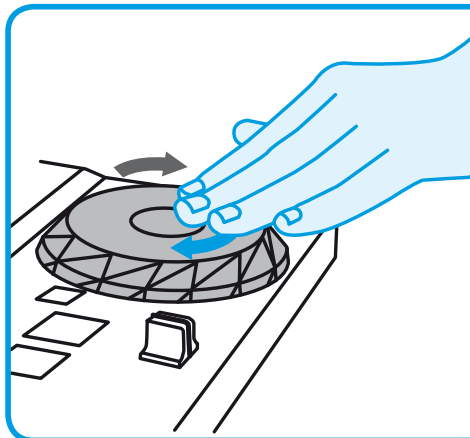
**5.3** Положите руку на диск деки A, как показано на рисунке.



**5.4** Слегка нажмите на диск...



**5.5** ... и начните осторожно поворачивать диск вправо-влево.

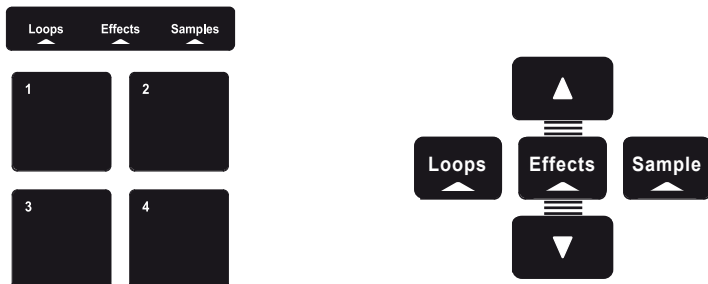


# 6

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕНСОРНЫХ ПАНЕЛЕЙ

Функции эффектов, циклов и сэмплера управляются с помощью сенсорных панелей.

8 Pads

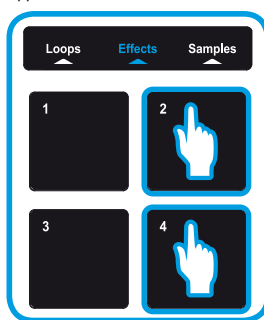


### 6.1 Применение эффекта к загруженной и воспроизводимой дорожке

Нажмите кнопку **Effects**.

Для включения эффекта (эффектов) слегка коснитесь одной или нескольких панелей.

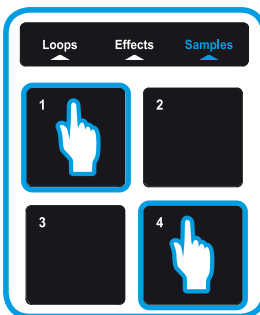
Соответствующий эффект отображается в программе DJUCED™ и применяется к воспроизводимой дорожке.



### 6.2 Воспроизведение сэмпла на загруженной и воспроизводимой дорожке

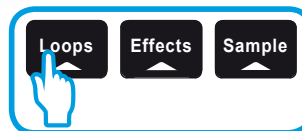
Нажмите кнопку **Sample**.

Для запуска сэмплов (коротких музыкальных или звуковых фрагментов) коснитесь одной или нескольких панелей. Чем сильнее будет давление на панель, тем выше будет громкость воспроизводимого сэмпла. После запуска сэмпла с помощью сенсорной панели панель остается подсвеченной ровно столько, сколько воспроизводится сэмпл — например, одну секунду для коротких звуков вроде барабанного удара или несколько секунд для музыкального отрывка.



### 6.3 Создание и воспроизведение цикла с загруженной и воспроизводимой дорожкой

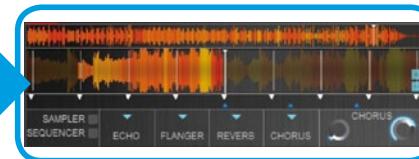
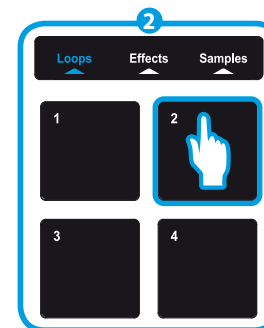
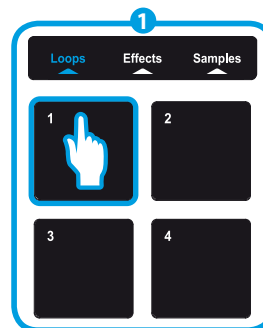
Нажмите кнопку **Loops**.



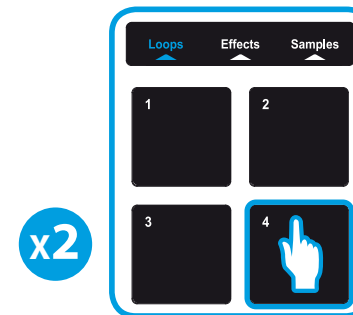
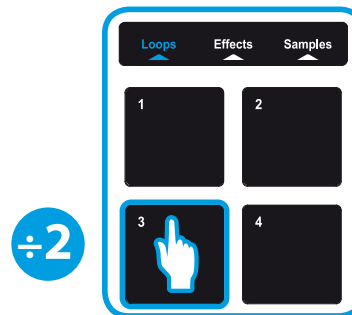
Во время воспроизведения дорожки коснитесь сенсорной панели 1 для определения точки начала цикла, а затем коснитесь панели 2 в тот момент, который следует определить как точку конца цикла.

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

Программа DJUCED™ воспроизводит часть дорожки в виде цикла. Для выхода из цикла и возврата к обычному воспроизведению коснитесь сенсорной панели 2.

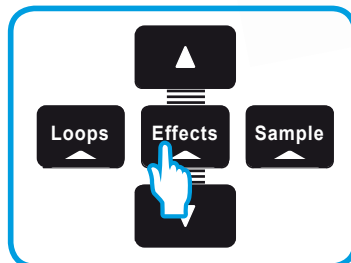


Для разделения цикла пополам коснитесь сенсорной панели 3, а для увеличения длины цикла вдвое — панели 4.



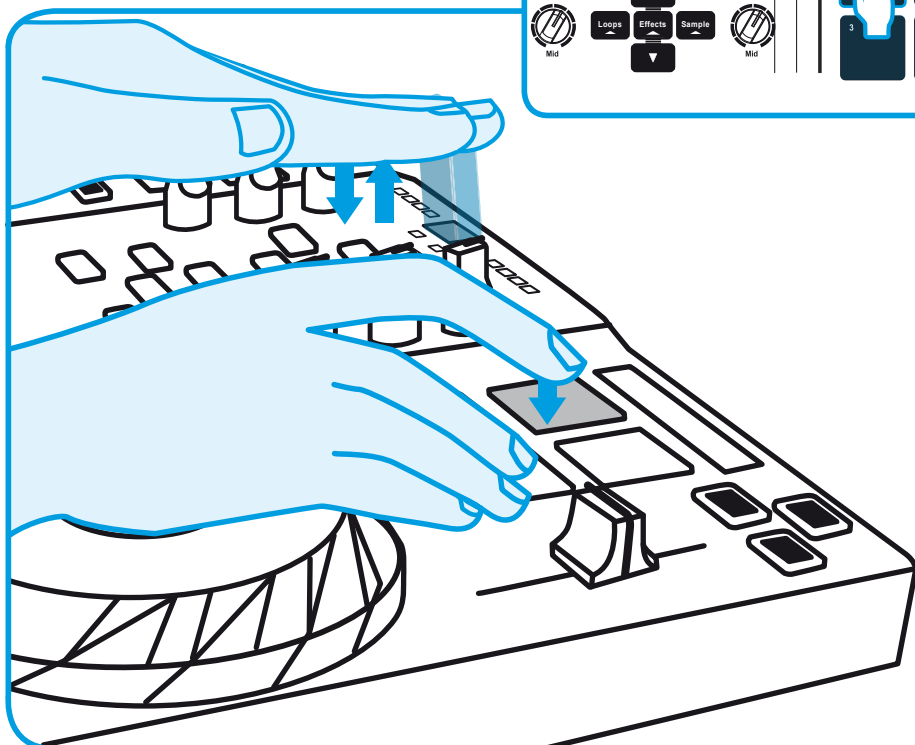
7

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИИ ИК-УПРАВЛЕНИЯ



7.1 Нажмите кнопку **Effects**.

7.2 Нажмите на сенсорную панель и, продолжая нажимать, поместите руку над датчиком приближения для модулирования эффекта

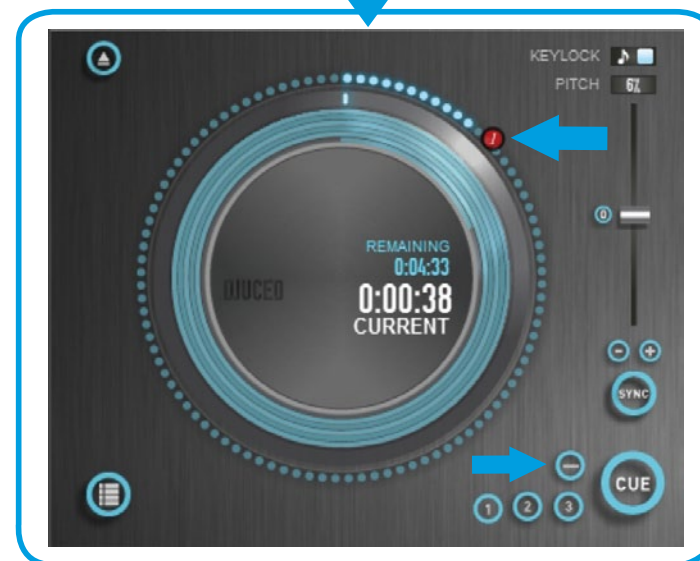
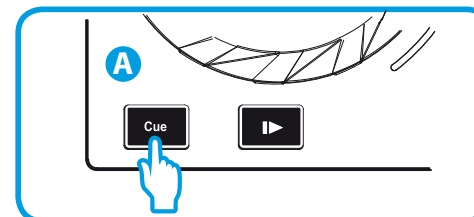


8

## ВСТАВКА МЕТКИ

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

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



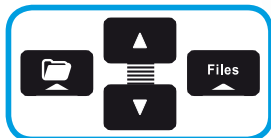
8.2 Повторно нажмите кнопку **Cue**, чтобы начать воспроизведение с установленной метки.

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

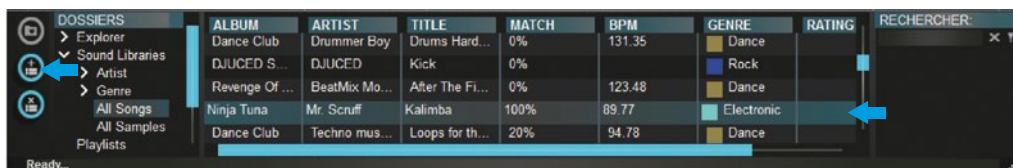
## СОЗДАНИЕ СПИСКА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ


Список воспроизведения — это набор дорожек, которые вы решили объединить в группу: например, по жанру (электроника, рок и пр.) или по теме (любимые песни, вечеринка, день рождения, музыка 80-х и пр.).

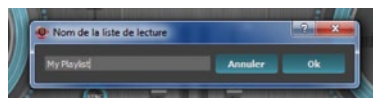
9.1 Выделите одну из дорожек, которую надо добавить в список воспроизведения, с помощью следующих кнопок:



Слева отображается кнопка .



9.2 Для создания списка воспроизведения щелкните кнопку . Введите имя для списка воспроизведения и щелкните OK.



В папке Playlists появляется новый список воспроизведения.

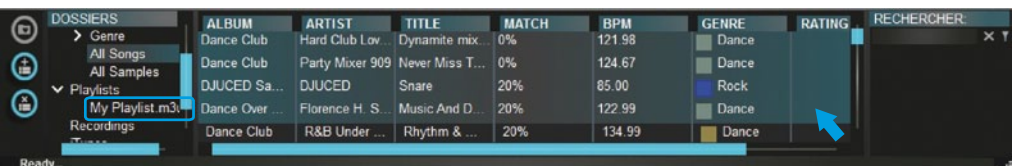


9.3 Вернитесь к папке с песнями с помощью следующих кнопок:



9.4 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»).



Hercules is a division of  
Guillemot Corporation