



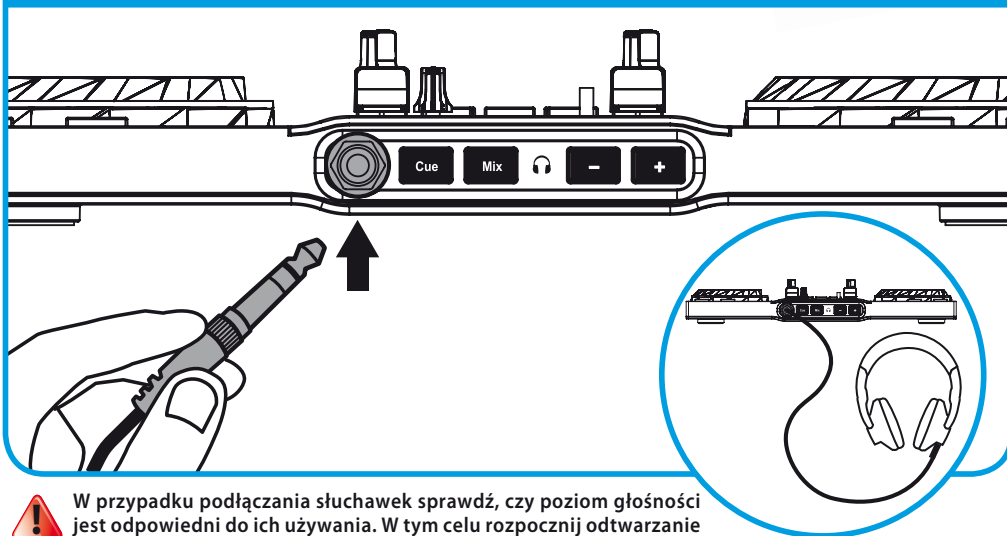
**DJ CONTROL AIR I DJUCED™
— PIERWSZE KROKI**



1

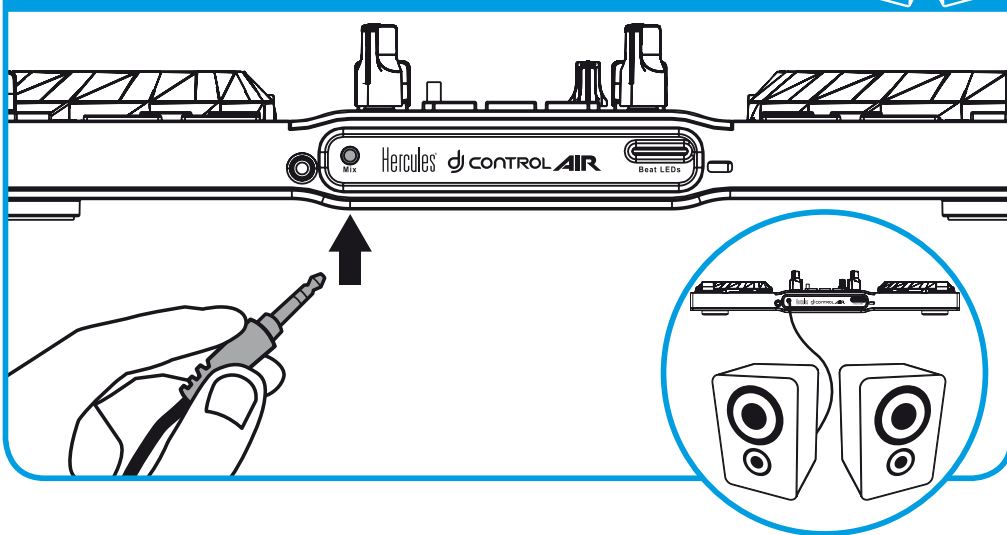
PODŁĄCZANIE SŁUCHAWEK I GŁOŚNIKÓW

Panel przedni: słuchawki



! W przypadku podłączania 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.



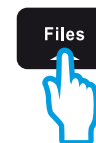
Przeglądanie listy folderów lub plików:



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™ obsługuje najbardziej popularne formaty plików audio: mp3, wav, wma, aac, aif...

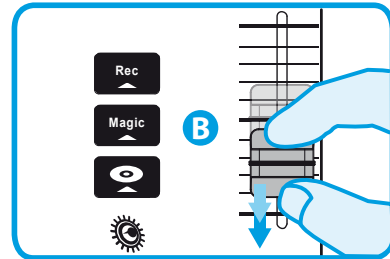
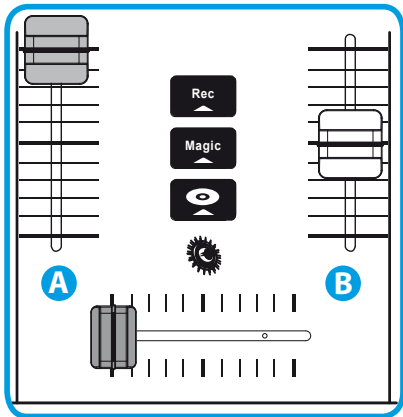
3

WSTĘPNE ODSŁUCHIWANIE ŚCIEŻKI

Funkcja wstępnego odsłuchu umożliwia przygotowanie następczej ścieżki do odtwarzania (po ścieżce aktualnie odtwarzanej dla publiczności). Korzystając ze wstępnego odsłuchu, można dopasować tempo następczej 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 następczą ścieżkę na deku B.

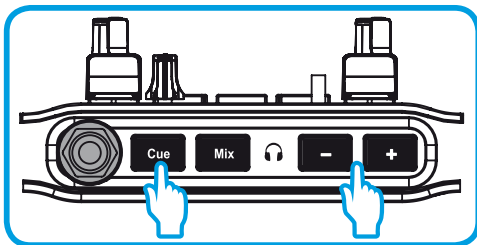
3.2 Zanim odsłuchasz ścieżkę na deku B, musisz przesunąć całkowicie w dół jego fadera głośności.



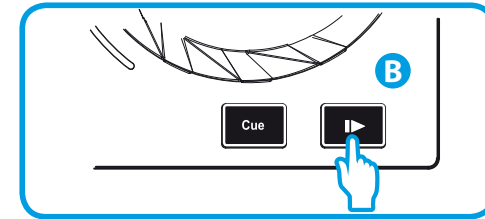
3.3 Naciśnij przycisk na deku B (czyli na deku, na którym jest załadowana ścieżka do wstępnego odsłuchania).



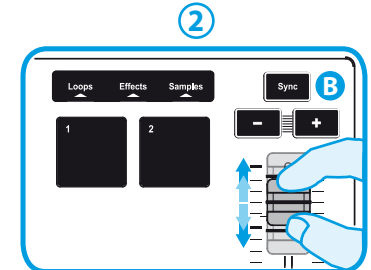
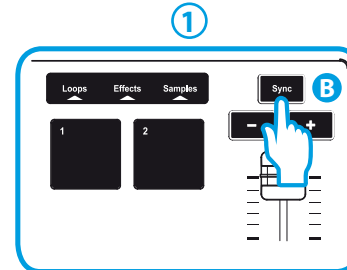
3.4 Zanim rozpoczniesz odtwarzanie ścieżki przeznaczonej do wstępnego odsłuchania, naciśnij przycisk . Ponieważ fader głośności znajduje się już w położeniu minimum, publiczność nie usłyszy ścieżki. Będzie ona słyszalna tylko dla Ciebie — przez słuchawki. Głośność w słuchawkach możesz regulować przyciskami .



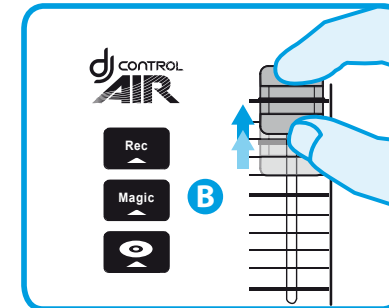
3.5 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki przeznaczonej do wstępnego odsłuchania na deku B. Przygotuj ścieżkę (dopasuj tempo, wstaw punkt CUE...).



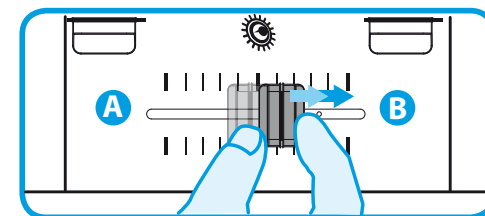
3.6 Zsynchronizuj tempo (BPM), naciskając przycisk na deku B (1). Ewentualnie ustaw takie samo tempo jak na deku A za pomocą pitch fadera (2).



3.7 Gdy będziesz gotowy do odtworzenia ścieżki na deku B, stopniowo zwiększ ustawienie jego fadera głośności.



3.8 Stopniowo przesuń crossfader w stronę decka B, na którym załadowana jest przed chwilą odsłuchana ścieżka.

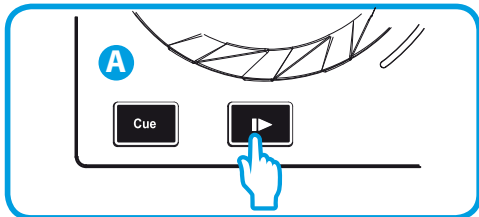


4

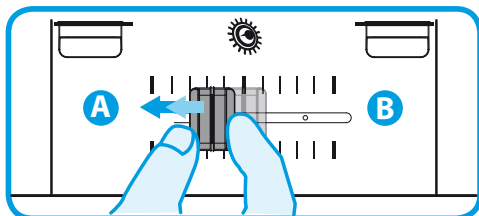
MIKSOWANIE ŚCIEŻEK

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

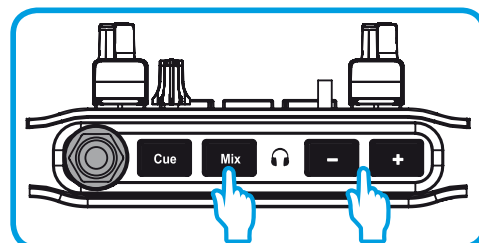
4.1 Na każdym deku (A i B) jest załadowana ścieżka. Na początek odtwórz ścieżkę na deku A.



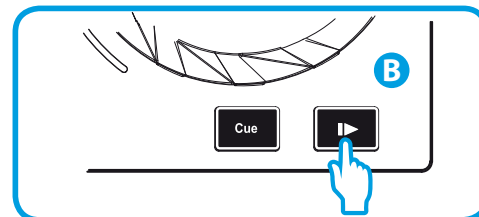
4.2 Przesuń crossfader w kierunku decka, na którym jest odtwarzana ścieżka (w tym przypadku w lewo).



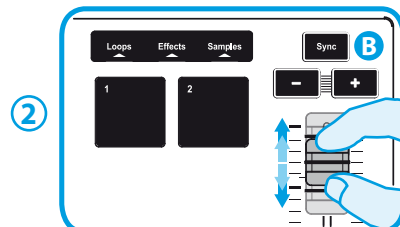
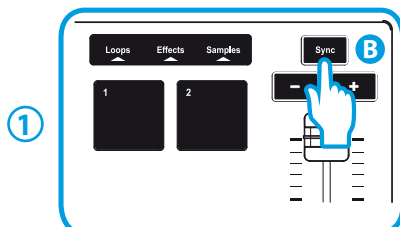
4.3 Naciśnij przycisk **Mix** na panelu przednim. Dla publiczności przez głośniki będzie odtwarzany ten sam dźwięk, który słyszysz przez słuchawki. Głośność w słuchawkach możesz regulować przyciskami **-** **+**.



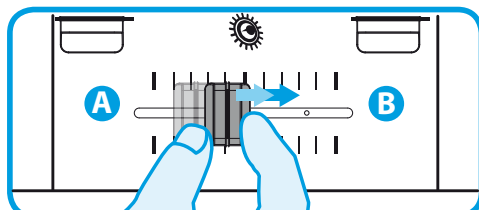
4.4 Przed końcem odtwarzanej ścieżki rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej na deku B.



4.5 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). Ewentualnie ustaw takie samo tempo jak na deku A za pomocą pitch fadera (2).



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



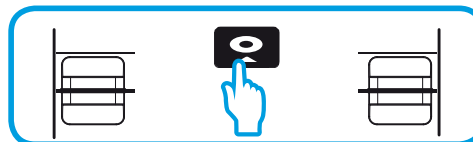
Gdy do końca ścieżki pozostaje 30 sekund, wyświetlany jest komunikat informujący, że trzeba przygotować się do odtworzenia następnej ścieżki.



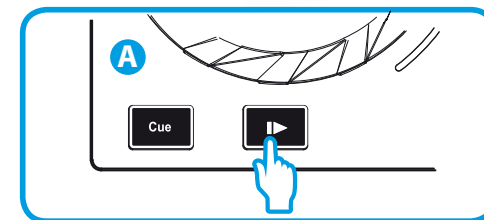
5

SKREZOWANIE ŚCIEŻKI

5.1 Naciśnij przycisk , aby włączyć tryb Scratch.

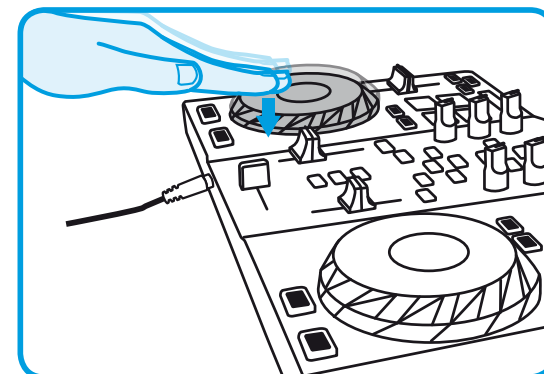
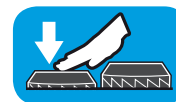


5.2 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej np. na deku A.

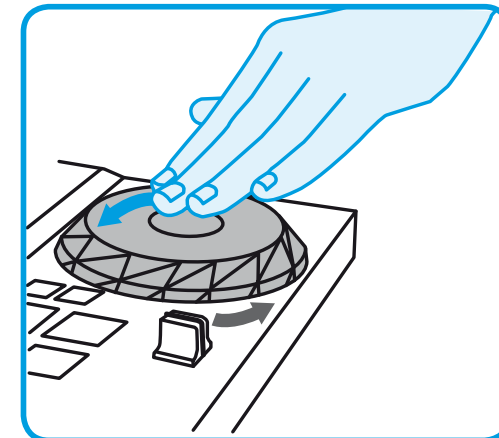
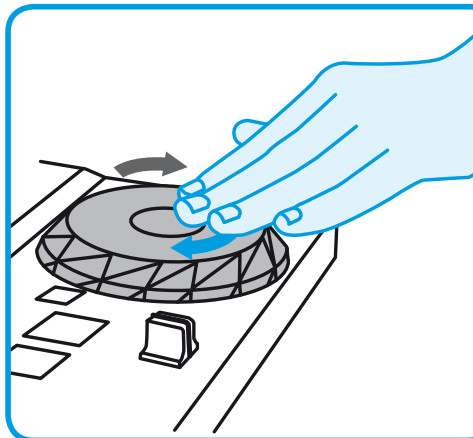


5.3 Połóż dłoń na pokrętle JOG na deku A w sposób pokazany na ilustracji.

5.4 Naciśnij lekko pokrętło JOG...



5.5 ...i delikatnie obracaj je kolejno w prawo i w lewo.

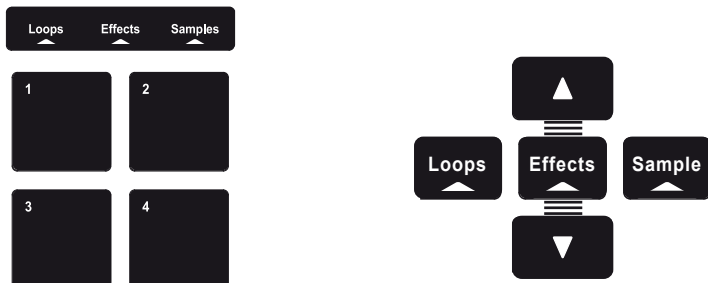


6

KORZYSTANIE Z PADÓW

Pady umożliwiają dostęp do efektów, pętli i próbek.

8 Pads

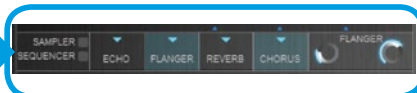
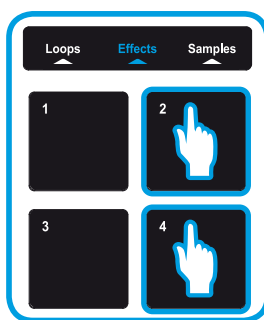


6.1 Stosowanie efektu do załadowanej i aktualnie odtwarzanej ścieżki

Naciśnij przycisk **Effects**.

Lekko dotknij jednego lub kilku padów w celu zastosowania efektu/efektów

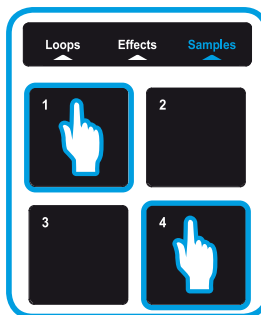
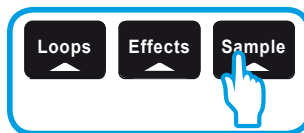
Odpowiedni efekt jest wyświetlany w programie DJUCED™ i stosowany do odtwarzanej ścieżki.



6.2 Odtwarzanie próbki w załadowanej i aktualnie odtwarzanej ścieżce

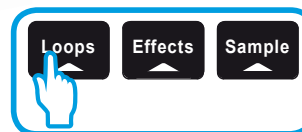
Naciśnij przycisk **Sample**.

Dotknij jednego lub kilku padów w celu zastosowania próbek (czyli sampli — krótkich fragmentów muzyki lub dźwięków). Im mocniejsze naciśnięcie pada, tym głośniejsze odtwarzana jest próbka. Po uruchomieniu próbki pad pozostaje podświetlony przez czas równy jej długości: od sekundy w przypadku krótkiego dźwięku, np. uderzenia bębna, do kilku sekund w przypadku np. fragmentu muzyki.



6.3 Tworzenie i odtwarzanie pętli przy użyciu załadowanej i odtwarzanej ścieżki

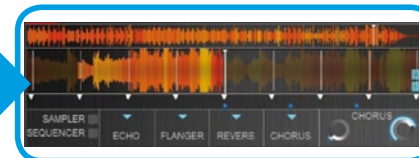
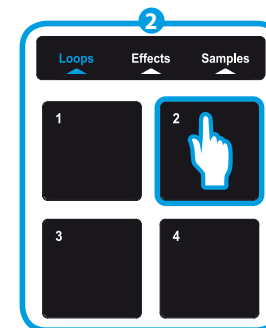
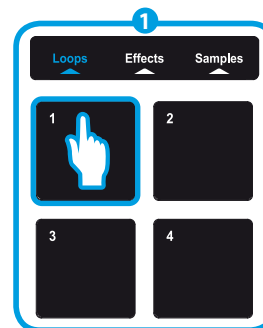
Naciśnij przycisk **Loops**.



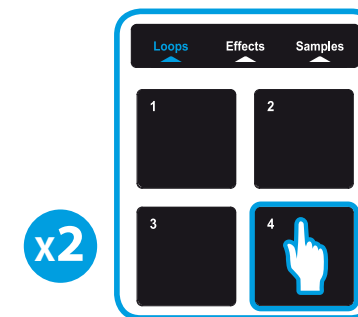
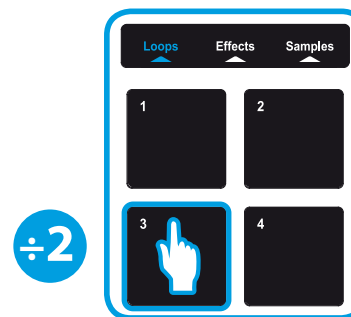
W trakcie odtwarzania ścieżki dotknij pada 1, aby oznaczyć początek pętli (punkt „Loop in”), a następnie dotknij pada 2 w momencie, w którym chcesz oznaczyć koniec pętli (punkt „Loop out”).

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. Dotknij pada 2, aby wyjść z pętli i wrócić do normalnego odtwarzania.

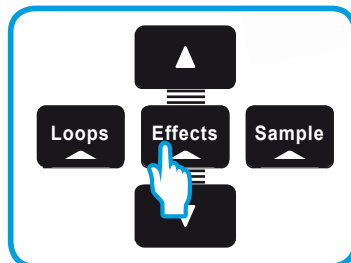


Dotykając pada 3, można skrócić pętlę o połowę, a dotykając pada 4 — wydłużyć ją dwukrotnie.



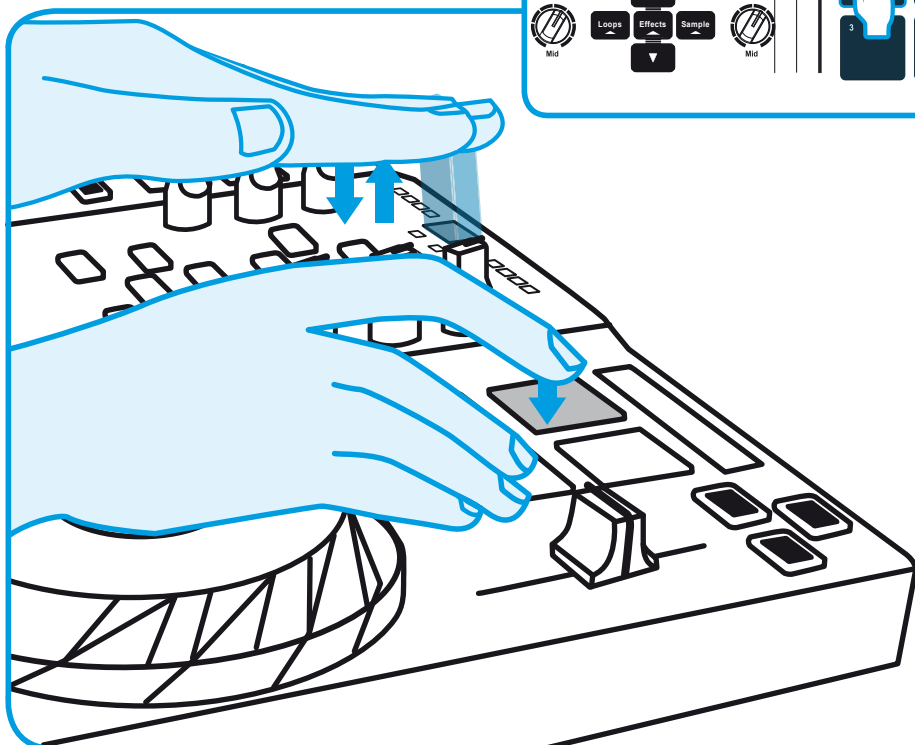
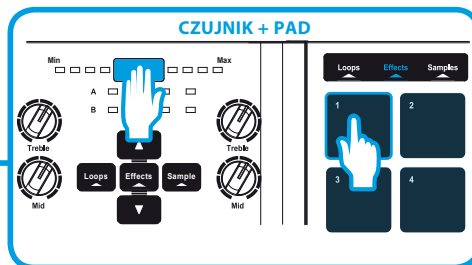
7

KORZYSTANIE ZE STEROWANIA BEZDOTYKOWEGO



7.1 Naciśnij przycisk **Effects**.

7.2 Naciśnij jeden z padów, a następnie bez zwalniania nacisku przesuń dłoń nad czujnikiem zbliżeniowym w celu modulowania efektu.

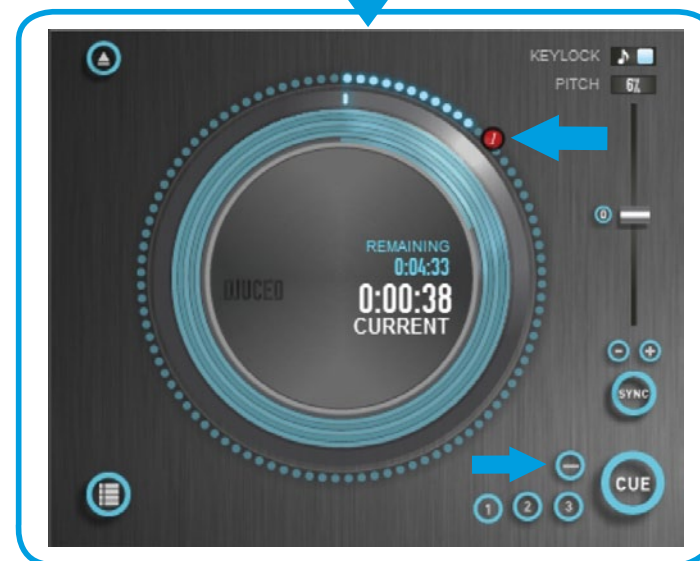
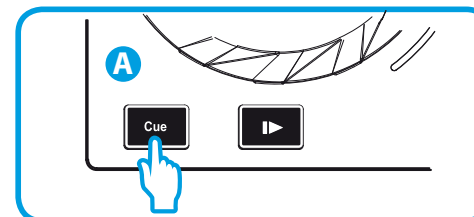


8

WSTAWIANIE PUNKTU CUE

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

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



8.2 Naciśnij ponownie przycisk **Cue**, aby rozpocząć odtwarzanie od punktu CUE wstawionego w ścieżce.

Kliknij przycisk **[-]** (w programie DJUCED™), aby usunąć punkt CUE.


9

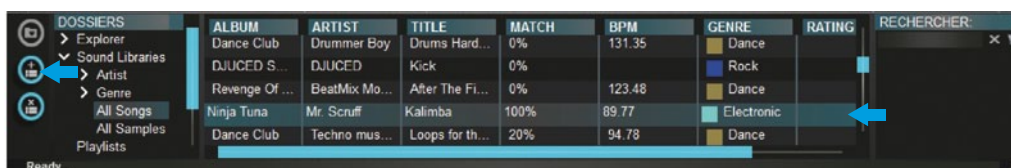
TWORZENIE PLAYLISTY


Playlist to zestaw ścieżek umieszczonych w tej samej grupie, na przykład gatunkowej (electro, rock...) lub tematycznej (ulubione, na imprezy, na urodziny, lata 80-te...).

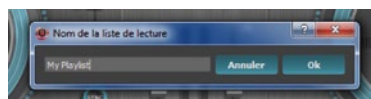
9.1 Zaznacz jedną ze ścieżek, które chcesz dodać do playlisty, korzystając z tych przycisków:



Z lewej strony pojawi się przycisk .



9.2 Kliknij przycisk , aby utworzyć playlistę. Wprowadź nazwę playlisty, a następnie kliknij OK.



Nowa playlista pojawi się w folderze Playlists.

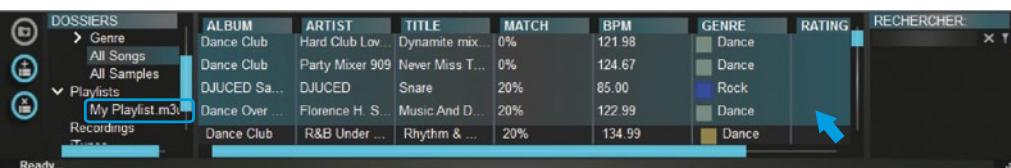


9.3 Wróć do folderu z muzyką przy użyciu tych przycisków:



9.4 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”).



Hercules is a division of
Guillemot Corporation