

Hercules®



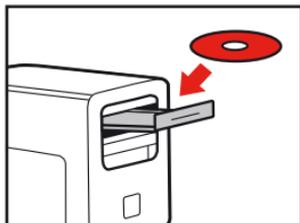
DJCONTROL INSTINCT

 GUIDA RAPIDA ALL'USO DI DJCONTROL INSTINCT E DJUCED™

 DJUCED™

INSTALLAZIONE

- Inserisci il CD-ROM.



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



- 1- Bilanciamento canali 1-2 (uscita mix)
- 2- Volume dei canali 1 (sinistro) e 2 (destra)
- 3- Blocca/sblocca volume canali destro e sinistro

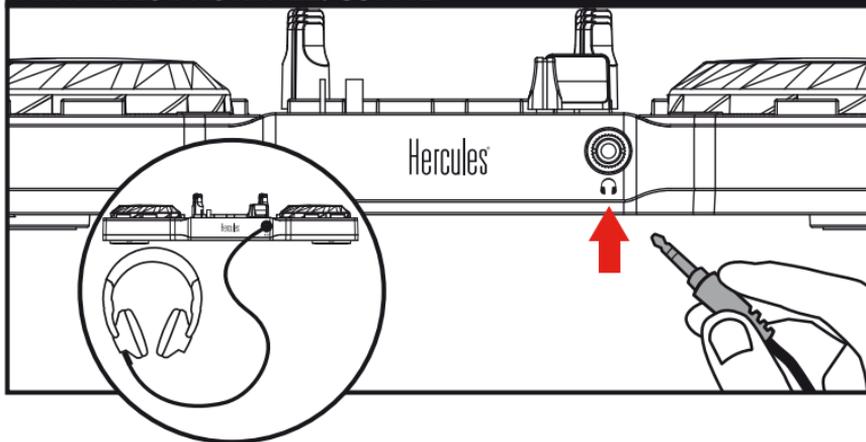
- 4- Mute on/off
- 5- Controllo canali 3-4 (uscita cuffie)
- 6- Pannello principale

- 7- Configura manopole rotanti (attiva/disattiva e regolazione sensibilità)

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

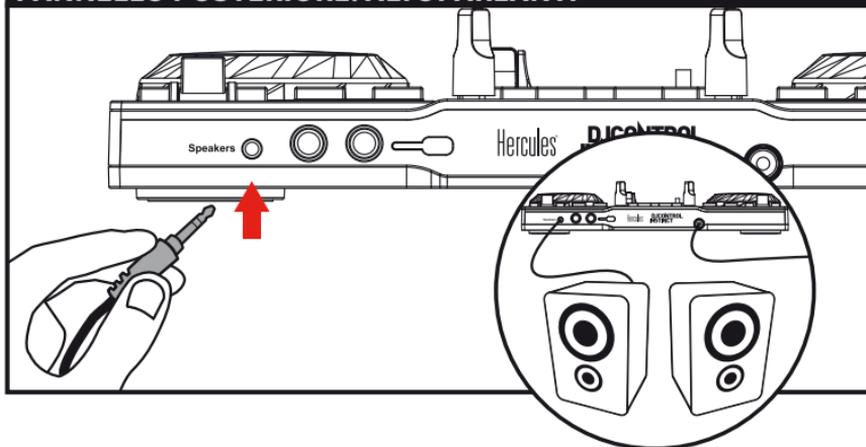
1 - COLLEGAMENTO DI CUFFIE E ALTOPARLANTI

PANNELLO FRONTALE: CUFFIE



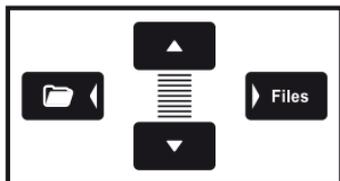
Quando colleghi le cuffie, assicurati che il livello del volume sia adatto all'ascolto tramite cuffie: prima di collegare le cuffie, avvia la riproduzione di un brano musicale e, se i suoni provenienti dalle cuffie dovessero sembrarti troppo alti, riduci il volume.

PANNELLO POSTERIORE: ALTOPARLANTI



2 - CARICARE LA TUA MUSICA IN DJUCED™

Usa i seguenti pulsanti per navigare in cartelle e file.



Naviga nell'elenco delle cartelle o tra i file:



Espandi/richiudi la struttura ad albero di una cartella:



Accedere all'elenco dei file contenuti in una cartella:



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



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™ analizza automaticamente i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che hai caricato.

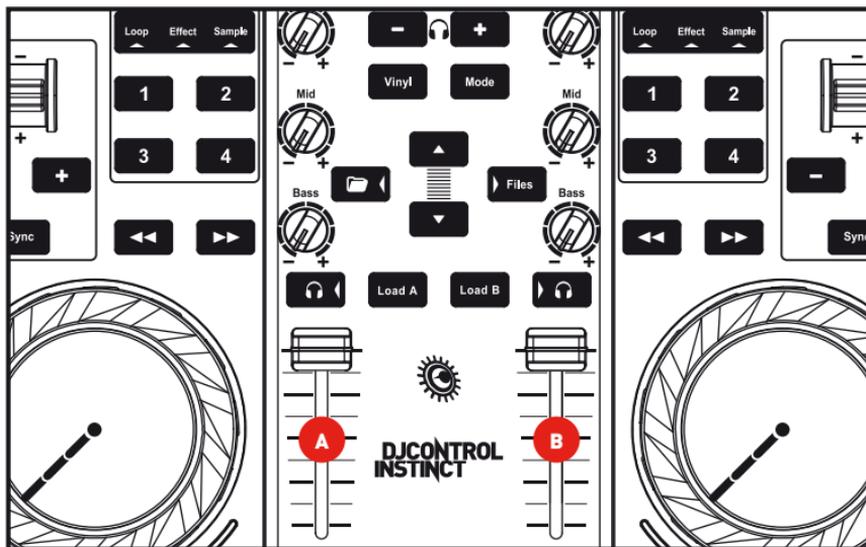


DJUCED™ ti permette di riprodurre i più diffusi formati di file audio (mp3, wav, wma, aif...), qualora il relativo codec sia installato nel tuo computer. Qualora non fossero già installati nel tuo sistema, installa iTunes, Windows Media Player...

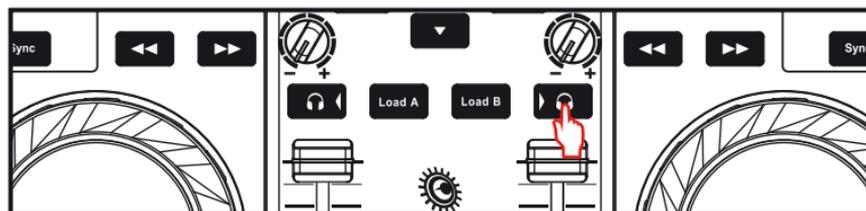
3 - ANTEPRIMA DI UN BRANO

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). Puoi 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 Cue point, che ti permetterà di avviare la riproduzione della traccia da quel particolare punto (consulta per favore il capitolo 7 - POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT).

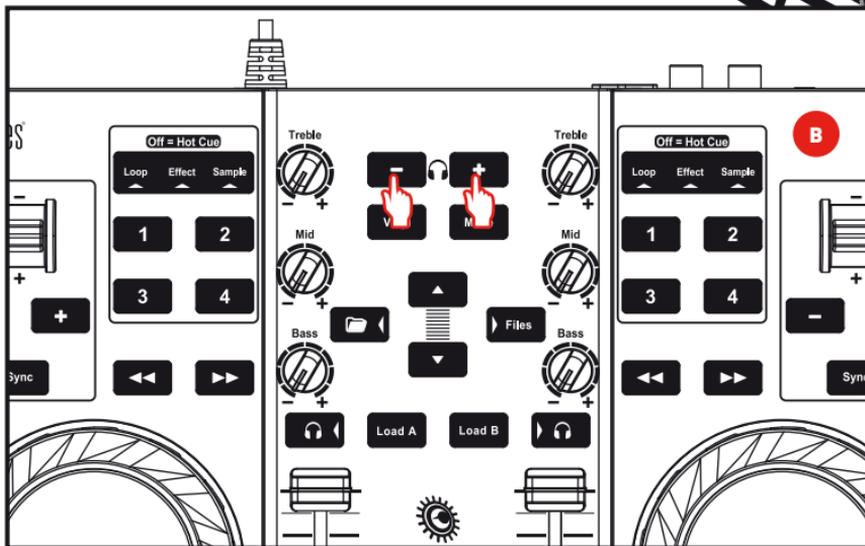
3.1 Stai riproducendo una traccia sul banco A e desideri ascoltare in anteprima il prossimo brano tramite il banco B.



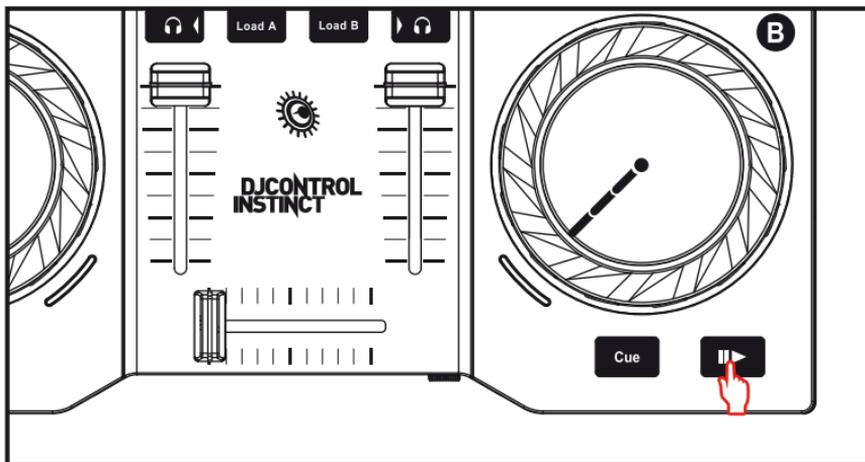
3.2 Premi il pulsante  del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).



3.3 Regola il volume delle tue cuffie utilizzando i pulsanti  



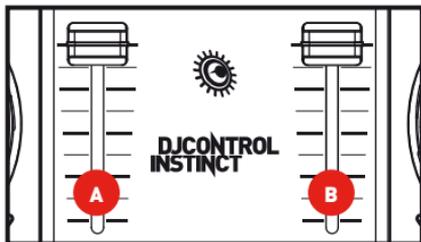
3.4 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



4 - MIX DEI BRANI

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

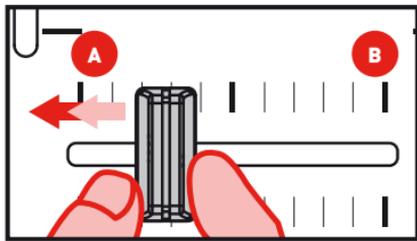
4.1 Hai caricato un brano su ciascun banco (A e B). Posiziona i fader del volume così come mostrato qui di seguito.



4.2 Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.

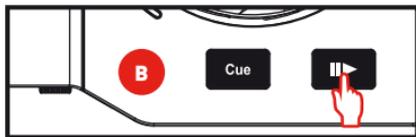


4.3 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).

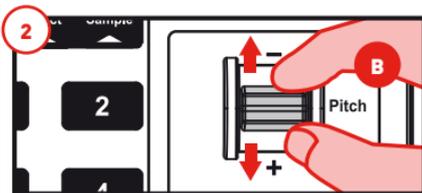
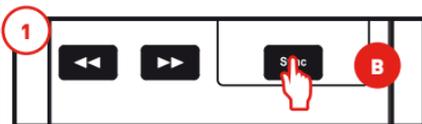


4.4 Seleziona l'anteprima per il banco B (consulta il capitolo 3. Anteprima di un brano).

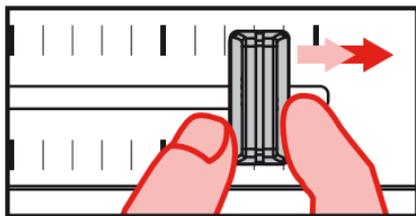
4.5 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



4.6 Per ottenere una transizione con il medesimo tempo, sincronizza i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che stai per far ascoltare. Premi quindi il pulsante **Sync** del banco B (1) per far corrispondere i BPM della traccia in questione con i BPM del brano il cui ascolto sta per terminare (nel banco A). Oppure, puoi far corrispondere i BPM a quelli della traccia del banco A utilizzando la levetta della tonalità (2).

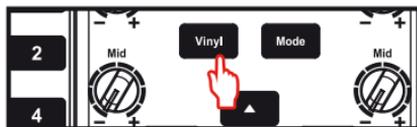


4.7 Per effettuare la transizione, sposta progressivamente il crossfader verso il banco dal quale viene riprodotta la nuova traccia (in questo caso, verso destra).



5 - SCRATCHING DI UN BRANO

5.1 Premi il pulsante **Vinyl** per attivare la modalità Scratch.



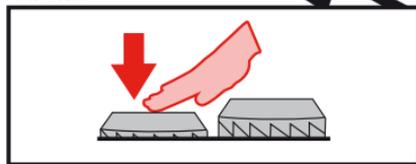
5.2 Avvia, ad esempio, la riproduzione di un brano caricato nel banco A.



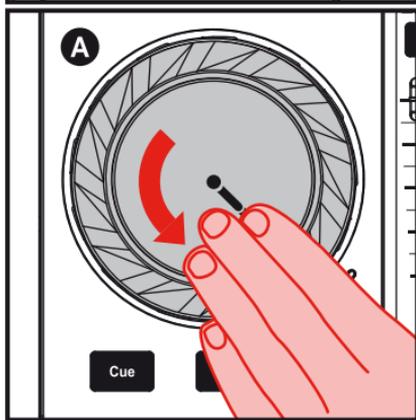
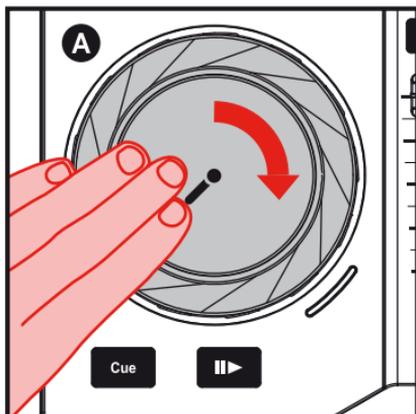
5.3 Appoggia la tua mano sulla manopola rotante del banco A, così come mostrato in figura.



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



5.5 ... dopodiché gira lentamente la manopola rotante verso destra e verso sinistra in successione, ad esempio su 1 o 2 beat.



6 - EFFETTI, LOOP E CAMPIONATURE

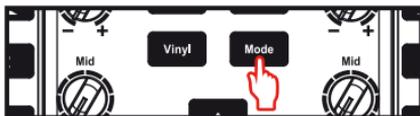
Un effetto è un filtro (o una combinazione di filtri) che modifica il suono: eco, riverbero...

Un loop è una parte di un brano di cui puoi definire inizio e fine, per essere poi riprodotta ripetutamente.

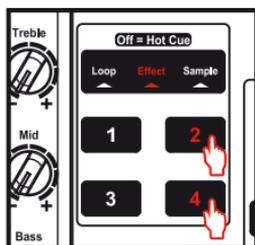
Una campionatura è un suono breve che può essere riprodotto da solo o assieme ad altre campionature, sia "sopra" alla musica che al posto di quest'ultima, sia in forma di loop che una volta soltanto (in questo caso, la campionatura prende il nome di "jingle").

6.1 Applicare un effetto ad un brano caricato e in riproduzione.

Premi il pulsante **Mode** per selezionare la modalità **Effect**.



Premi un pulsante per attivare un effetto, oppure premi più pulsanti per dar vita a una combinazione di effetti. In DJUCED™ verrà visualizzato l'effetto/gli effetti corrispondenti.

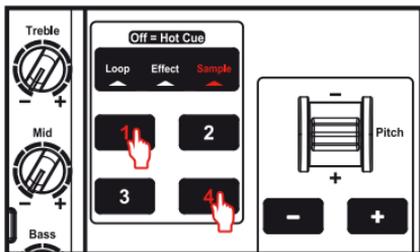
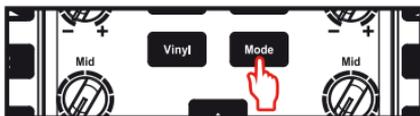


6.2 Riprodurre una campionatura su una traccia caricata e in fase di ascolto

Premi il pulsante **Mode** per selezionare la modalità **Sample**.

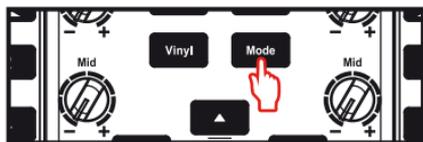
Premi uno o più pulsanti per assegnare le campionature.

La durata della retroilluminazione del pulsante corrisponde alla lunghezza della campionatura: breve, per un suono corto come un colpo di batteria; più lungo per, ad esempio, una breve campionatura musicale.



6.3 Creare e ascoltare un loop da una traccia caricata e in fase di ascolto

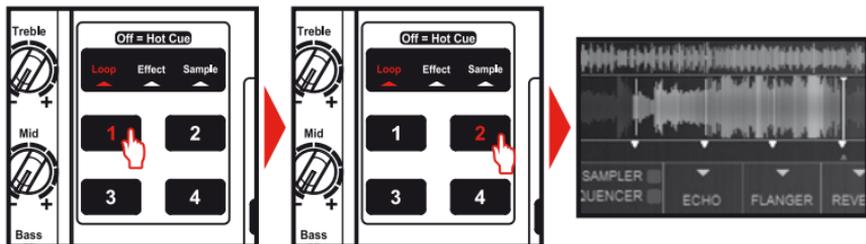
Premi il pulsante **Mode** per selezionare la modalità **Loop**.



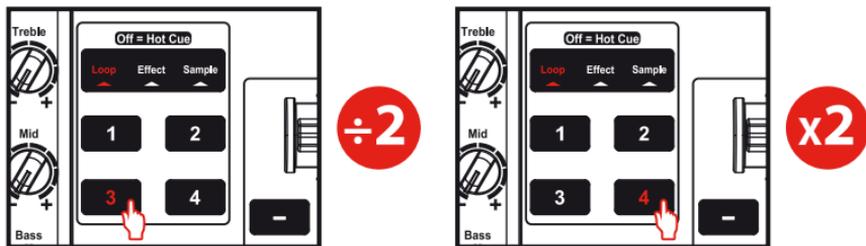
Quando un brano è in ascolto, premi il pulsante 1 per creare l'inizio del loop (o punto di "loop in"), quindi premi il pulsante 2 nel momento in cui desideri stabilire la fine del loop (o punto di "loop out").

Mentre la musica è ancora in fase di ascolto, usa le linee verticali di DJUCED™ (1 linea = 1 beat), oltre alla musica in fase di ascolto, per aiutarti a stabilire il miglior punto per interrompere il loop.

DJUCED™ riprodurrà una parte del brano in loop. Premi il pulsante 2 per uscire dal loop e ritornare alla normale riproduzione sonora.



Premi il pulsante 3 per dimezzare la durata del loop, oppure premi il pulsante 4 per raddoppiare la lunghezza del loop.



7 - POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT

Un Cue point è un segnaposto posizionabile all'interno di un brano musicale. Ti permette di avviare la riproduzione del brano in questione a partire da quel preciso punto.

7.1 Ad esempio, premi il pulsante **Cue** per collocare un Cue point nella traccia caricata nel banco A.



Puoi posizionare fino a 4 segnaposti, conosciuti anche come punti **Hot Cue**.

7.2 Premi il pulsante **Mode** finché i tre indicatori di modalità **Loop / Effect / Sample** non si accenderanno. A questo punto, ti troverai in modalità **Hot Cue**.



7.3 Premi il pulsante 1 per posizionare Hot Cue 1, il pulsante 2 per posizionare Hot Cue 2, ecc. Fatto questo, quando ti trovi in modalità Hot Cue (ovvero quando tutti degli indicatori di modalità - Loop / Effect / Sample - sono spenti), non devi far altro che premere i pulsanti da 1 a 4 per accedere al corrispondente marker nella traccia.

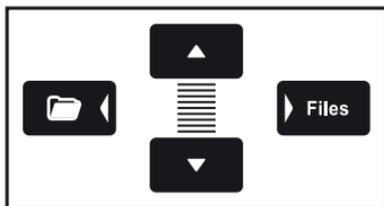
Quando premi il pulsante **Cue**, la riproduzione inizierà dall'ultimo Cue point da te inserito nel brano.

Clicca su **⊖** (in DJUCED™) per eliminare un Cue point.



8 - CREAZIONE DI UNA PLAYLIST

Evidenzia una traccia che desideri aggiungere alla playlist, utilizzando questi pulsanti:



Sulla sinistra comparirà il pulsante .



Clicca sul pulsante  per creare una playlist.

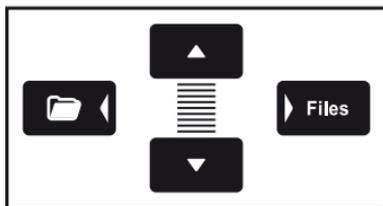
Dai un nome alla playlist, quindi clicca su OK.



La nuova playlist comparirà nella cartella Playlists.



Ritorna alla cartella contenente la tua musica, utilizzando questi pulsanti:



In DJUCED™, 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").

