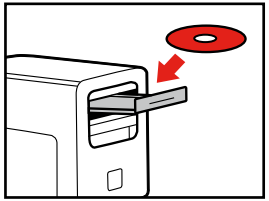
DJCONTROL INSTINCT

DJCONTROL INSTINCT と DJUCED™ を使用する

インストール

・CD-ROM を挿入します。



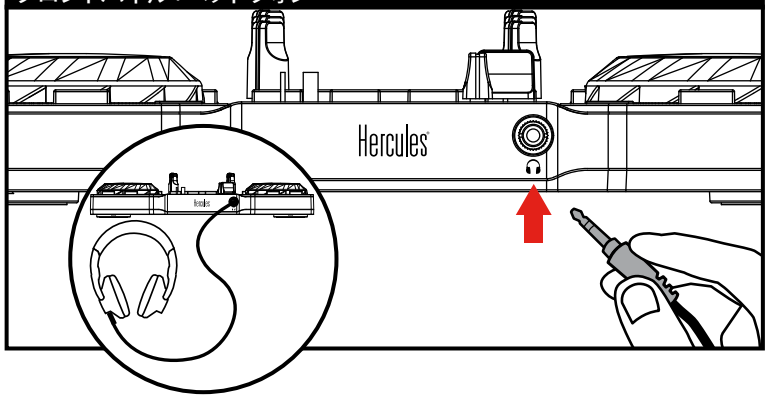
・インストールプログラムを実行します。
・インストール手順を実行します。

1- チャンネル 1-2 (ミックス出力)バランス
2- チャンネル1 (左) とチャンネル2(右) のボリューム
3- 左右チャンネルのボリューム ロック/ロック解除
4- ミュート オン/オフ
5- チャンネル 3-4 (ヘッドフォン出力) コントロール
6- メインパネル
7- ジョグホイール設定 (有効/無効、感度設定)

さらに詳しい情報 (フォーラム、チュートリアル、ビデオなど) は以下にて入手できます:
www.HERCULESDJMIXROOM.com

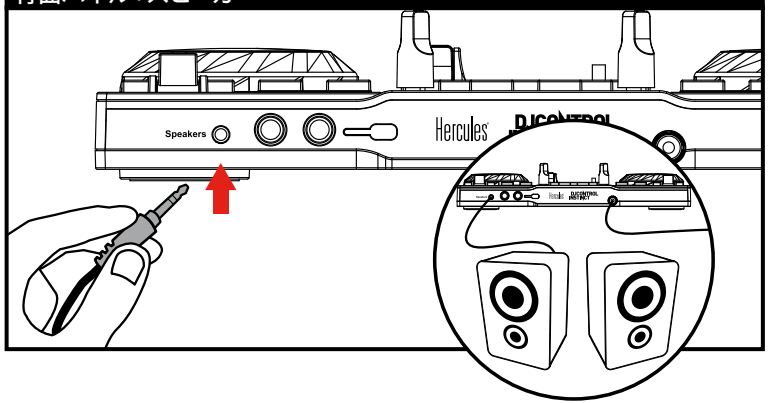
1 - ヘッドフォンとスピーカーを接続する

フロントパネル：ヘッドフォン



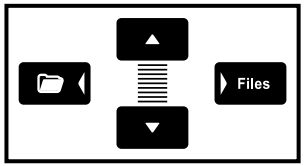
ヘッドフォンを接続する際は、ボリュームが適切なレベルに設定されていることをご確認ください。耳に装着する前に音楽を再生し、ヘッドフォンから聞こえるボリュームが大きすぎる場合は調節してください。

背面パネル：スピーカー



2 - DJUCED™ にミュージックをロードする

以下のボタンを使って、フォルダおよびファイルを参照します。

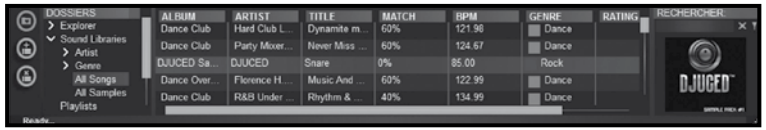


フォルダおよびファイルを参照する：

フォルダのツリー構造を展開する/折りたたむ：

フォルダ内のファイル一覧にアクセスする：

2.1 コンピュータ上の、ミュージックファイルが保存されている場所を参照します。



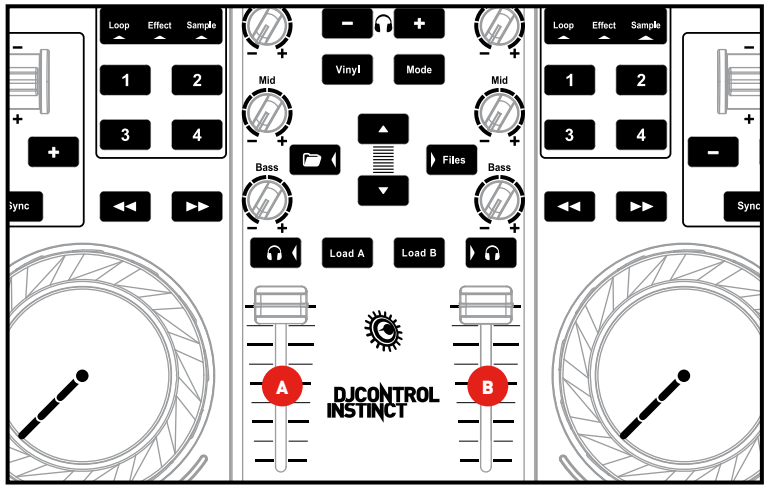
2.2 トラックをハイライトした後、[Load A] を押してトラックをデッキ A にロードするか、[Load B] を押してトラックをデッキ B にロードします。
DJUCED™ は、ロードされたトラックの BPM (ビート/分) を自動的に解析します。

DJUCED™ は、ポピュラーなオーディオファイル形式 (mp3, wav, wma, aif...) にほぼすべて対応していますが、再生にはそれぞれの形式に対応するコーデックが必要です。iTunes および Windows Media Player などをコンピュータにインストールしてください(もしインストールされていない場合)。

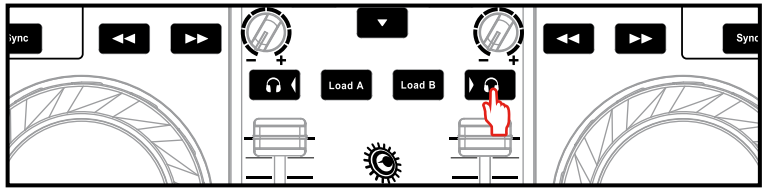
3 - トラックをプレビューする

プレビューを使って、(現在プレイ中のトラックの) 次に再生されるトラックを準備できます。
プレビューは、次に再生されるトラックをビートマッチしたり、トラックを任意のポジションで一時停止し、そのポジションから再生を開始したりする目的で使用します。また、キューポイントを挿入し、そのポイントからトラックの再生を開始することもできます (第7項「キューポイントを挿入する」も参照)。

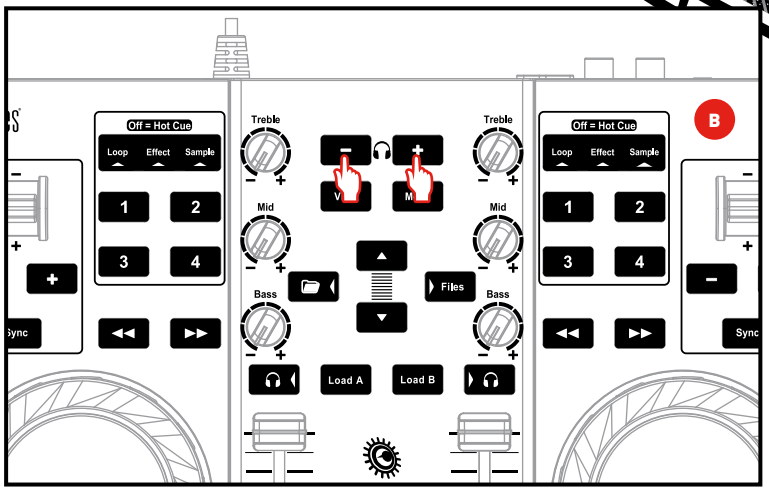
3.1 デッキ A でトラックを再生中で、デッキ B の次のトラックをプレビューしたい場合。



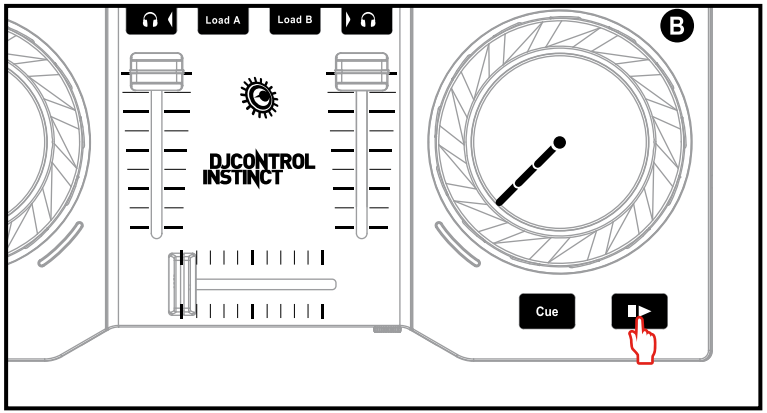
3.2 デッキ B(プレビューしたいトラックがロードされているデッキ) のボタンを押します。



3.3 − + ボタンを使って、ヘッドフォンのボリュームを調節します。



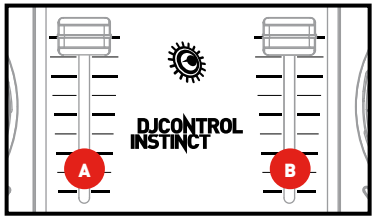
3.4 デッキ B で、プレビューするトラックの再生を開始し、トラックを準備 (トラックのビートマッチ、キューポイントの挿入など) します。



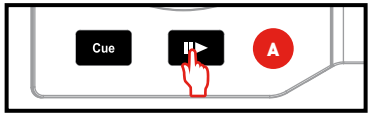
4 - トラックをミックスする

トラックのミキシングとは、ギャップやサイレントを入れずに、複数の音源を自然に繋げることを指します。

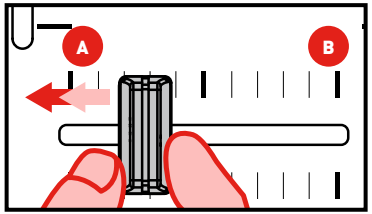
4.1 各デッキ (A および B) にトラックをロードした状態で、ボリュームフェーダーを以下のように設定します。



4.2 まず、デッキ A のトラックの再生を開始します。

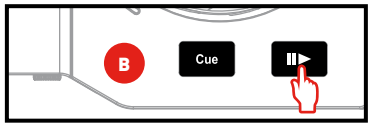


4.3 クロスフェーダーを、トラックが再生されているデッキのほうにセットします (この場合は左)。

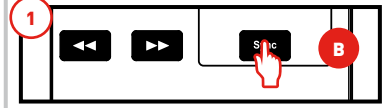


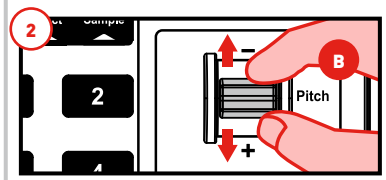
4.4 デッキ B のプレビューを選択します(トラックをプレビューする)。

4.5 再生中のトラックが終了する前に、デッキ B にロードされているトラックの再生を開始します。

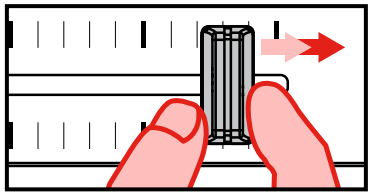


4.6 トランジションが同じテンポになるよう、準備中のトラックの BPM (ビート/分) を同期させます。ここでデッキ B (1) の[Sync]ボタンを押すことで、このトラックの BPM を、(デッキ A で) 再生が終わるトラックの BPM に合わせることができます。あるいは、ピッチスティック (2) を使い、BMP をデッキ A のトラックの BPM に合わせることができます。



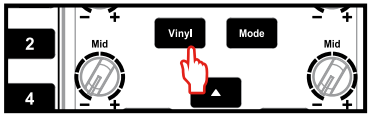


4.7 トランジションを作成するには、クロスフェーダーを新しいトラックが再生されているデッキ側に少しずつ動かします (この場合は右側)。

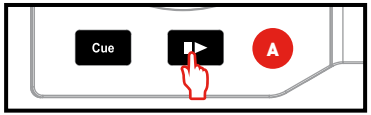


5 - トラックのスクラッチング

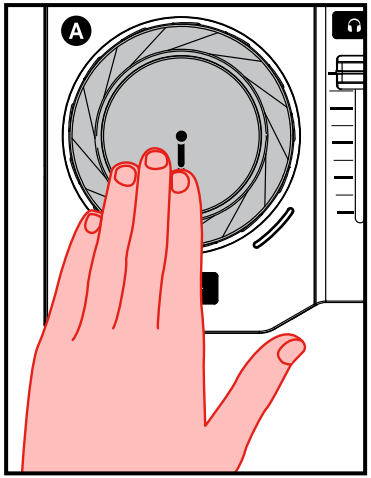
5.1 Vinyl ボタンを押して、スクラッチモードを有効にします。



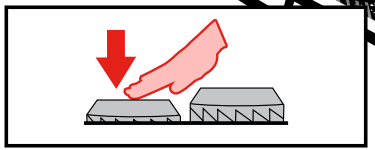
5.2 ここでは、デッキ A にロードされているトラックの再生を開始します。



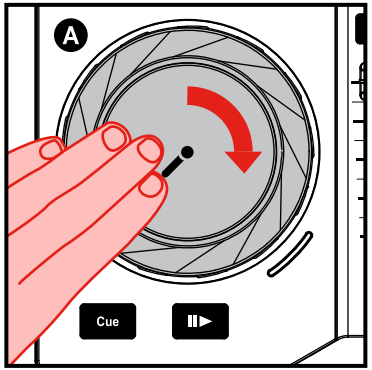
5.3 図が示すように、デッキ A のジョグホイールの上に手を置きます。

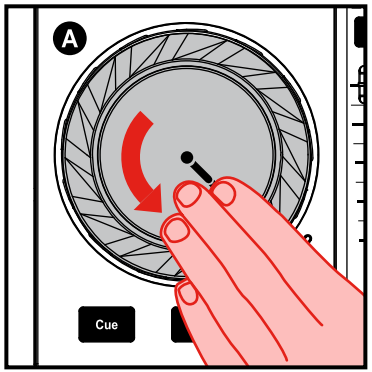


5.4 ジョグホイールを軽く押してから...



5.5 ... ジョグホイールを軽く右に回し、続けて軽く左に回します (たとえば1～2ビートの間)。



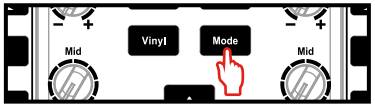


6 - エフェクト、ループおよびサンプル

エフェクトとは、サウンドに変化を与えるフィルタ (もしくは複数のフィルタの組み合わせ) のことを指します。代表的なエフェクトには、エコーやリバーブなどがあります。
ループとは、トラック内で指定された始まりから終わりまでを繰り返し再生することを指します。
サンプルとは、単独で、もしくは他のサンプルと組み合わせて再生できる短いサウンドのことを指します。サンプルはミュージックに重ねて再生、もしくはミュージックを置き換えて再生できます。サンプルはループとして繰り返し再生することも、1回だけ再生することも可能です (その場合は「ジングル」と呼ばれます)。

6.1 ロード済みで再生中のトラックにエフェクトをかける場合。

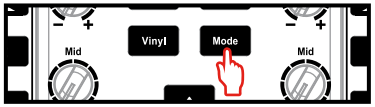
Mode ボタンを押して、「エフェクト」モードを選択します。



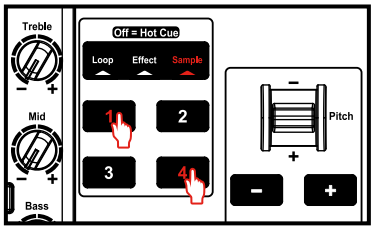
1つのボタンを押して1つのエフェクトをかけるか、あるいは複数のボタンをかけて複数のエフェクトをかけることができます。対応するエフェクトが DJUCED™ 内で表示されます。

6.2 ロード済みで再生中のトラック上でサンプルを再生する場合。

Mode ボタンを押して、「サンプル」モードを選択します。

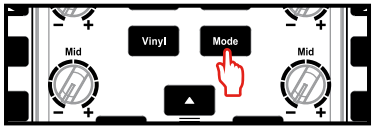


1つ以上のボタンを押すことで、サンプルをトリガできます。
ボタンのバックライトが点灯する長さは、サンプルの長さを示します。たとえば、ドラムのような短いサウンドの場合は短く点灯、ショートメロディのような長いサウンドの場合は長く点灯します。

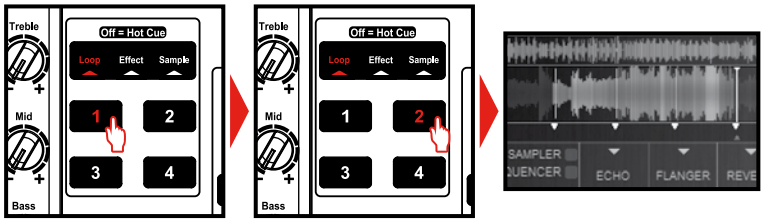


6.3 ロード済みで再生中のトラックから、ループを作成して再生する場合。

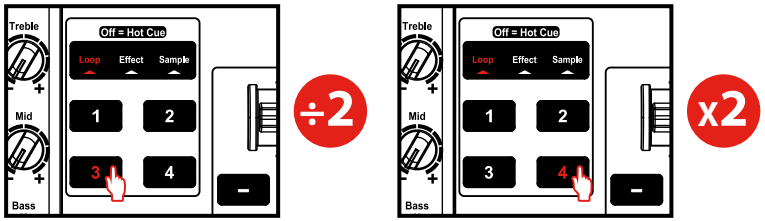
Mode ボタンを押して、「ループ」モードを選択します。



トラックの再生中、ボタン1を押してループの開始ポジション(「ループイン」ポイント)を作成し、続いてループを終了したいポジション (「ループアウト」ポイント) でボタン2を押します。
DJUCED™ の縦ライン(1ライン=1ビート)と、再生中のミュージックを参考に、ループを終了するベストタイミングを決めます。
DJUCED™ は、トラックの一部をループとして再生します。ボタン2を押すとループを終了し、通常の再生に戻ります。



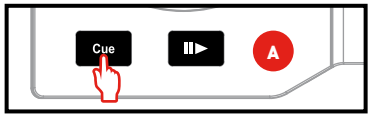
ループの長さを半分に分割する場合はボタン3を押し、ループの長さを倍にする場合はボタン4を押します。



7 - キューポイントを挿入する

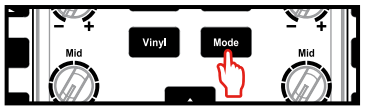
キューポイントとは、ミュージックトラック内に挿入することのできるマーカーを指します。そのポイントからトラックの再生を開始することができます。

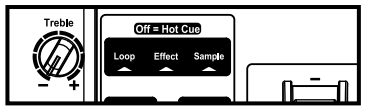
7.1 キューボタンを押して、ここではデッキ A にロードされているトラックにキューポイントを挿入します。



「ホットキュー」ポイントと呼ばれるマーカーを最大4つまで挿入できます。

7.2 ループ/エフェクト/サンプル モードのインジケーターがすべて消灯するまで Mode ボタンを押します。これで「ホットキュー」モードに切り替わりました。



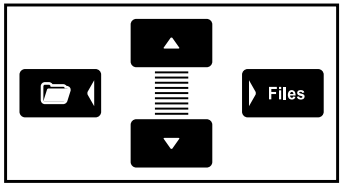


7.3 ホットキュー1を挿入するにはボタン1を、ホットキュー2を挿入するにはボタン2を押します。完了すると、ホットキューモード時 (ループ/エフェクト/サンプル モードのインジケーターがすべて消灯) にボタン1～4を押すことで、トラック内の該当するマーカーにアクセスできるようになります。

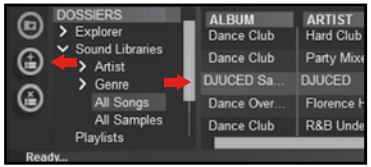
Cue ボタンを押すと、トラック内に最後に挿入したキューポイントから再生が開始します。
(DJUCED™ 内で) ⊖ をクリックします。

8 - プレイリストを作成する

以下のボタンを使って、プレイリストに追加したいトラックをハイライトします。



⊕ ボタンが左に表示されます。

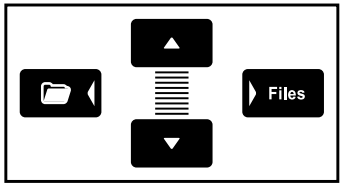


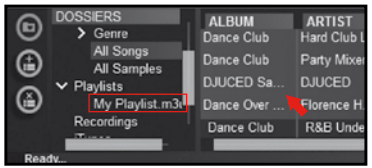
⊕ ボタンをクリックしてプレイリストを作成します。

プレイリストの名前を入力して [OK] をクリックします。

新しいプレイリストが、プレイリストフォルダ内に表示されます。

以下のボタンを使って、ミュージックが含まれているフォルダに戻ります。



DJUCED™ 内で、マウスを使って1つ以上のトラックを選択します。

キーボードの [SHIFT] キーを押しながら選択することで、複数の項目を連続して選択できます。選択したファイルと、作成したプレイリスト(ここでは「My Playlist」)にドラッグ&ドロップします。