

Hercules®

dj CONTROL AIR+

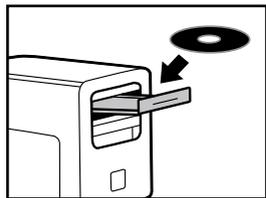


 GUIDA RAPIDA ALL'USO DI DJCONTROL AIR+ E DJUCED™ 40°



INSTALLAZIONE

• Inserisci il CD-ROM.



- Avvia il programma di installazione.
- Segui le istruzioni.

I driver e il pannello di controllo di DJControl AIR+ sono stati installati nel tuo sistema, assieme al software DJUCED™ 40®.

Il pannello di controllo di DJControl AIR+:



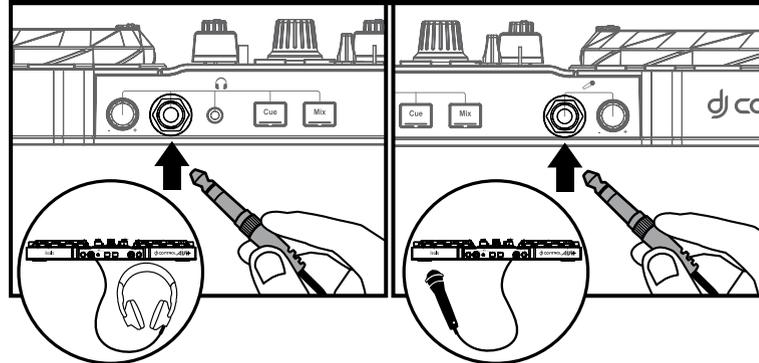
- 1- Scheda Principale
- 2- Bilanciamento dei canali in uscita (sinistro/destro)
- 3- Volume canali 1-2 e 3-4
- 4- Blocca/sblocca volume canali destro e sinistro
- 5- Mute on/off
- 6- Regolazione livello di attenuazione talkover
- 7- Attiva/disattiva sensore di prossimità
- 8- Configura manopole rotanti (attiva/disattiva e regola la sensibilità)
- 9- Scelta della risoluzione MIDI

Ricorda che il pannello di controllo di DJControl AIR+ potrebbe apparire leggermente diverso su sistemi Mac.

Ulteriori informazioni (forum, tutorial, video...) disponibili sul www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 - COLLEGARE CUFFIE, MICROFONO E ALTOPARLANTI

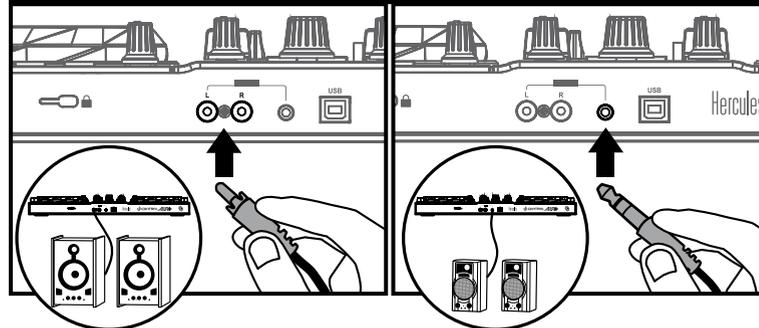
PANNELLO FRONTALE: CUFFIE E MICROFONO



! Quando colleghi le cuffie, assicurati che il livello del volume sia adatto all'ascolto tramite cuffie: prima di collegare le cuffie, avvia la riproduzione di un brano musicale e, se i suoni provenienti dalle cuffie dovessero sembrarti troppo alti, riduci il volume.

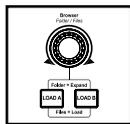
Microfono: puoi collegare soltanto microfoni bilanciati, come ad esempio un microfono dinamico bilanciato.

PANNELLO POSTERIORE: ALTOPARLANTI



2 - CARICARE LA TUA MUSICA IN DJUCED™ 40°

Usa la manopola rotante di navigazione Files/Folders per scorrere i file e le cartelle.



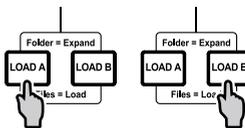
Per navigare in cartelle e file:



Premi la manopola di navigazione per passare alla visualizzazione di cartelle/file:



Premi il pulsante **LOAD A** o **LOAD B** per aprire/abbandonare la cartella selezionata, oppure per caricare il file selezionato nel banco in questione:



2.1 Accedi alla risorsa del tuo computer contenente i tuoi file musicali.

| FOLDERS | TITLE | ARTIST | BPM | LENGTH | GENRE | MATCH | ALBUM |
|-----------------|----------------|----------------|--------|--------|-------|-------|-------------|
| Explorer | Never Miss T | Party Mier 9 | 124.67 | 0:00 | Dance | 80% | Dance Club |
| Sound Libraries | Share | DJUCED | 85.00 | 0:01 | Rock | 40% | DJUCED Sa |
| AFK! | Dynamix mi | Hard Club L | 121.88 | 7:48 | Dance | 40% | Dance Club |
| Genre | Never Miss T | Party Mier 9 | 124.67 | 0:00 | Dance | 80% | Dance Club |
| All Songs | Never Miss T | Party Mier 909 | 124.67 | 7:30 | Dance | 100% | Dance Club |
| All Samples | Share | DJUCED | 85.00 | 0:01 | Rock | 0% | DJUCED Sa |
| Playlists | MusicAnd D. | Florence H | 122.99 | 2:40 | Dance | 40% | Dance Over |
| Recordings | Rhythm & B. | R&B Under ... | 134.99 | 4:55 | Dance | 40% | Dance Club |
| Items | Drums Hard. | Drummer Boy | 131.35 | 5:26 | Dance | 60% | Dance Club |
| History | Never Miss T | Party Mier 9 | 124.67 | 0:00 | Dance | 80% | Dance Club |
| | Rock | DJUCED | 123.48 | 5:02 | Rock | 0% | DJUCED Sa |
| | After The Fil. | Beahtful Mogul | 123.48 | 5:11 | Dance | 50% | Rinenge Of |
| | Kalmbus | Ma Foraff | 80.77 | 6:48 | | 0% | Ninix Trins |

2.2 Dopo aver evidenziato un brano, premi **LOAD A** per caricare la traccia nel banco A, oppure premi **LOAD B** per caricare la traccia nel banco B. DJUCED™ 40° analizza automaticamente i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che hai caricato.

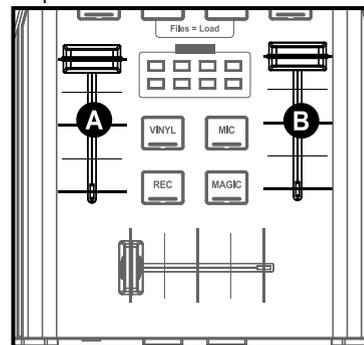


DJUCED™ 40° ti permette di riprodurre i più diffusi formati di file audio (mp3, wav, wma, aif...), qualora il relativo codec sia installato nel tuo computer. Qualora un formato di file non fosse correttamente riconosciuto in iTunes, Windows Media Player... aggiorna la tua versione del software in questione.

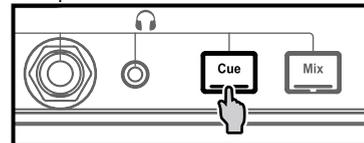
3 - ANTEPRIMA DI UN BRANO

L'ascolto in anteprima ti permette di preparare la prossima traccia da riprodurre (ovvero la traccia che seguirà il brano che stai attualmente facendo ascoltare al tuo pubblico). Potrai utilizzare l'anteprima per ottenere il beatmatch della prossima traccia da riprodurre, oppure per mettere in pausa la traccia in un punto ben preciso, in modo tale che la riproduzione parta esattamente dal quel punto. Oppure puoi posizionare un HotCue Point, che ti permetterà di avviare l'ascolto della traccia a partire da quel preciso punto (puoi consultare anche il capitolo 6 - LAVORARE CON GLI HOTCUE POINT).

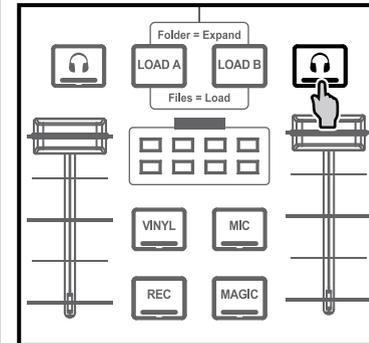
3.1 Stai riproducendo una traccia sul banco A e desideri ascoltare in anteprima il prossimo brano tramite il banco B.



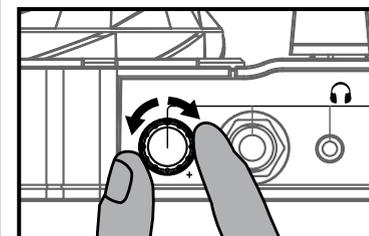
3.2 Prima di avviare la riproduzione della traccia che desideri monitorare, premi il pulsante **Cue**.



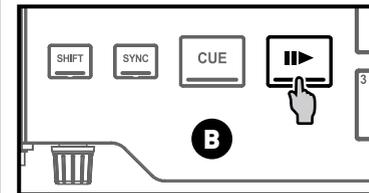
3.3 Premi il pulsante **Headphones** del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).



3.4 Regola il volume delle tue cuffie tramite la manopola del volume cuffie.



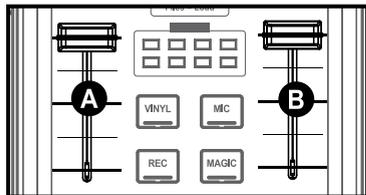
3.5 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



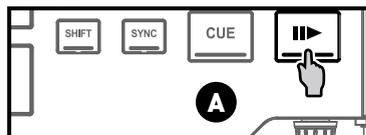
4 - MIX DEI BRANI

Mixare i brani significa collegare tra loro le canzoni, una in coda all'altra, senza salti o silenzi tra loro.

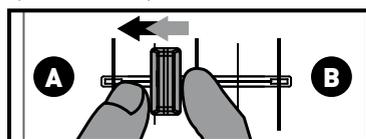
4.1 Hai caricato un brano su ciascun banco (A e B). Posiziona i fader del volume così come mostrato qui di seguito.



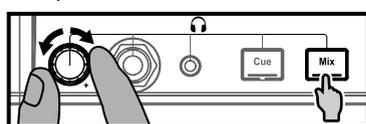
4.2 Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.



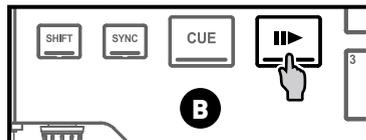
4.3 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).



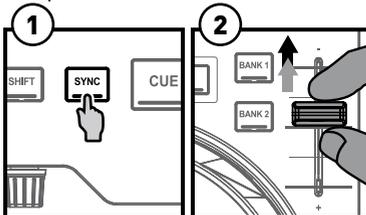
4.4 Premi il pulsante **Mix** sul pannello frontale. L'audio che verrà riprodotto per il tuo pubblico tramite gli altoparlanti, sarà identico a quello ascoltato nelle tue cuffie. Regola il volume delle tue cuffie tramite la manopola del volume cuffie.



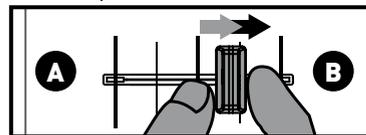
4.5 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



4.6 Per ottenere una transizione con lo stesso tempo, sincronizza il BPM (numero di beat al minuto) della traccia che sei pronto per far ascoltare. Quindi, premi il pulsante [Sync] del banco B (1), in modo tale che i BPM di questa traccia corrisponderanno ai BPM della traccia che sta per terminare (sul banco A). Oppure, utilizzando il fader della tonalità (2), regola i BPM in modo tale che combacino con quelli della traccia del banco A



4.7 Per effettuare la transizione, sposta progressivamente il crossfader verso il banco dal quale viene riprodotta la nuova traccia (in questo caso, verso destra).

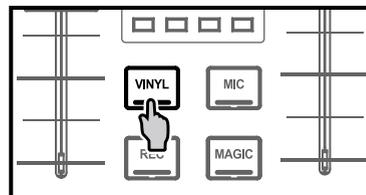


Quando mancano 30 secondi al termine della traccia, viene visualizzato un avviso che ti inviterà a prepararti ad avviare la riproduzione della traccia successiva.

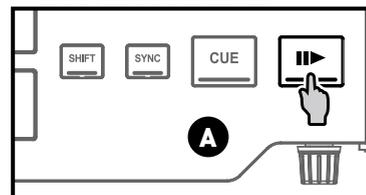


5 - SCRATCHING DI UN BRANO

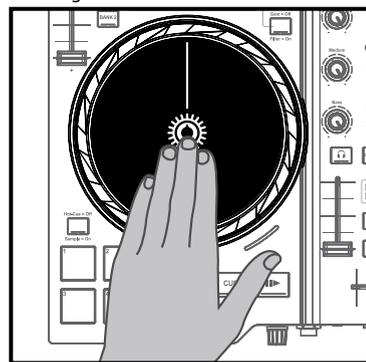
5.1 Assicurati che il pulsante **Vinyl** sia acceso, per essere certo di aver attivato la modalità Scratch.



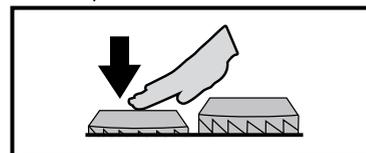
5.2 Avvia, ad esempio, la riproduzione di un brano caricato nel banco A.



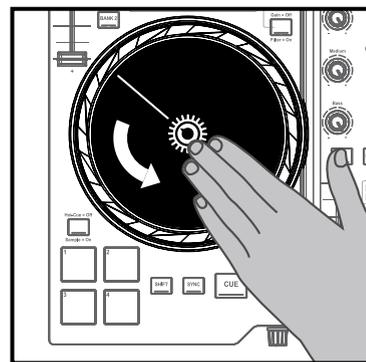
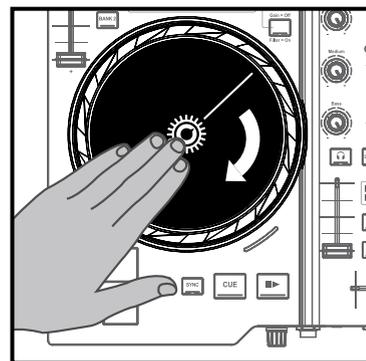
5.3 Appoggia la tua mano sulla manopola rotante del banco A, così come mostrato in figura.



5.4 Spingi leggermente verso il basso la manopola rotante...



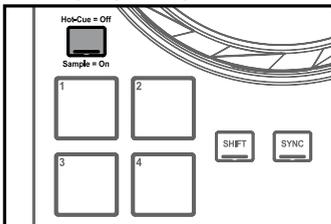
5.5 ... e muovi delicatamente la manopola rotante verso destra e poi verso sinistra, in successione.



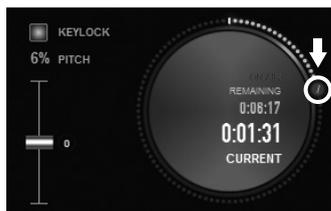
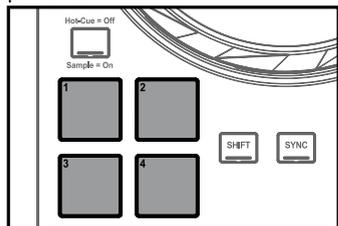
6 - LAVORARE CON GLI HOTCUE POINT

Un **HotCue point** è un marker posizionabile all'interno di un brano musicale. Ti permette di avviare l'ascolto del brano a partire da quel punto specifico.

6.1 Assicurati che il pulsante **HotCue/Sample** sia spento (per trovarti in modalità HotCue, ovvero la modalità predefinita).

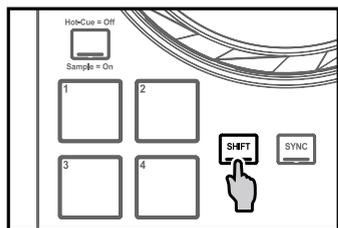


6.2 Puoi posizionare fino a 4 marker, detti HotCue point: premi il pad 1 per posizionare HotCue 1, pad 2 per posizionare HotCue 2, ecc. Una volta fatto questo, quando ti trovi in modalità HotCue, per accedere ai vari marker nel brano, non devi far altro che premere i pad 1 - 4.



Quando premi il pulsante **Cue**, la riproduzione viene avviata a partire dall'ultimo HotCue point da te inserito nel brano.

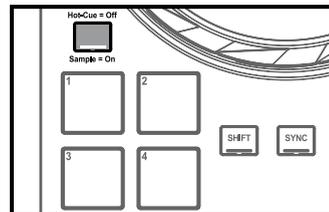
6.3 Per eliminare un HotCue point: in modalità HotCue, premi il pulsante **Shift** e il pad corrispondente al HotCue che desideri eliminare. In alternativa, puoi cliccare sul pulsante "-" (nel software DJUCED™ 40°) per cancellare il relativo HotCue point.



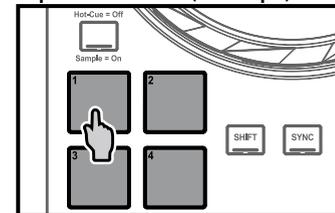
7 - LAVORARE CON LE CAMPIONATURE

Riprodurre una campionatura sopra una traccia caricata e in riproduzione:

7.1 Accertati che il pulsante **HotCue/Sample** sia acceso (modalità Campionatura attiva).



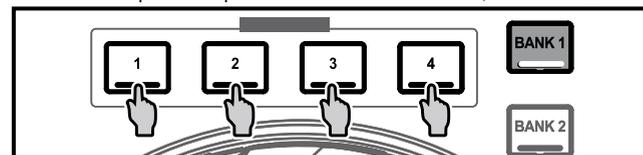
7.2 Tocca leggermente uno o più pad per attivare le campionature (un piccolo pezzo musicale o sonoro). **Quanta più pressione eserciterai sul pad, tanto maggiore sarà il volume della campionatura in riproduzione; tuttavia, se lo preferisci, tramite il pannello di controllo puoi disattivare questa configurazione dipendente dalla velocità. Quando una campionatura viene attivata tramite pad, il pad in questione rimane acceso per tutta la durata della campionatura: circa un secondo, per un suono breve, come un colpo di batteria; alcuni secondi, per una campionatura musicale (ad esempio).**



8 - APPLICARE EFFETTI

8.1 Applicare un effetto a una traccia caricata e in riproduzione:

Assicurati che il pulsante **Bank 1** sia acceso. Premi il/i pulsante/i 1, 2 e/o 3 per attivare o disattivare i relativi effetti. Premi il pulsante 4 per attivare/disattivare MacroFx (una combinazione di effetti).



In DJUCED™ 40° verrà visualizzato l'effetto in questione, che verrà applicato alla traccia in riproduzione.

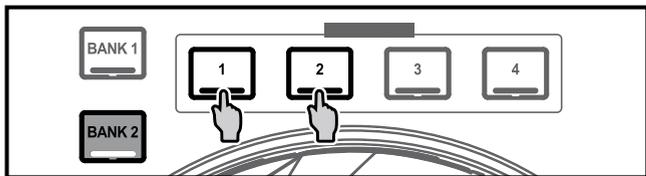
⚠ Tramite la scheda **Mapping** del pannello **SETTINGS** del software DJUCED™ 40° potrai scegliere tra varie mappature configurate per effetti e loop.



9 - LAVORARE CON I LOOP

9.1 Looping in o out

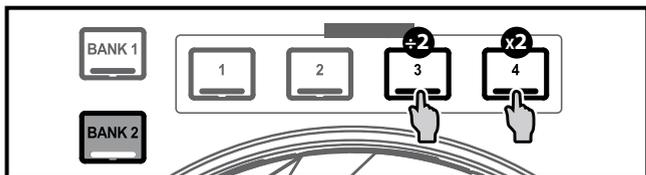
Assicurati che il pulsante **Bank 2** sia acceso. Dopodiché, premi il **pulsante 1** per impostare il punto di partenza del loop, quindi premi il **pulsante 2** per impostare il punto finale del loop. Sfrutta le linee verticali di DJUCED™ 40° (1 linea = 1 beat), oltre alla musica in fase di riproduzione, per poter individuare più facilmente il punto migliore per la fine del loop.



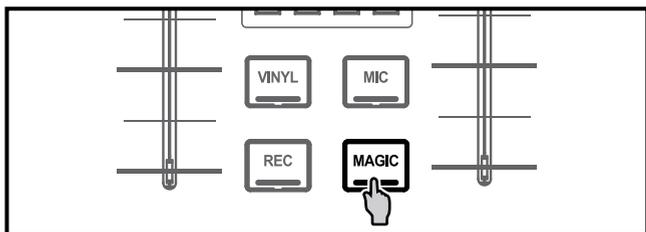
DJUCED™ 40° riprodurrà in loop una parte del brano.

9.2 Allungare o accorciare la durata del loop

Assicurati che il pulsante **Bank 2** sia acceso. Dopodiché, premi il **pulsante 3** per dividere a metà l'attuale durata del loop, oppure premi il **pulsante 4** per raddoppiare la durata del loop.



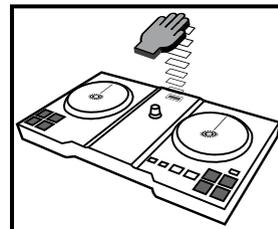
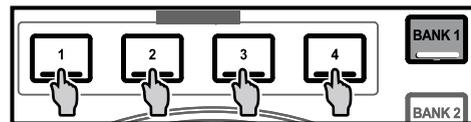
! Premi pulsante **MAGIC** per dividere istantaneamente il loop attuale in 4 parti, assegnando quest'ultime ai 4 pad. Se premi il pulsante **MAGIC** senza che sia presente alcun loop, non accadrà nulla e apparirà un messaggio nella parte inferiore della finestra di DJUCED™ 40°, che ti spiegherà come creare un loop prima di poter creare delle campionature.



10 - USO DI AIR CONTROL

10.1 Nel pannello di controllo di DJControl AIR+, assicurati che il sensore di prossimità (air control) sia attivo.

10.2 Assicurati che il pulsante **Bank 1** sia acceso. Tieni premuto il pulsante **1, 2, 3 o 4** e contemporaneamente muovi la tua mano sopra il sensore di prossimità per modulare il livello di effetto applicato.



11 - CREAZIONE DI UNA PLAYLIST

Una playlist è una serie di brani che hai deciso di raggruppare – facenti parte di uno stesso genere musicale (elettronica, rock...) o tematica (preferiti, festa, compleanno, anni '80...).

11.1 Evidenzia una delle tracce che desideri aggiungere alla playlist, utilizzando la manopola rotante di navigazione Files/Folders:



11.2 Clicca sul pulsante **+** per creare una playlist. Dai un nome alla playlist, quindi clicca su **OK**.



La nuova playlist comparirà nella cartella Playlists.



11.3 Torna alla cartella contenente la tua musica, utilizzando i seguenti controlli:



11.4 In DJUCED™ 40°, seleziona uno o più brani utilizzando il tuo mouse.

Tenendo premuto il tasto SHIFT della tastiera del tuo computer, potrai selezionare più file consecutivi.

Trascina i file selezionati nella playlist che hai creato (in questo caso, "My Playlist").

