



# DJCONTROL GLOW



НАЧАЛО РАБОТЫ С ПУЛЬТОМ DJCONTROL GLOW И DJUCED™ 18°

18°  
DJUCED™  
BOOST YOUR MIX



## УСТАНОВКА

**1** <http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

ПЕРЕЙДИТЕ ПО ССЫЛКЕ ►►►

**2** Установите драйверы для DJControl Глоу

**3** Подключите контроллер DJControl Glow к вашему компьютеру

**4** Установите программное обеспечение DJUCED™ 18°

<http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

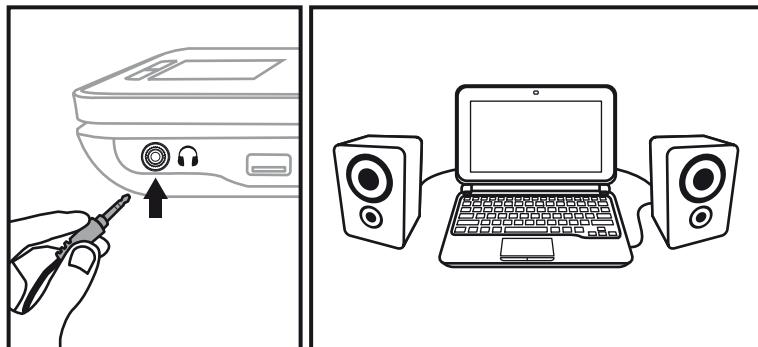
**5** Запустите DJUCED™ 18°

Дополнительные сведения (форум, учебные материалы, видеоролики...) можно найти на сайте: [www.HERCULESDJMIXROOM.com](http://www.HERCULESDJMIXROOM.com)



# 1 - ПОДКЛЮЧЕНИЕ ДИНАМИКОВ И НАУШНИКОВ

## 1.1 Подключение к звуковой стереокарте компьютера.



## 1.2 Подключение к внешней многоканальной звуковой карте.



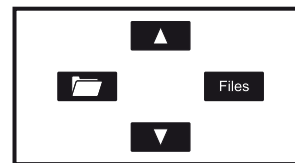
На большинстве представленных на рынке пользовательских звуковых карт функция предусиления выведена на выходы 1-2. Поэтому сигнал для наушников следует направлять на выходы 1-2, а микс — на выходы 3-4.



Ни в коем случае не подключайте никаких устройств к выходу для наушников, поскольку это может сказаться на функциональности других выходов.

# 2 - ЗАГРУЗКА МУЗЫКИ В ПРОГРАММУ DJUCED™ 18°

Для навигации по папкам и файлам служат следующие кнопки.



Перемещение между папками или файлами:



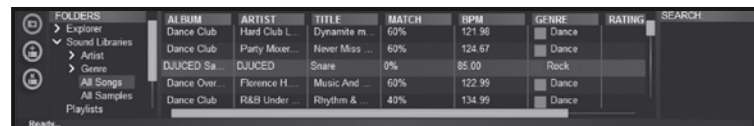
Раскрытие/сворачивание дерева папок:



Доступ к списку файлов в папке:



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



2.2 Найдя дорожку, которую следует использовать (она выделяется), нажмите кнопку **Load A** для загрузки дорожки на деку A или кнопку **Load B** для загрузки дорожки на деку B. Программа DJUCED™ 18° автоматически анализирует значение BPM (количество ударов в минуту) загруженной дорожки и устанавливает метку Cue в месте первого бита на дорожке.



С помощью программы DJUCED™ 18° можно воспроизводить файлы наиболее распространенных аудиоформатов (mp3, wav, wma, aif...), если на компьютере установлены соответствующие кодеки. Установите программы iTunes, Windows Media Player и пр., если они еще не установлены.

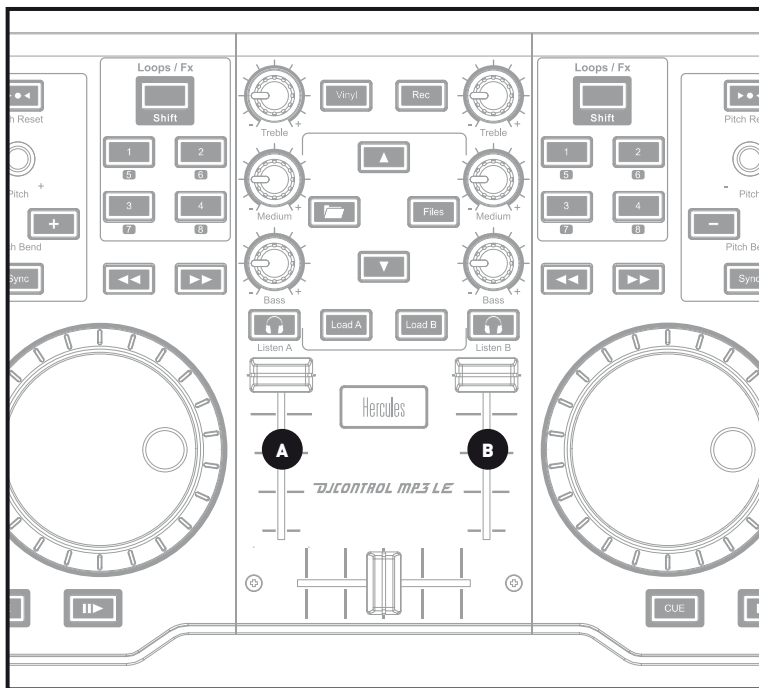
## 3 - ПРЕДПРОСЛУШИВАНИЕ ДОРОЖКИ


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 6 – РАБОТА С МЕТКАМИ CUE).

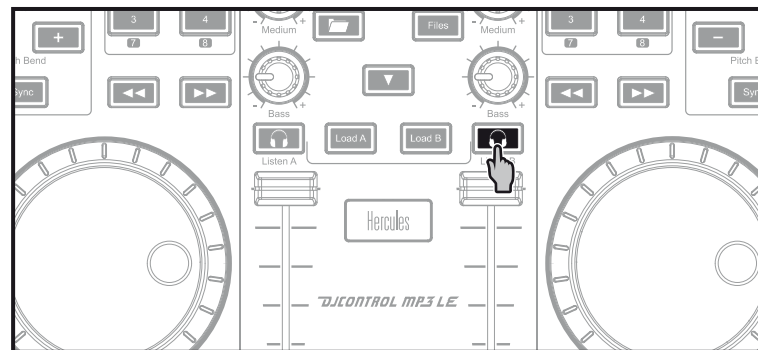


Для предпрослушивания дорожки необходимо использовать многоканальную звуковую карту.

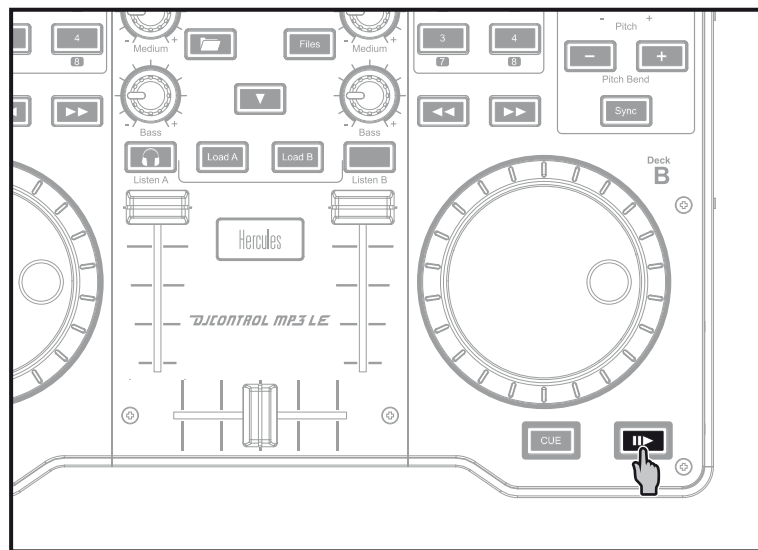
3.1 Вы воспроизводите дорожку на деке А и хотите предварительно прослушать следующую дорожку на деке В.



3.2 Нажмите кнопку  на деке В (куда загружена дорожка, которую надо предварительно прослушать).



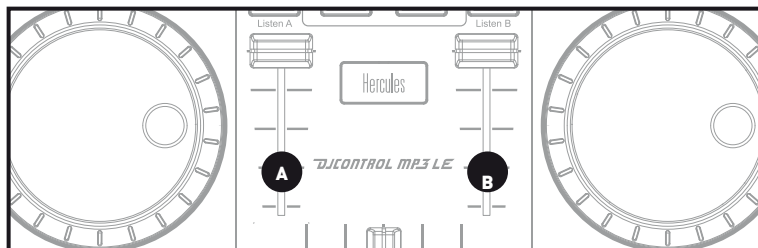
3.3 Запустите и прослушайте дорожку на деке В. Подготовьте дорожку (выровняв ее бит, установив метку...).



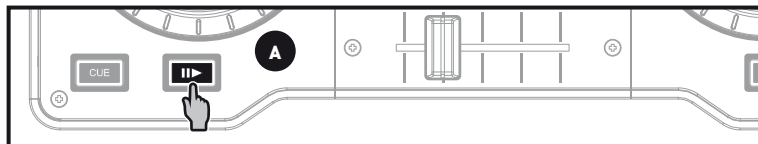
## 4 - МИКШИРОВАНИЕ ДОРОЖЕК

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

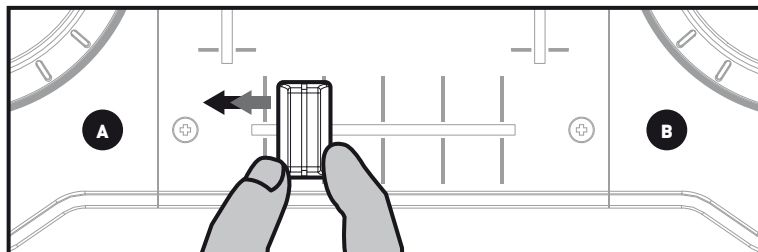
**4.1** Вы загрузили по дорожке на каждую деку (A и B). Установите регуляторы громкости в положение, показанное на рисунке.



**4.2** Сначала вы хотите воспроизвести дорожку на деке A.

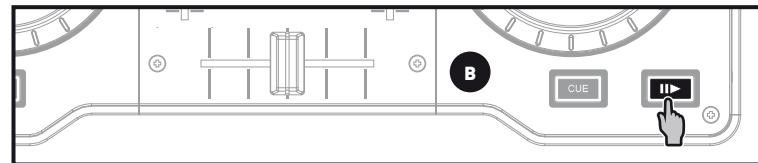


**4.3** Сместите кроссфейдер в сторону нужной деки (в данном случае — влево).

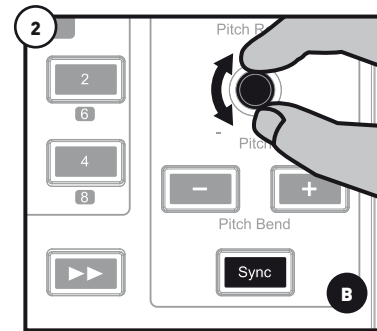
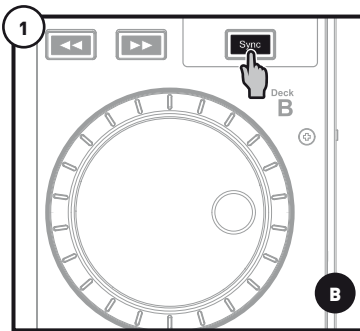


**4.4** Выберите предпрослушивание на деке B (см. 3. Предпрослушивание дорожки).

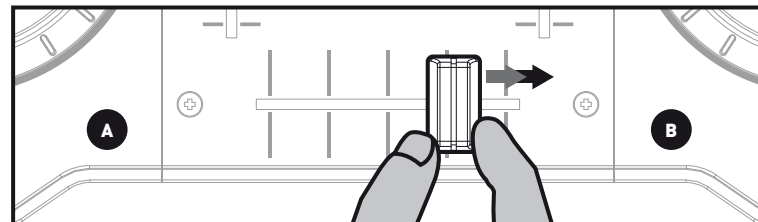
**4.5** Перед окончанием воспроизведения текущей дорожки запустите дорожку на деке B.



**4.6** Для обеспечения единого ритма при переходе синхронизируйте значение BPM (кол-во ударов в минуту) дорожки, которая будет воспроизведена следующей. Для этого нажмите кнопку **Sync** на деке B (1), чтобы бит соответствующей дорожки совпал с битом дорожки, воспроизведение которой будет заканчиваться (на деке A). Бит (BPM) можно также отрегулировать для совпадения с битом дорожки на деке A с помощью регулятора модуляции (2).



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

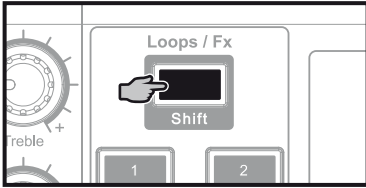


## 5 - ЭФФЕКТЫ И ЦИКЛЫ

**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.

### 5.1 Применение эффекта к загруженной и воспроизводимой дорожке.

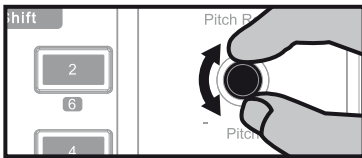
С помощью кнопки **Shift** выберите режим Fx.  
 Если кнопка **Shift** не горит, пульт находится в режиме Loops (= циклы).  
 Если кнопка **Shift** горит, пульт находится в режиме Fx (= эффекты).



В режиме эффектов нажмите одну кнопку для применения эффекта или несколько кнопок для применения набора эффектов. Соответствующий эффект или эффекты отображаются в программе DJUCED™ 18°.

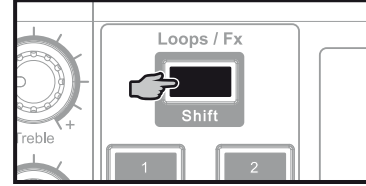


Для модуляции соответствующего эффекта поверните регулятор.

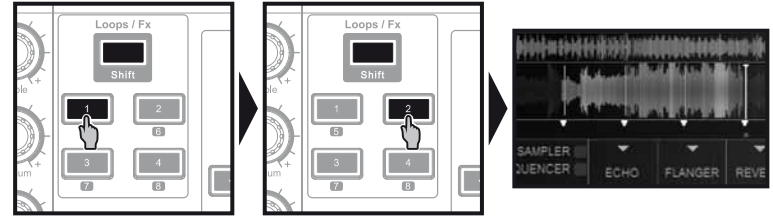


### 5.2 Создание и воспроизведение цикла с загруженной и воспроизводимой дорожкой

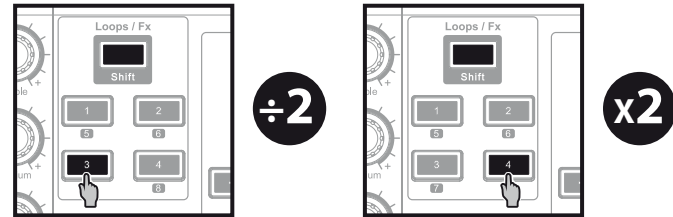
С помощью кнопки **Shift** выберите режим Loops.  
 Если кнопка **Shift** не горит, пульт находится в режиме Loops (= циклы).  
 Если кнопка **Shift** горит, пульт находится в режиме Fx (= эффекты).



В режиме циклов во время воспроизведения дорожки нажмите кнопку 1 для определения точки начала цикла, а затем кнопку 2 в тот момент, который следует определить как точку конца цикла. **Для определения наилучшей точки конца цикла опирайтесь на вертикальные линии в программе DJUCED™ 18° (1 линия = 1 бит), а также на логику воспроизводимой музыки.** DJUCED™ 18° воспроизводит часть дорожки в качестве цикла. Для выхода из цикла и возврата к обычному воспроизведению нажмите кнопку 2.



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



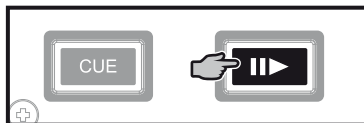
## 6 - РАБОТА С МЕТКАМИ CUE

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

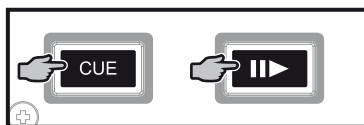
**6.1** Во время проигрывания дорожки остановите воспроизведение нажатием кнопки . Затем установите метку Cue нажатием кнопки .



**6.2** Для перехода к уже установленной метке Cue запустите воспроизведение и нажмите кнопку . При отпускании кнопки воспроизведение остановится. Чтобы продолжить воспроизведение от метки Cue, нажмите кнопку и отпустите кнопку .



**6.3** При нажатии кнопки воспроизведение начинается с последней установленной на дорожке метки и останавливается при отпускании кнопки. Для перехода к метке Cue и запуска воспроизведения нажмите кнопки + .

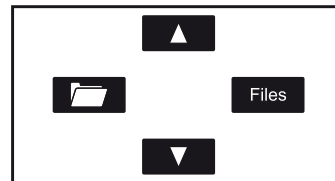


Для удаления метки щелкните (в программе DJUCED™ 18°).



## 7 - 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 .

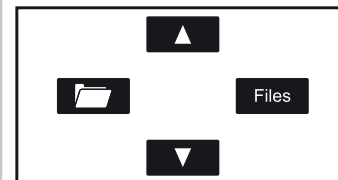
Введите имя для списка воспроизведения и щелкните OK.



В папке Playlists появляется новый список воспроизведения.



Вернитесь к папке с песнями с помощью следующих кнопок:



В программе DJUCED™ 18° 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»).**

