Hercules®

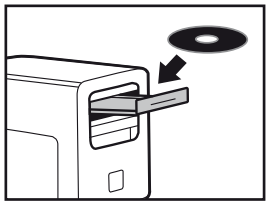
DJCONSOLE RMX2

DJCONSOLE RMX2 I DJUCED™ — PIERWSZE KROKI

DJUCED™

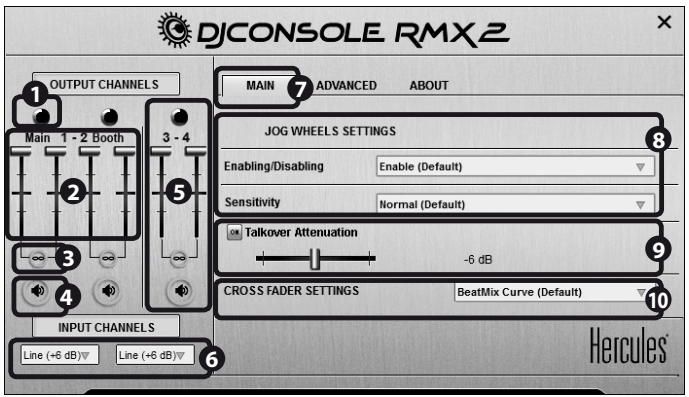
INSTALACJA

• Włóż płytę CD-ROM.



• Uruchom program instalacyjny.
• Wykonaj instrukcje.

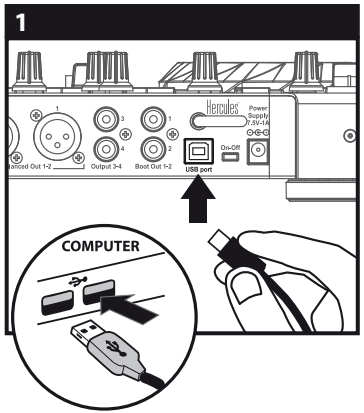
W systemie zostaną zainstalowane aplikacje DJUCED™ i VirtualDJ LE.



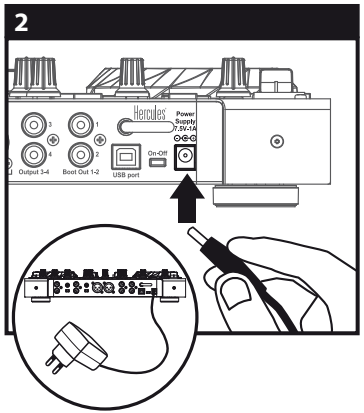
1- Balans kanałów 1–2 (wyjście miksu)
2- Głośność kanału 1-2 (Main) i 1-2 (Booth)
3- Blokowanie/ odblokowywanie głośności kanału prawego i lewego
4- Włączanie/wyłączanie wyciszenia
5- Sterowanie kanałami 3–4 (wyjście słuchawkowe)
6- Wybór typu wejścia
7- Panel główny
8- Ustawienia pokręteł JOG (włączanie/ wyłączanie i czułość)
9- Regulacja tłumienia w trybie Talkover
10- Konfiguracja crossfadera

Więcej informacji (forum, samouczki, materiały wideo...) na stronie
www.HERCULESDJMIXROOM.com

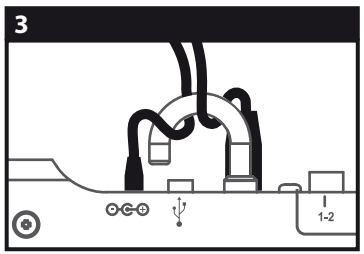
POŁĄCZENIA



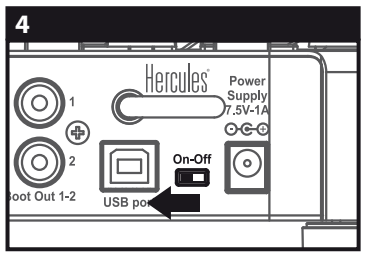
Podłącz urządzenie DJConsole Rmx2 do komputera za pomocą kabla USB.



Podłącz zasilacz.



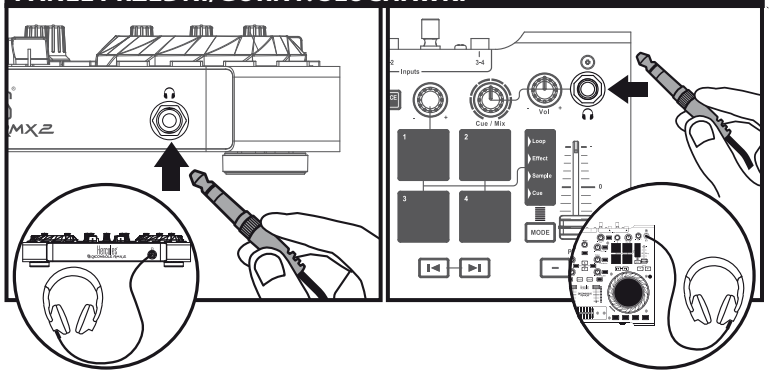
Poprowadź kabel USB oraz kabel zasilacza przez hak, aby zapobiec ich przypadkowemu rozłączeniu.



Na koniec ustaw przełącznik zasilania (On/Off) w położeniu On.

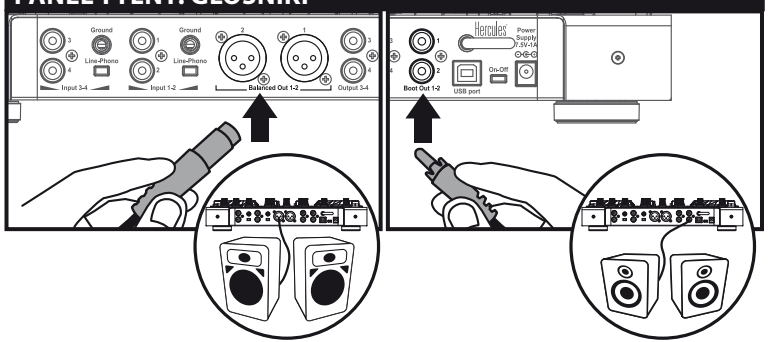
1 - PODŁĄCZANIE SŁUCHAWEK I GŁOŚNIKÓW

PANEL PRZEDNI/GÓRNY: SŁUCHAWKI



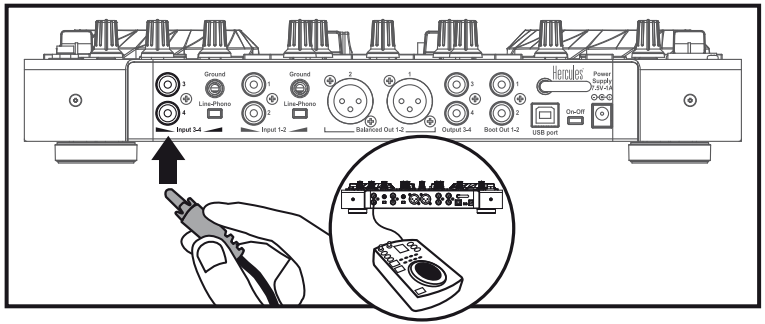
W przypadku podłączania słuchawek sprawdź, czy poziom głośności jest odpowiedni do ich używania. W tym celu rozpocznij odtwarzanie utworu **przed założeniem słuchawek** i zmniejsz głośność, jeśli wyda Ci się, że dźwięk dochodzący ze słuchawek jest zbyt głośny.

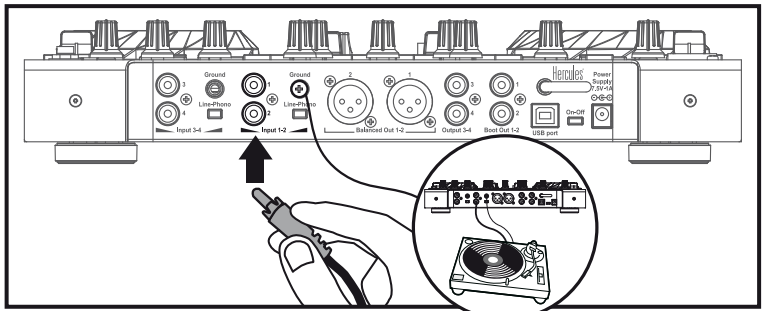
PANEL TYLNY: GŁOŚNIKI

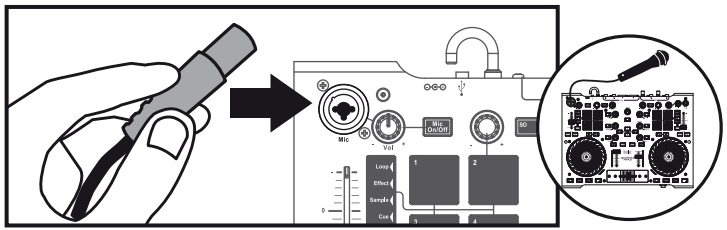


Pokrętło głośności ogólnej **Main** steruje tylko poziomem na wyjściu XLR.
Można podłączyć 2 kable XLR-RCA lub 2 kable XLR-jack 6,35 mm w przypadku głośników zawierających wejścia RCA lub jack 6,35 mm.

2 - PODŁĄCZANIE ŹRÓDEŁ AUDIO



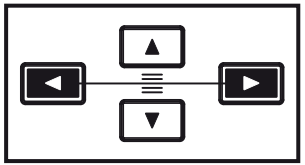




Odtwarzacze CD lub gramofony na płyty winylowe: ustaw przełącznik w położeniu Phono, jeśli gramofon posiada przewód uziomowy. Wyreguluj poziom wejściowy na panelu sterowania.
Mikrofon: możesz podłączyć mikrofon zbalansowany lub niezbalansowany.

3 - ŁADOWANIE MUZYKI W PROGRAMIE DJUCED™

Poniższe przyciski umożliwiają przeglądanie folderów i plików.

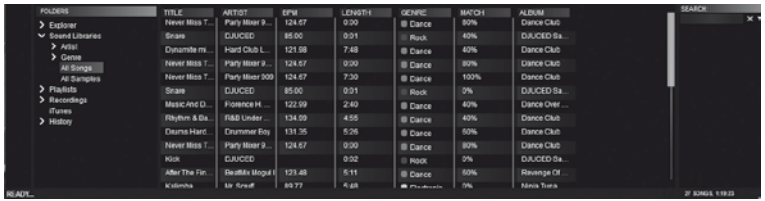


Przeglądanie listy folderów lub plików:

W programie DJUCED™: przechodzenie do eksploratora folderów / rozwijanie/ zwijanie drzewa folderów:

Dostęp do listy plików w folderze:

3.1 Przejdź do lokalizacji na komputerze, w której przechowywane są pliki muzyczne.



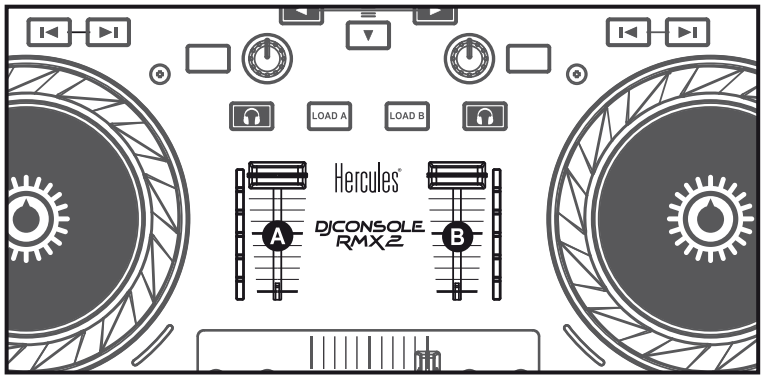
3.2 Po zaznaczeniu ścieżki naciśnij przycisk **Load A**, aby załadować ścieżkę na deck A, lub przycisk **Load B**, aby załadować ścieżkę na deck B. Program DJUCED™ automatycznie przeanalizuje tempo (BPM) załadowanej ścieżki.

Program DJUCED™ umożliwia odtwarzanie plików audio w najpopularniejszych formatach (mp3, wav, wma, aif...), jeśli na komputerze jest zainstalowany odpowiedni kodek. Jeśli program iTunes lub Windows Media Player nie rozpoznaje właściwie określonego formatu plików, zaktualizuj wersję programu.

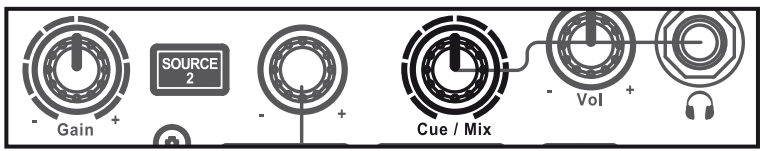
4 - WSTĘPNE ODSŁUCHIWANIE ŚCIEŻKI

Funkcja wstępnego odsłuchu umożliwia przygotowanie następnej ścieżki do odtwarzania (po ścieżce aktualnie odtwarzanej dla publiczności). Korzystając ze wstępnego odsłuchu, można dopasować tempo następnej 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).

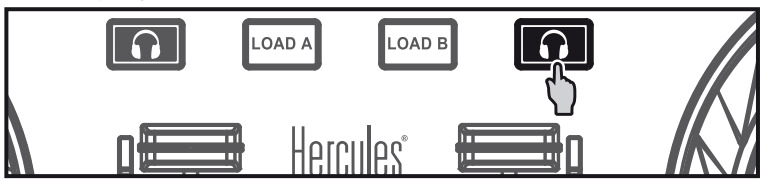
4.1 Odtwarzasz ścieżkę na decku A i chcesz wstępnie odsłuchać następną ścieżkę na decku B.



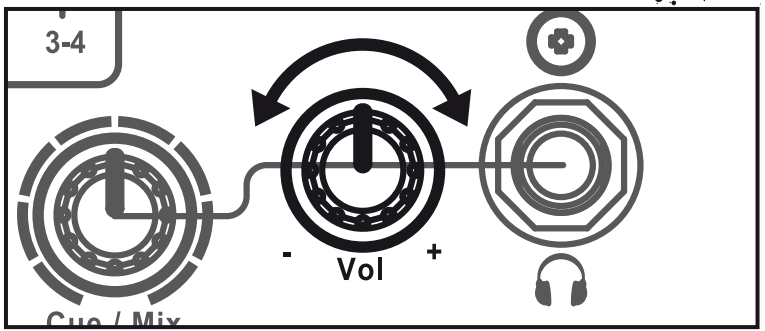
4.2 Ustaw pokrętło **Cue to Mix** w położeniu **Cue**.



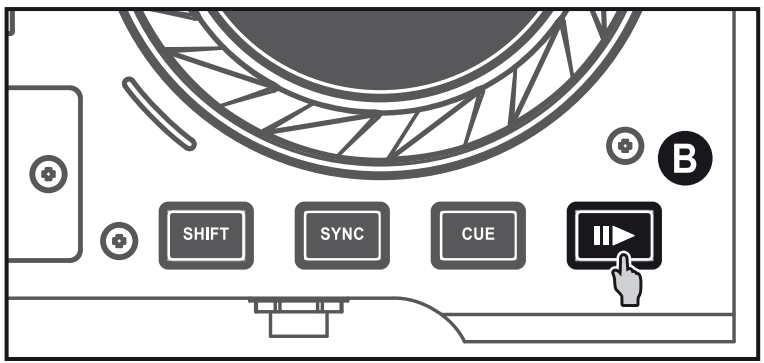
4.3 Naciśnij przycisk na decku B (czyli na decku, na którym jest załadowana ścieżka do wstępnego odsłuchania).



4.4 Głośność w słuchawkach możesz regulować pokrętłem **Vol -/+**.



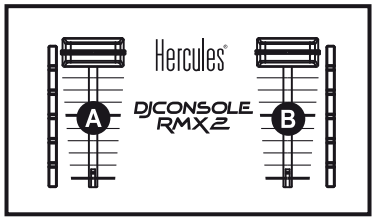
4.5 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki przeznaczonej do wstępnego odsłuchania na decku B. Przygotuj ścieżkę (dopasuj tempo, wstaw punkt CUE...).



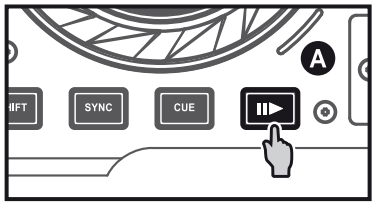
5 - MIKSOWANIE ŚCIEŻEK

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

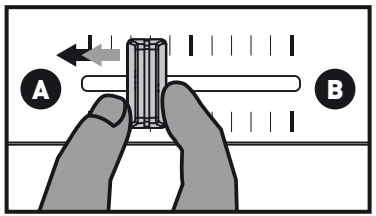
5.1 Na każdym decku (A i B) jest załadowana ścieżka. Ustaw fadery głośności w sposób pokazany poniżej.



5.2 Na początek odtwórz ścieżkę na decku A.

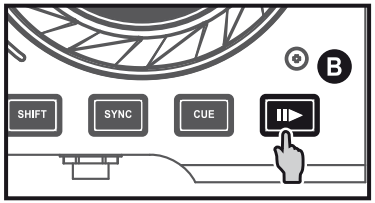


5.3 Przesuń crossfader w kierunku decka, na którym jest odtwarzana ścieżka (w tym przypadku w lewo).

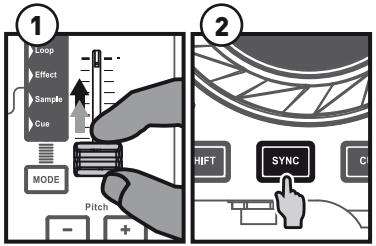


5.4 Wybierz wstępny odsłuch na decku B (zobacz 4. Wstępne odsłuchiwanie ścieżki).

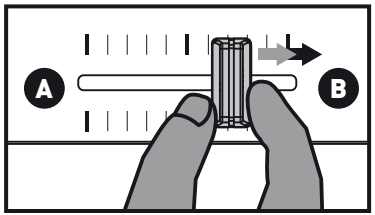
5.5 Przed końcem odtwarzanej ścieżki rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej na decku B.



5.6 Aby przejście między ścieżkami nastąpiło bez zmiany tempa, zsynchronizuj tempo (BPM) ścieżki przygotowywanej do odtwarzania. Dopasuj jej tempo do tempa ścieżki na decku A za pomocą pitch fadera (1). Możesz również nacisnąć przycisk SYNC na decku B (2), aby zsynchronizować tempo nowej ścieżki z tempem ścieżki dobiegającej końca (na decku A).

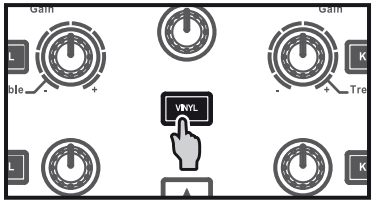


5.7 Aby wykonać płynne przejście, stopniowo przesuń crossfader w kierunku decka, na którym odtwarzana jest nowa ścieżka (w tym przypadku w prawo).

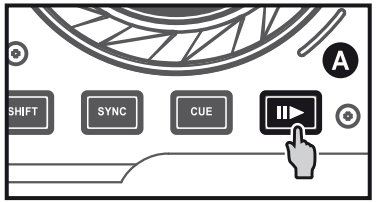


6 - SKRECZOWANIE ŚCIEŻKI

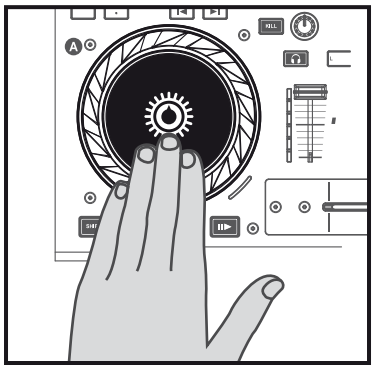
6.1 Naciśnij przycisk VINYL, aby włączyć tryb Scratch.



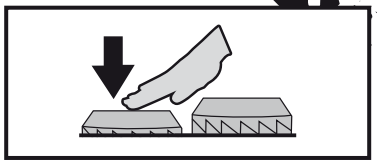
6.2 Rozpocznij odtwarzanie ścieżki załadowanej np. na decku A.



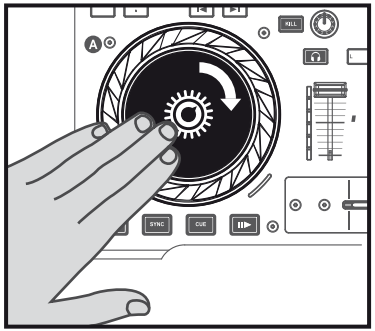
6.3 Połóż dłoń na pokrętle JOG na decku A w sposób pokazany na ilustracji.

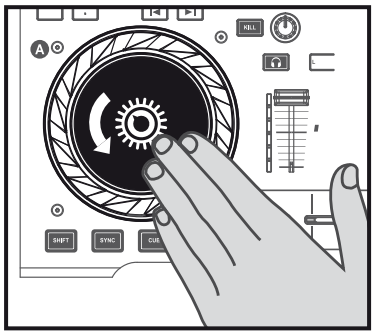


6.4 Naciśnij lekko pokrętło JOG…



6.5 … i delikatnie obracaj je kolejno w prawo i w lewo, na przykład w obrębie 1 lub 2 beatów.





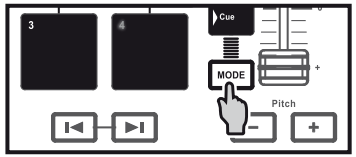
7 - EFEKTY, PĘTLE I PRÓBKI

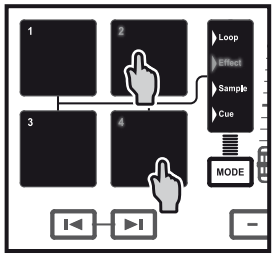
Efekt to filtr (lub kombinacja filtrów), który powoduje modyfikację dźwięku, np. echo, pogłos itp. Pętla to fragment utworu o początku i końcu zdefiniowanym przez użytkownika, który jest odtwarzany cyklicznie. Próbka (zwana również samplem) to krótki dźwięk, który może być odtwarzany samodzielnie lub w połączeniu z innymi próbkami — w trakcie odtwarzania muzyki lub zamiast niej. Próbka może być odtwarzana jako pętla lub jednorazowo (tzw. "jingle").

7.1 Stosowanie efektu do załadowanej i odtwarzanej ścieżki.

Kolejność na pasku efektów odpowiada numerom padów.
Pad 1 = Efekt 1, pad 2 = Efekt 2, pad 3 = Efekt 3, pad 4 = Efekt 4.

Naciśnij przycisk MODE, aby podświetlić kontrolkę **Effect**.

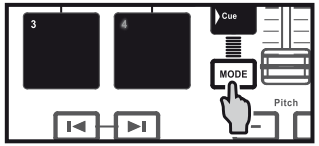


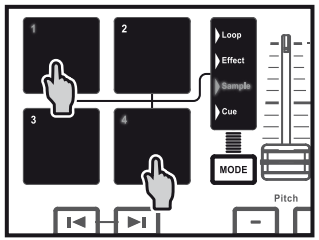


Naciśnij odpowiedni pad, aby zastosować żądany efekt, lub kilka padów, aby zastosować kombinację efektów. Odpowiedni efekt lub efekty są wyświetlane w programie DJUCED™.

7.2 Odtwarzanie próbki w załadowanej i odtwarzanej ścieżce.

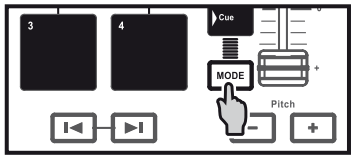
Numer pada odpowiada określonej próbce.
Naciśnij przycisk MODE, aby podświetlić kontrolkę **Sample**.
Naciśnij jeden lub kilka padów, aby uruchomić próbki. Jeśli próbka jest odtwarzana jako pętla, naciśnij pad ponownie, aby zatrzymać odtwarzanie próbki. Jeśli próbka nie jest odtwarzana jako pętla (czyli jest odtwarzana jednorazowo, jako tzw. „jingle"), czas podświetlenia pada zależy od długości próbki: jest krótszy w przypadku krótkich dźwięków, np. uderzenia bębna, a dłuższy w przypadku np. krótkiego fragmentu muzyki.



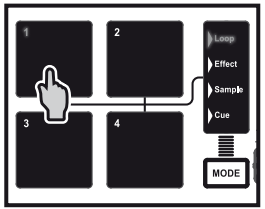


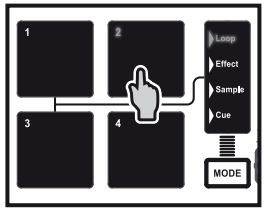
7.3 Tworzenie i odtwarzanie pętli na podstawie załadowanej i odtwarzanej ścieżki.

Naciśnij przycisk MODE, aby podświetlić kontrolkę **Loop**.

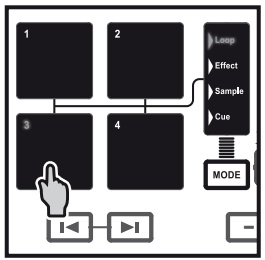


W trakcie odtwarzania ścieżki naciśnij pad 1, aby oznaczyć początek pętli (punkt "loop in"), a następnie naciśnij pad 2 w momencie, w którym chcesz oznaczyć koniec pętli (punkt "loop out").
W określeniu optymalnego miejsca zakończenia pętli mogą pomóc pionowe linie w programie DJUCED™ (1 linia = 1 uderzenie) oraz odtwarzana muzyka. W trybie EZ ("easy") pętla jest tworzona przy parzystej liczbie uderzeń (beatów).
Program DJUCED™ będzie odtwarzać fragment utworu jako pętlę. Naciśnij pad 2, aby wyjść z pętli i wrócić do normalnego odtwarzania.

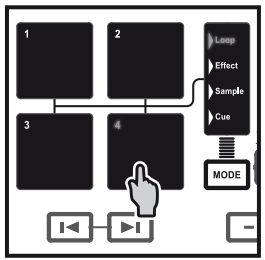




Naciskając pad 3,możesz skrócić pętlę o połowę, a naciskając pad 4 — wydłużyć ją dwukrotnie.



÷2

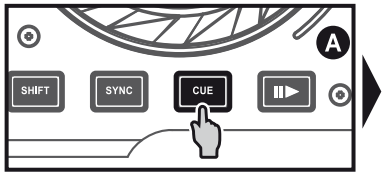


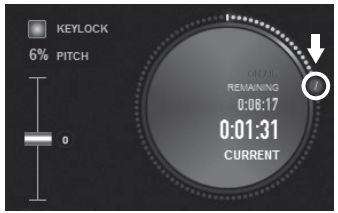
x2

8 - WSTAWIANIE PUNKTU CUE

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

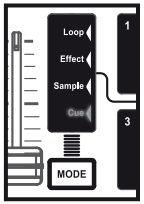
8.1 Naciśnij przycisk CUE, aby wstawić punkt CUE np. w ścieżce załadowanej na decku A.





Można wstawić maksymalnie 4 znaczniki, tzw. punkty Hot Cue.

8.2 Naciśnij przycisk MODE, aby podświetlić kontrolkę **Cue**.



8.3 Naciśnij pad 1, aby wstawić punkt Hot Cue 1, pad 2, aby wstawić punkt Hot Cue 2 itd. Następnie, będąc w trybie Hot Cue, naciśnij jeden z padów od 1 do 4, aby uzyskać dostęp do odpowiedniego znacznika w utworze

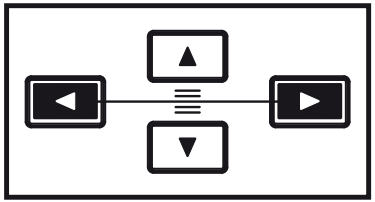
W chwili naciśnięcia przycisku CUE odtwarzanie rozpocznie się od ostatniego punktu CUE wstawionego w ścieżce.

Aby usunąć punkt CUE, kliknij ⊖ (w programie DJUCED™).

W urządzeniu DJConsole RMX2: w trybie Hot Cue naciśnij przycisk SHIFT, a następnie jeden z padów odpowiadający punktowi CUE, który chcesz usunąć.

9 - TWORZENIE PLAYLISTY

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

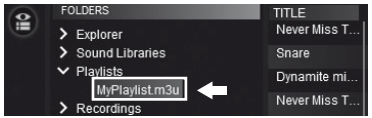


Z lewej strony pojawi się przycisk ⊕.

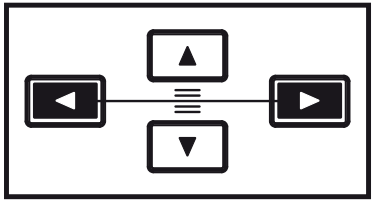
Kliknij przycisk ⊕, aby utworzyć playlistę.

Wprowadź nazwę playlisty, a następnie kliknij OK.

Nowa playlista pojawi się w folderze Playlists.



Wróć do folderu z muzyką przy użyciu tych przycisków:



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").

Ponadto możesz przeglądać playlisty z iTunes, rozwijając odpowiedni folder w eksploratorze folderów.