Hercules®

DJCONSOLE RMX2

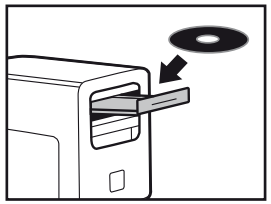
НАЧАЛО РАБОТЫ С ПУЛЬТОМ DJCONSOLE RMX2 AND DJUCED™

DJUCED™

РУ

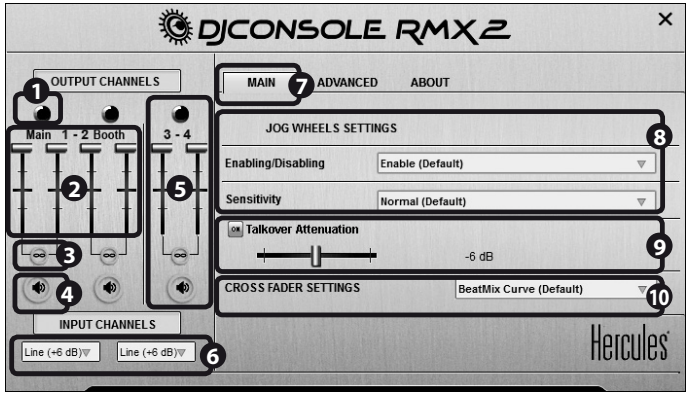
УСТАНОВКА

• Вставьте CD-диск.



• Запустите программу установки.
• Выполните указания на экране.

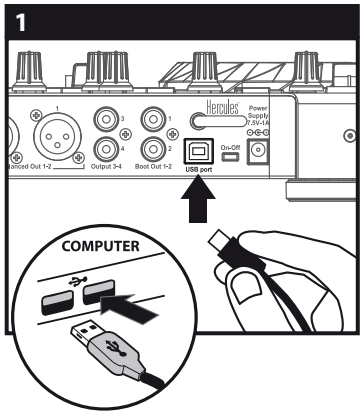
В системе устанавливаются приложения DJUCED™ и VirtualDJ LE



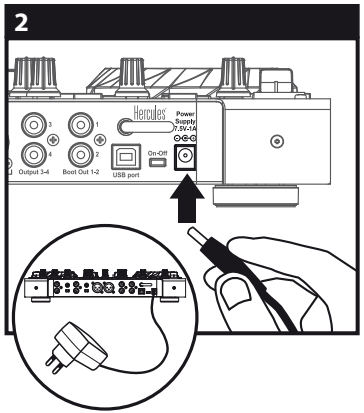
1- Баланс каналов 1-2 (вывод микса)
2- Громкость каналов 1-2 (Main) и 1-2 (Booth)
3- Блокировка и разблокировка громкости правого и левого канала
4- Включение/ отключение беззвучного режима
5- Управление каналами 3-4 (вывод для наушников)
6- Выбор типа входа
7- Основная панель
8- Настройка дисков
(включение/ отключение и уровень чувствительности)
9- Настройка уровня подавления для функции «talk over»
10- Настройка кроссфейдера

Дополнительные сведения (форум, учебные материалы, видеоролики...) можно найти на
www.HERCULESDJMIXROOM.com

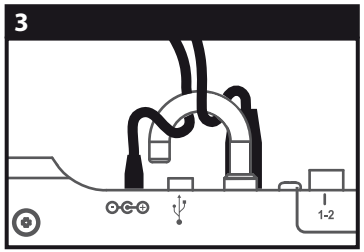
ПОДКЛЮЧЕНИЯ



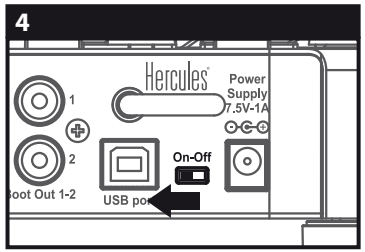
Подключите пульт DJConsole Rmx2 к компьютеру с помощью USB-кабеля.



Подключите сетевой адаптер.



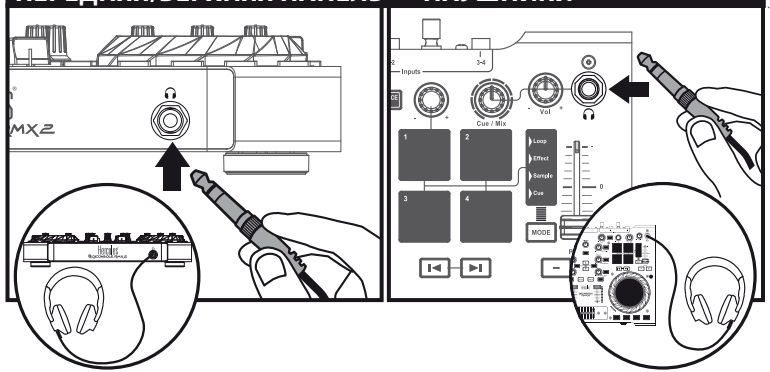
избежание случайного отсоединения.



После этого переведите переключатель On/Off в положение On (Вкл.).

1 - ПОДКЛЮЧЕНИЕ НАУШНИКОВ И ДИНАМИКОВ

ПЕРЕДНЯЯ/ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — НАУШНИКИ

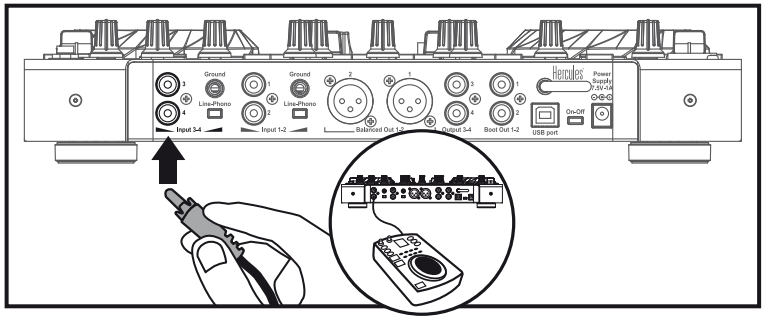


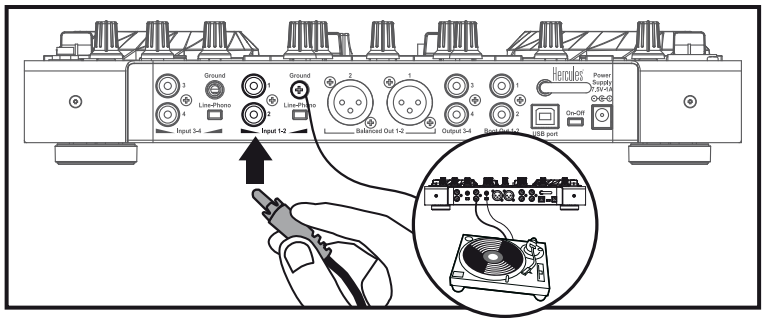
При подключении наушников отрегулируйте уровень громкости соответственно: начните воспроизведение музыки, **прежде чем надеть наушники**, и убавьте громкость, если звучание в наушниках кажется слишком громким.

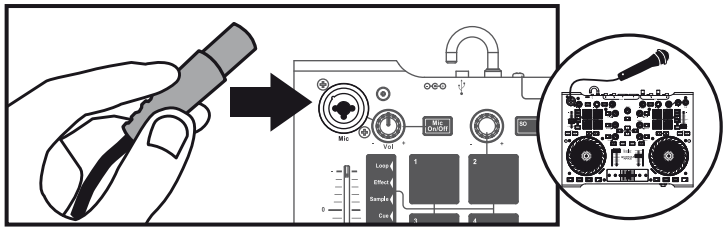
ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ — ДИНАМИКИ

Регулятор общего уровня громкости Main контролирует только уровень звука на выходе XLR. Можно подключить два кабеля с разъемами XLR - RCA или два кабеля с разъемами XLR - «джек» 6,35

2 - ПОДКЛЮЧЕНИЕ АУДИОИСТОЧНИКОВ



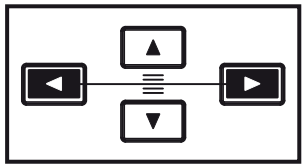




CD-плееры или виниловые вертушки: переведите переключатель в положение Phono, если виниловая вертушка оснащена заземленным кабелем. На панели управления отрегулируйте уровень на входе.
Микрофон: можно подключить сбалансированный или несбалансированный микрофон.

3 - ЗАГРУЗКА МУЗЫКИ В ПРОГРАММУ DJUCED™

Для навигации по папкам и файлам служат следующие кнопки.

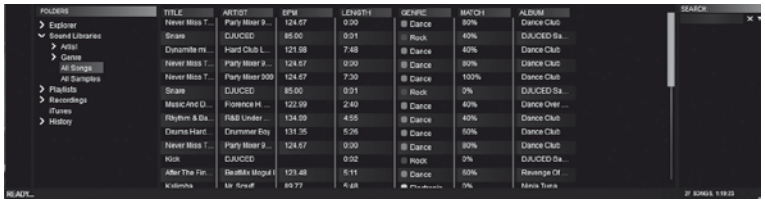


Перемещение между папками или файлами:

В программе DJUCED™: переход в обозреватель папок Раскрытие / сворачивание дерева папок:

Доступ к списку файлов в папке:

3.1 Перейдите к директории на компьютере, в которой хранятся ваши музыкальные файлы.



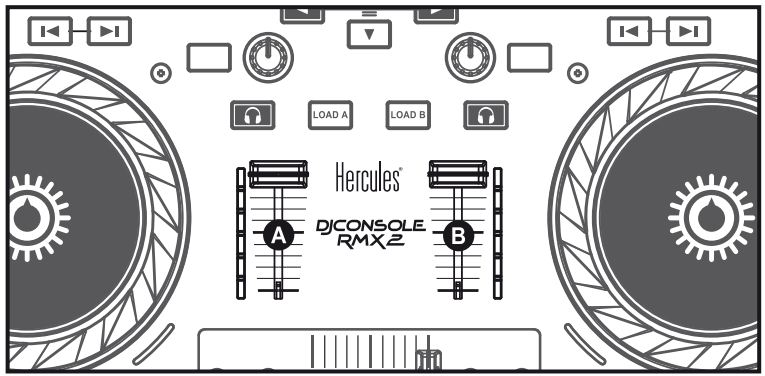
3.2 После выделения дорожки нажмите кнопку **Load A** для загрузки ее на деку A или кнопку **Load B** — для загрузки на деку B. ПО DJUCED™ автоматически анализирует значение BPM (кол-во ударов в минуту) загруженной дорожки.

С помощью программы DJUCED™ можно воспроизводить файлы наиболее распространенных аудиоформатов (mp3, wav, wma, aif...), если на компьютере установлены соответствующие кодеки. Если формат файла не распознается должным образом в программах iTunes, Windows Media Player и пр., обновите соответствующие программы.

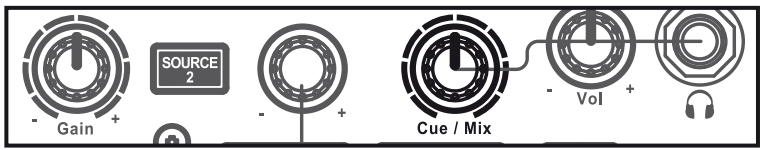
4 - ПРЕДПРОСЛУШИВАНИЕ ДОРОЖКИ

Функция предпрослушивания позволяет подготовить следующую дорожку (которая будет воспроизведена после текущей выводимой дорожки). С помощью этой функции можно выровнять бит следующей дорожки или настроить воспроизведение точно с заданного места. кроме того, можно поставить метку, которая обозначит позицию для начала воспроизведения дорожки (об этом см. раздел 8 – уСТанОВка меТки).

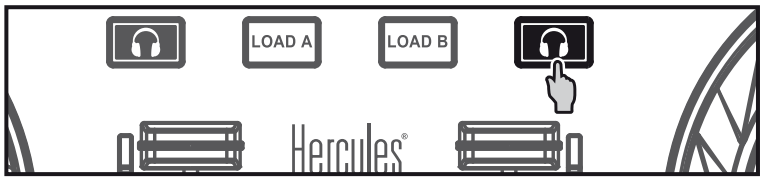
4.1 Вы воспроизводите дорожку на деке A и хотите предварительно прослушать следующую дорожку на деке B.



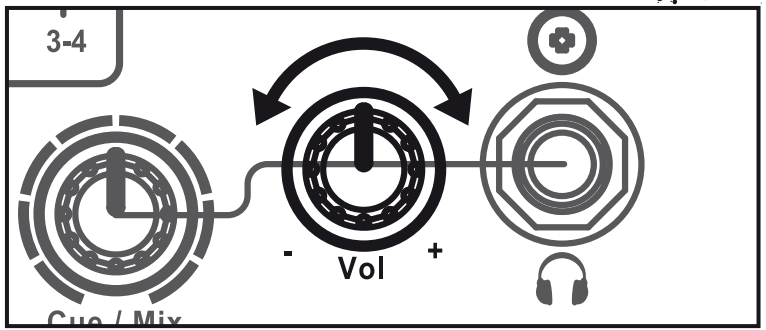
4.2 Переведите регулятор **Cue to Mix** в положение **Cue**.



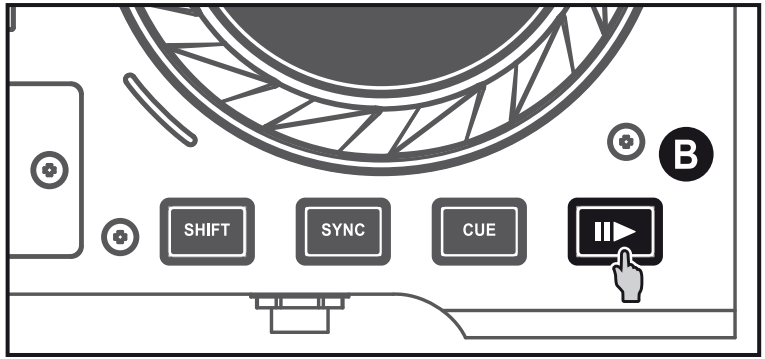
4.3 Нажмите кнопку на деке B (куда загружена дорожка, которую надо предварительно прослушать).



4.4 Отрегулируйте громкость звука в наушниках с помощью регулятора **Vol -/+**.



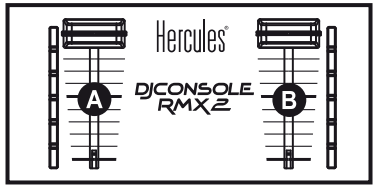
4.5 Запустите и прослушайте дорожку на деке B. Подготовьте дорожку (выровняв ее бит, установив метку...).



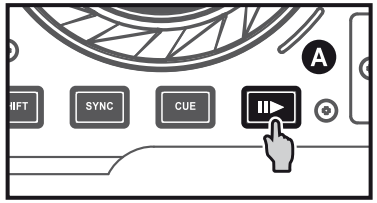
5 - МИКШИРОВАНИЕ ДОРОЖЕК

микширование дорожек обозначает последовательное соединение песен без задержек и пауз между ними.

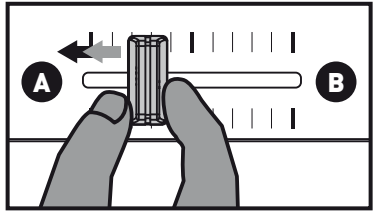
5.1 Вы загрузили по дорожке на каждую деку (A и B). Установите регуляторы громкости в положение, показанное на рисунке.



5.2 Сначала вы хотите воспроизвести дорожку на деке A.

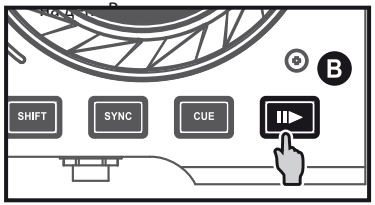


5.3 Сместите кроссфейдер в сторону нужной деки (в данном случае — влево).

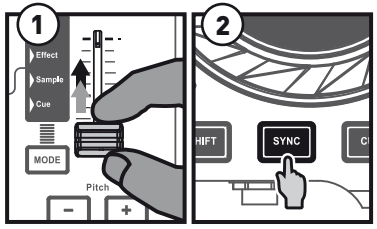


5.4 Выберите предпрослушивание на деке B (см. 4. Предпрослушивание дорожки).

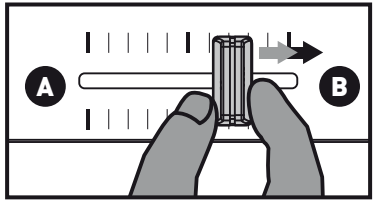
5.5 Перед окончанием воспроизведения текущей дорожки запустите дорожку



5.6 Для обеспечения единого ритма при переходе синхронизируйте значение BPM (кол-во ударов в минуту) дорожки, которая будет воспроизведена следующей. Бит можно отрегулировать для совпадения с битом дорожки на деке A с помощью регулятора модуляции (1). Или нажмите кнопку SYNC на деке B (2), чтобы бит соответствующей дорожки совпадал с битом дорожки, воспроизведение которой заканчивается (на деке A).

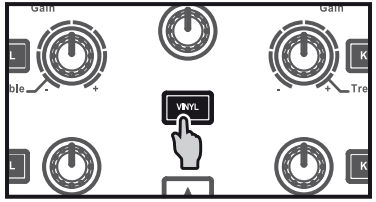


5.7 Для выполнения перехода постепенно перемещайте кроссфейдер в сторону деки, на которой воспроизводится новая дорожка (в данном случае — вправо).

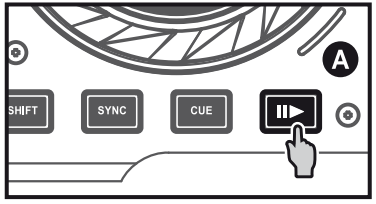


6 - СКРЕТЧИНГ ДОРОЖКИ

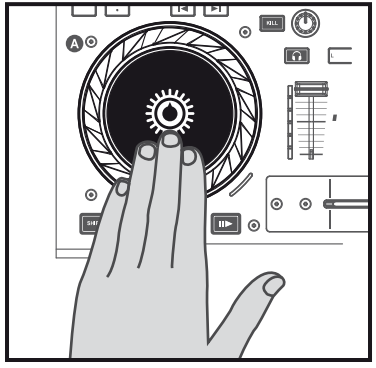
6.1 Нажмите кнопку VINYL для перехода в режим скретчинга Scratch.



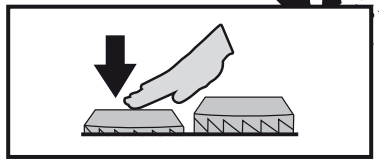
6.2 Положите руку на диск деки A, как показано на рисунке.



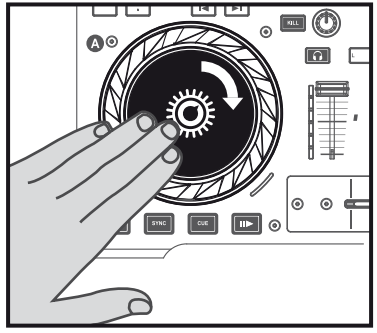
6.3 Положите руку на диск деки A, как показано на рисунке.

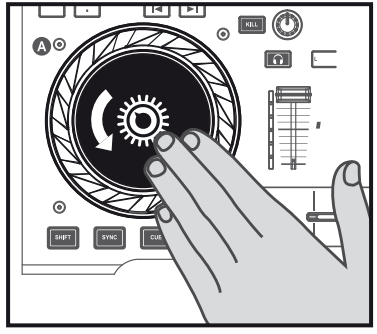


6.4 Слегка нажмите на диск...



6.5 .... и начните осторожно поворачивать диск последовательно вправо-влево, например на 1-2 бита.





РУ

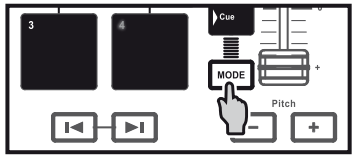
7 - ЭФФЕКТЫ, ЦИКЛЫ И СЭМПЛЫ

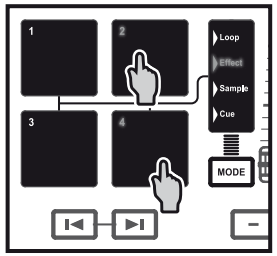
Эффект представляет собой фильтр (или набор фильтров) для изменения звука: эхо, реверберация и пр. Цикл — это часть дорожки с определенным пользователем началом и концом, воспроизводимая многократно. Сэмпл — это короткий звук, который можно воспроизводить отдельно или в сочетании с другими сэмплами, накладывая его на музыку или заменяя им музыку. его можно воспроизводить как цикл или без повторов (в этом случае он называется джинглом (jingle)).

7.1 Применение эффекта к загруженной и воспроизводимой дорожке

Порядок применения эффектов соответствует нумерации панелей. Панель 1 = Эффект 1, панель 2 = Эффект 2, панель 3 = Эффект 3, панель 4 = Эффект 4.

С помощью кнопки MODE включите индикатор **Effect**.



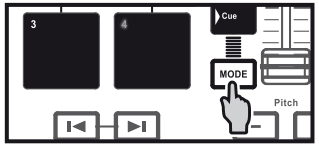


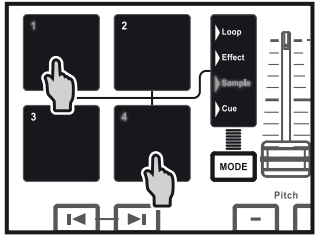
Нажмите одну панель для применения эффекта или несколько панелей для применения набора эффектов. Соответствующий эффект или эффекты отображаются в программе DJUCED™.

7.2 Воспроизведение сэмпла на загруженной и воспроизводимой дорожке.

С помощью кнопки MODE включите индикатор **Sample**.

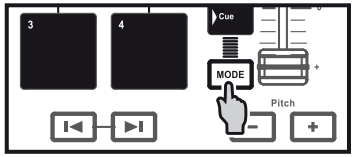
Для запуска сэмплов нажмите одну или несколько панелей. Если сэмпл воспроизводится в виде цикла, снова нажмите панель, чтобы приостановить воспроизведение сэмпла. Если сэмпл не воспроизводится в виде цикла (т. е., проигрывается один раз, в виде джингла, jingle), тогда продолжительность подсветки кнопки соответствует длине сэмпла: быстро гаснет при использовании короткого звука (напр., барабанного удара) или горит дольше, если воспроизводится, например, короткий музыкальный фрагмент.





7.3 Создание и воспроизведение цикла с загруженной и воспроизводимой дорожкой

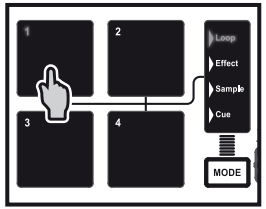
С помощью кнопки MODE включите индикатор **Loop**.

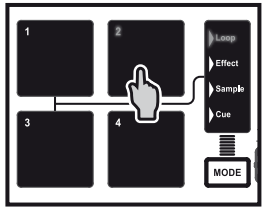


Во время воспроизведения дорожки нажмите панель 1 для определения точки начала цикла (вход в цикл), а затем панель 2 в тот момент, который следует определить как точку конца цикла (выход из цикла).

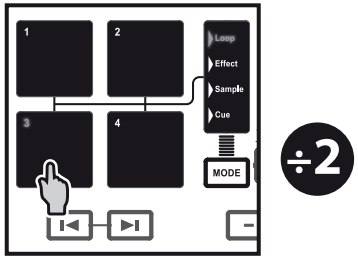
Для определения наилучшей точки конца цикла опирайтесь на вертикальные линии в программе DJUCED™ (1 линия = 1 бит), а также на логику воспроизводимой музыки. В режиме EZ (легкий) цикл создается по четным ударам бита.

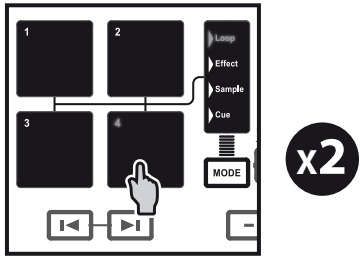
DJUCED™ воспроизводит часть дорожки в качестве цикла. Для выхода из цикла и возврата к обычному воспроизведению нажмите кнопку 2.





Для разделения цикла пополам нажмите панель 3, а для увеличения длины цикла вдвое — панель 4.

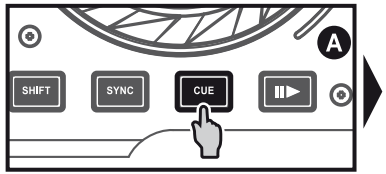


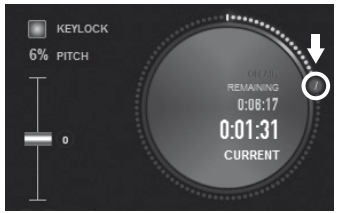


8 - ВСТАВКА МЕТКИ

Метка (или точка Cue) — это маркер, который можно поместить в музыкальную дорожку. Она определяет место начала воспроизведения этой дорожки.

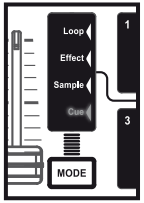
8.1 Нажмите кнопку CUE, чтобы вставить метку, например, в дорожку на деке A .





Можно вставить до 4 маркеров, которые называются метками Hot Cue.

8.2 С помощью кнопки MODE включите индикатор **Cue**.



8.3 Нажмите панель 1 для вставки метки Hot Cue 1, панель 2 для вставки метки Hot Cue 2 и т. д. После этого в режиме Hot Cue просто нажимайте панели 1 – 4 для перехода к соответствующим меткам на дорожке.

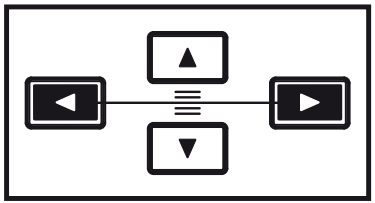
При нажатии кнопки CUE воспроизведение начинается с последней установленной на дорожке метки.

для удаления метки щелкните ⊖ (в программе DJUCED™).

На пульте DJConsole RMX2: в режиме Hot Cue нажмите кнопку SHIFT, а затем одну из панелей, соответствующую метке, которую следует удалить.

9 - СОЗДАНИЕ СПИСКА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

Выделите одну из дорожек, которую надо добавить в список воспроизведения, с помощью следующих кнопок:

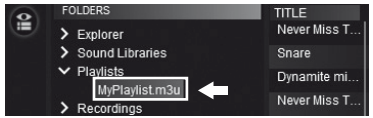


Слева отображается кнопка ⊕.

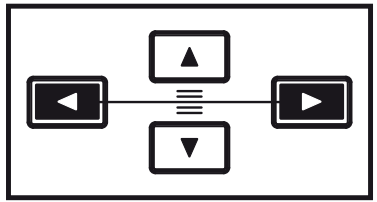
Для создания списка воспроизведения щелкните кнопку ⊕.

Введите имя для списка воспроизведения и щелкните OK.

В папке Playlists появляется новый список воспроизведения.



Вернитесь к папке с песнями с помощью следующих кнопок:



В программе DJUCED™ с помощью мыши выделите одну или несколько дорожек.

удерживая кнопку SHIFT на клавиатуре компьютера, можно выбрать несколько файлов подряд. Перетащите выбранные файлы в созданный список воспроизведения (здесь — «My Playlist»).

Списки воспроизведения iTunes можно также просматривать путем раскрытия соответствующих папок в обозревателе папок.