

Numark *iDJ2*

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ВВЕДЕНИЕ	3
ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	3
ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ.....	4
СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЯ.....	4
ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — ГЛОБАЛЬНЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ	9
ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — КОНТРОЛЛЕРЫ МИКСЕРА.....	11
ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — КОНТРОЛЛЕРЫ ДЕКИ	12
ПРИМЕРЫ ЦИКЛИРОВАНИЯ.....	14
КОНТРОЛЛЕРЫ РЕЖИМА iPod DIRECT	14
КАК РАБОТАТЬ С iDJ ²	15
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС.....	17
Включение и выключение.....	17
Дисплей.....	17
Экраны деки.....	17
Панель меню	18
Рабочая зона	18
Индикатор выполнения.....	18
Использование списков	19
Использование диалоговых окон	19
Ответ на вопрос.....	19
Изменение настроек	20
Ввод текста	20
БИБЛИОТЕКА.....	21
ПОДГОТОВКА ЗАПОМИНАЮЩИХ УСТРОЙСТВ	21
СОЗДАНИЕ БИБЛИОТЕКИ	21
Создание при помощи Librarian	21
Создание на iDJ ²	21
ЗАГРУЗКА БИБЛИОТЕКИ	22
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИБЛИОТЕКИ	22
Поиск.....	23
Поиск.....	23
File View	25
Работа со списком воспроизведения	25
ИЗВЛЕЧЕНИЕ БИБЛИОТЕКИ	26
КОНТЕЙНЕР	27
РАБОТА С КОНТЕЙНЕРОМ.....	27
ЗАГРУЗКА И СОХРАНЕНИЕ КОНТЕЙНЕРА.....	28
НАСТРОЙКИ РЕЖИМА ДЕКА (А И В).....	29
PITCH RANGE	29
KEY LOCK	29
TRACK LOADING.....	30
TIME DISPLAY.....	30
FADER START	30
iPod MODE	31
ВИДЫ	32
TRACK VIEW	32
PROFILE VIEW	32
Создание профилей трека	32
Работа с профилями треков	32
UTILITY	33
Display	33
Restore	33
Calibrate.....	34
Updates.....	34
ОБНОВЛЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ iDJ ²	35
ПРОЦЕДУРА ОБНОВЛЕНИЯ	35
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ.....	36
СОВМЕСТИМОСТЬ USB УСТРОЙСТВ	37
USB ПОДКЛЮЧЕНИЕ.....	37
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ВНЕШНИЕ УСТРОЙСТВА	37
ИДЕНТИФИКАЦИЯ БИБЛИОТЕК	37
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФАЙЛОВЫЕ СИСТЕМЫ	38
КАК ИЗБЕЖАТЬ И ИСПРАВИТЬ ОШИБКИ.....	38
ДЕФРАГМЕНТАЦИЯ.....	38
ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ ВАШИХ ДАННЫХ	38
ОПИСАНИЕ ЦИФРОВОГО АУДИО.....	39
КОМПРЕССИЯ	39
ТЕГИРОВАНИЕ.....	39
ФОРМАТЫ.....	39
ПРАКТИЧЕСКИЙ УРОК ПО МИКСИРОВАНИЮ	41
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	43
ЛИЦЕНЗИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	43
ОФИЦИАЛЬНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ.....	43

ВВЕДЕНИЕ

iDJ² — это двухдисковый микшерный пульт, специально разработанный для нужд современного профессионального ди-джея. Удобный, легко читаемый, логичный интерфейс и режим автоматической конфигурации «включай и работай» позволяет ди-джею легко находить и воспроизводить треки с подключенных USB запоминающих устройств или проигрывателей Apple iPod*. Песни могут быть направлены вручную на проигрыватели или автоматически воспроизведены, как на музыкальном автомате.

Мощные инструменты, такие как Crate и Profile View, предоставляют возможность изменить свое мнение о традиционных методах работы ди-джея. Функция Crate может быть использована для одновременной подготовки и аранжировки трека во время исполнения предыдущего или для микширования обоих. С функцией Profile View Вы получите визуальную наводящую помощь, подобно просмотру дорожек при записи, и даже лучше!

iDJ² оснащен двумя разъемами USB и док-станцией iPod, предоставляя тем самым множество возможностей сохранения данных. А именно, используя Apple iPod, флэш-карты и внешние жесткие диски. Поиск исполнителей, альбомов или треков стал еще быстрее с помощью USB клавиатуры (не входит в комплект). Пульт iDJ² поддерживает следующие музыкальные форматы: MP3, WAV и AAC**, хранящиеся в файловой системе FAT16, FAT32, NTFS и HFS+.

Кроме впечатляющих способностей исполнения, iDJ² также работает, как полнофункциональная рабочая микшерная станция ди-джея и оснащена всеми необходимыми регуляторами, которые могут понаблюдеться профессиональному ди-джею в работе, такие как кроссфейдер, секция EQ/усиления для каждого канала, наушники и аналоговые входы для подключения необходимых источников звука, например, магнитофонов и проигрывателей дисков.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2-канальный микшер с регуляторами EQ и усиления
- Кроссфейдер и изменяемые настройки формы волны
- 2 аналоговых стерео входа для подключения дополнительных источников звука, а именно магнитофонов и CD проигрывателей
- 2 стереофонических канала Master Out (симметричный и несимметричный)
- Канал Stereo Record Out (несимметричный)
- Микрофонный вход с регуляторами усиления и тона
- 2 выхода наушников (1/4 и 1/8-дюймовые) с регуляторами усиления и тона
- Поддержка iPod, флэш-карт и внешних USB жестких дисков
- Скратчинг и изменение высоты тона звучания
- Бесшовное циклирование и заикание
- Управление высотой тона звучания
- Блокировка
- Большой цветной ЖК-дисплей с удобным легко-читаемым интерфейсом
- Быстрый поиск по песням
- Визуализация треков
- Док-станция iPod для прямого микширования с Вашего iPod
- Выходной разъем S-Video, позволяющий вывести изображение с iPod (только в режиме iPod Direct)
- 2 USB разъема для подключения флэш-карт, жестких дисков или клавиатуры.
- Поддерживаемые форматы: MP3, WAV и AAC**
- Технология автоматического слежения Beatkeeper с функцией TAP
- Фейдер-старт
- Поддержка компьютерной USB клавиатуры для быстрого поиска на устройствах USB или iPod
- Компьютерный плей-лист, содержащий множество популярных форматов
- Безопасное обновление программного обеспечения для последующих расширений функциональных возможностей. Более подробная информация дана на веб-сайте www.numark.com

* iPod — это торговая марка компании Apple, Inc., зарегистрированной в США и других странах.

** К защищенным аудио файлам формата AAC, загруженным с iTunes Music Store, нет доступа.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Оптимальное качество работы на iDJ² Вы можете достичь, только установив новейшее программное обеспечение. Мы настоятельно рекомендуем проверить обновления вашего программного обеспечения, и продолжать регулярно проверять его, чтобы не пропустить появления новых разработок! Более подробная информация дана в разделе «Обновления программного обеспечения iDJ²».

**Не применяйте силу!**

USB устройства вставляются в порт USB только одним способом. Если устройство не входит легко в порт, не нажимайте на него с силой, проверьте правильность расположения устройства в разъеме.

**Отключите до извлечения!**

По окончании работы с запоминающими устройствами обязательно правильно отключите устройство до его извлечения, точно таким же образом, как Вы делаете на вашем домашнем компьютере! Извлечение устройства до его отключения может повлечь за собой повреждение ваших данных. Более подробная информация дана в разделе «Извлечение библиотеки».

**Концентраторы USB**

Вы можете подключить по одному концентратору в каждый из USB разъемов iDJ², но ни в коем случае не подключайте один концентратор в другой. Мы рекомендуем использовать только высококачественные концентраторы для максимальной безопасности.

**Приспособления USB**

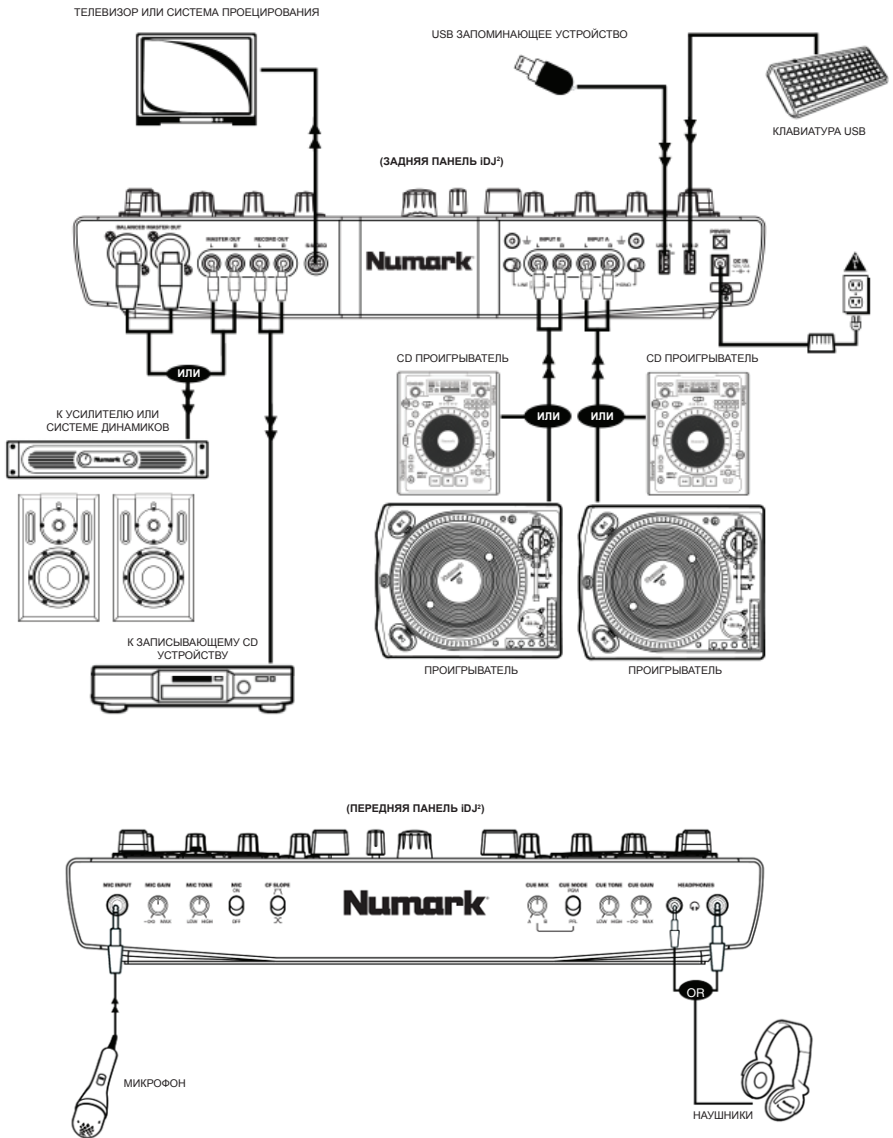
Мыши, сенсорные панели и другие устройства не подходят для вашего iDJ². Поддерживается большинство USB клавиатур.

СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЯ

1. Убедитесь, что в комплект входит следующее:
 - iDJ²
 - Адаптер питания
 - USB флэш-карта
 - Руководство по быстрому запуску
 - Брошюра «Инструкции по безопасности»
2. ПРОЧИТАЙТЕ ИНСТРУКЦИИ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ДО НАЧАЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЗДЕЛИЯ.
3. Изучите схему подключения.
4. Установите iDJ² в надлежащее для работы положение.
5. Убедитесь, что все устройства выключены и все фейдеры и регуляторы усиления установлены на минимальный уровень.
6. Подключите стерео выходы микшера и/или других аудио устройств.
7. Подключите все устройства к сети питания.
8. Включите все устройства в следующем порядке.
 - iDJ²
 - усилители или выходные устройства.
9. При выключении устройств производите эту операцию в обратном порядке следующим образом:
 - усилители или выходные устройства.
 - iDJ²

Подробнее об этом изделии см. на веб-сайте <http://www.numark.com/iDJ2>.

Пожалуйста, изучите представленную далее схему подключений:



ВНЕШНИЙ ВИД ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ



- DC IN** — Пожалуйста, подключите входящий в комплект адаптер питания (DC 12В 2А) к этому входному разъему и затем к источнику питания. Пожалуйста, используйте только входящий в комплект адаптер питания, в противном случае Вы можете повредить iDJ². Вы можете закрепить кабель адаптера зажимом во избежание случайных отключений питания.
- POWER** — используйте этот переключатель для включения/выключения iDJ². Резко нажмите для включения устройства. Для выключения устройства нажмите и удержите кнопку до полного отключения питания устройства.
- MASTER BALANCED OUT** — Эти линейные симметричные разъемы XLR типа выводят стерео микс, и их необходимо подключить к усилителю или системе динамиков. Пожалуйста, используйте симметричные разъемы XLR (TRS) типа для подключения динамиков или усилителя.
- MASTER OUT** — Этот линейный стерео разъем RCA типа выводит стерео микс. Пожалуйста, используйте стерео кабель RCA типа для подключения стерео системы или усилителя.
- RECORD OUT** — Это дополнительный линейный стерео разъем RCA типа, который выводит стерео микс. Если Вы хотите записать ваш микс в том же виде, в каком Вы исполняли, или вывести сигнал на дополнительные динамики, пожалуйста, воспользуйтесь кабелем RCA для подключения к записывающему устройству или к системе динамиков.
- S-VIDEO** — При использовании видео iPod, iDJ² может выводить видео сигнал через разъем S-video. Воспользуйтесь стандартным кабелем S-video для подключения к телевизору, монитору или устройству для проецирования. Это позволит отображать видео с вашего iPod.

Примечание: Видеозаписи могут быть воспроизведены, только если Дека А находится в режиме iPod Direct. Более подробная информация дана в разделе «Режим iPod Direct».

- INPUT 1** — Используйте стерео кабель RCA для подключения к этому входу аудио источника линейного уровня или phono.
- INPUT 2** — Используйте стерео кабель RCA для подключения к этому входу аудио источника линейного уровня или phono.
- LINE | PHONO** — Каждый входной разъем оснащен переключателем Line | Phono. В зависимости от входного сигнала Вы можете установить этот переключатель в положение Line или Phono. При подключении проигрывателя phono установите переключатель в положение Phono. При использовании источников линейного уровня, таких как цифровые и CD проигрыватели, установите этот переключатель в положение Line.
- GROUND CONNECTORS** — При использовании проигрывателей phono уровня, пожалуйста, убедитесь, что подключили провода заземления проигрывателей к этим разъемам. Это обеспечит вам отсутствие помех при исполнении.
- USB INPUTS** — Пожалуйста, подключите ваши устройства хранения данных к этим двум USB портам, также Вы можете использовать концентратор для создания большего количества USB входов. Вы также можете подключить клавиатуру USB к одному из этих портов для быстрой навигации по iDJ². (Подробнее о горячих клавишах клавиатуры см. в разделе «Управление клавиатурой и горячие клавиши»).

Примечание: iDJ² поддерживает файловые системы FAT и HFS+. Пожалуйста, убедитесь, что устройство, которое Вы хотите подключить, было отформатировано в одном из этих форматов файловых систем.

- KENSINGTON LOCK** — Воспользуйтесь этим замком для крепления iDJ² к столу или поверхности.

ВНЕШНИЙ ВИД ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ

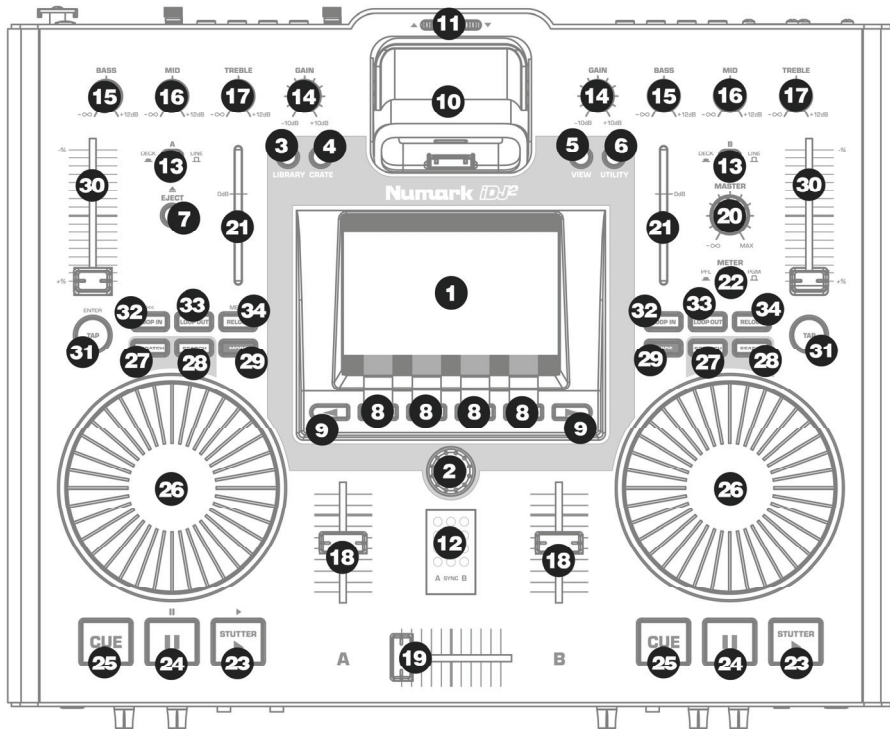


1. **MIC INPUT** — Подключите к этому разъему 1/4-дюймовый штекер микрофона.
2. **MIC GAIN** — При помощи этого регулятора Вы можете настроить уровень микрофонного сигнала.
3. **MIC TONE** — При помощи этого регулятора Вы можете настроить тон микрофонного сигнала. Вращая регулятор по направлению к «High», Вы акцентируете высокие частоты микрофонного сигнала и производите более яркий звук. Вращая регулятор по направлению к «Low», Вы акцентируете низкие частоты микрофонного сигнала и производите звук с большим количеством басовых частот.
4. **MIC** — Этот переключатель включает/выключает микрофонный сигнал.
5. **CF SLOPE** — Этот переключатель может быть использован для настройки крутизны кривой перехода кроссфейдера. При переключении вверх Вы создадите более острую форму кривой, позволяя использовать кроссфейдер для быстрых переходов и скрэтчинга. При переключении вниз Вы создадите более округлую форму кривой, позволяя использовать фейдер для медленных переходов. Поэкспериментируйте с этими двумя настройками и выберите наиболее вам подходящий.
6. **CUE MIX** — Управляет относительным уровнем громкости каждой деки канала Cue. Если установить регулятор в нижнее положение (A), Вы услышите только аудио, воспроизводимое на деке A, в то время как, установив регулятор в верхнее положение, Вы услышите аудио, воспроизводимое на деке B. При установке регулятора в среднее положение, Вы услышите аудио с обеих дек A и B.
7. **CUE MODE** — Этот переключатель используется для переключения между прослушиванием предфейдерных уровней (PFL) дек A и B, или программ (PGM) канала Cue.
8. **CUE TONE** — Этот регулятор настраивает тон выходного сигнала наушников без влияния на какой-либо другой выходной сигнал.
9. **CUE GAIN** — Вы можете использовать этот регулятор для настройки уровня аудио сигнала наушников.
10. **HEADPHONES (1/8")** — Подключите 1/8-дюймовый штекер наушников к этому выходу для прослушивания канала Cue.
11. **HEADPHONES (1/4")** — Подключите 1/4-дюймовый штекер наушников к этому выходу для прослушивания канала Cue.

ВНЕШНИЙ ВИД ВЕРХНЕЙ ПАНЕЛИ

Все регуляторы верхней панели iDJ² могут быть разделены на три категории: ГЛОБАЛЬНЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ, КОНТРОЛЛЕРЫ МИКШЕРА И КОНТРОЛЛЕРЫ ДЕКИ.

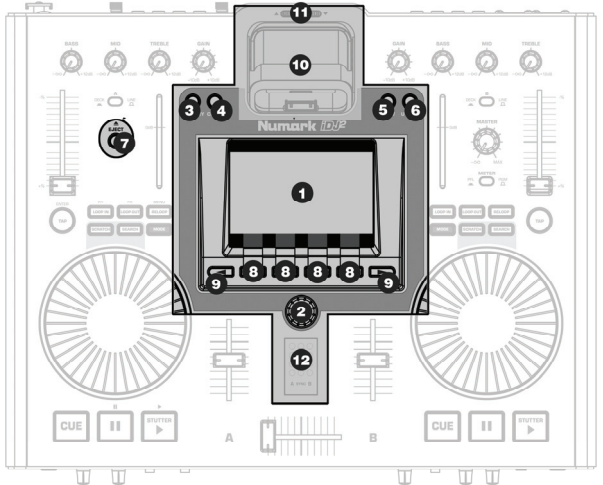
Пожалуйста, прочтите следующие три раздела этого руководства, в которых подробно описаны функции этих контроллеров. Если вам понадобится помощь для определения местонахождения определенного контроллера на панели, обратитесь к следующей иллюстрации:



ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — ГЛОБАЛЬНЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

Глобальные контроллеры iDJ² позволяют получить доступ и управлять многими функциями устройства, а именно Library, Crate и многими другими.

- LCD** — Большой цветной экран отображает информацию о iDJ², его деках, подключенных съемных накопителях и различных операциях меню.
- PUSH TO ENTER** — Этот регулятор используется для перемещения по спискам, изменения настроек и работы с различными частями пользовательского интерфейса. Вы можете нажать его для выбора или изменения подсвеченного параметра.
- LIBRARY** — Эта кнопка позволяет получить доступ к музыкальной библиотеке, сохраненной на съемном устройстве, подключенном к iDJ². Подробнее о том, как просмотреть и загрузить музыку со съемных носителей, см. в разделе «Управление библиотекой».
- CRATE** — Эта кнопка позволит вам просмотреть «Контейнер». Все треки, отправленные в Контейнер, будут показаны в этом списке. Во время просмотра содержания Контейнера, Вы можете воспользоваться кнопками FUNCTION, расположенными под экраном, чтобы отправить треки на одну из деков для микширования, вернуть их в Контейнер для последующего использования или одновременно переместить их из Контейнера. Вы также при желании можете изменить порядок треков в контейнере, нажав и отпустив регулятор PUSH TO ENTER с последующим его вращением, что переместит выбранный трек вверх или вниз по списку. Затем повторно нажмите и отпустите ENTER для подтверждения нового положения. Более подробная информация о Контейнере см. в разделе «Контейнер» данного руководства.
- VIEW** — Эта кнопка может использоваться для получения доступа к различной информации о музыке, исполняемой на деках. Кнопка VIEW переключает режимы Track View и Profile View. Более подробная информация дана в разделе «Виды».
- UTILITY** — Нажатие этой кнопки откроет меню Utility, в котором Вы можете настроить установки дисплея, сбросить их значения к заводским и проверить слайдеры высоты тона. Более подробная информация дана в разделе «Сервисная программа».
- EJECT** — Нажмите эту кнопку для выбора запоминающего устройства, которое Вы хотите извлечь. При нажатии этой кнопки будет отображен список устройств, подключенных в данный момент к iDJ². Выберите, какое устройство Вы хотите извлечь, вращая регулятор PUSH TO ENTER и нажимая соответствующую кнопку FUNCTION, расположенную под дисплеем, для извлечения выделенного устройства.



Пожалуйста, учтите: Обязательно отключите подключенное устройство до его извлечения из iDJ². В противном случае, при извлечении устройства до его отключения, данные, сохраненные на этом устройстве, могут быть повреждены.

- ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ** — Эти четыре кнопки могут быть использованы для выбора параметра из доступного меню, отображаемого на экране. Функциональность этих кнопок может быть изменена в зависимости от просматриваемого меню. На экране непосредственно над кнопкой будет отображена выполняемая ею функция.
- КНОПКИ < / >** — Эти две кнопки используются для перемещения по доступным страницам. Если доступны дополнительные страницы, стрелочки над кнопками будут подсвечены. Эти кнопки также используются для перемещения курсора в тексте.

10. **ДОК-СТАНЦИЯ IPOD** — Эта док-станция используется для подключения iPod. При подключении Вы можете просматривать содержимое вашего iPod, используя браузер iDJ², и загружать треки на каждую деку или организовать их в Контейнере. iDJ² дает вам возможность одновременно воспроизвести 2 трека с iPod на деках А и В. Также, Вы можете зарядить iPod при включенном iDJ².
11. **НАСТРОЙКА ДОК-СТАНЦИИ** — В зависимости от используемого iPod Вы можете настроить этот регулятор, чтобы проигрыватель плотно входил в док.
12. **BEATKEEPER™** — Технология Beatkeeper™ автоматически отслеживает такты, основанные на комбинации частот и ритмических паттернов музыки. На экране будет указано количество ударов в минуту, и будет выведена тактовая информация о музыке в виде гистограммы. Слева будут указаны такты музыки, исполняемой в левом канале, в то время как справа отображены такты музыки, исполняемой в правом канале. Средняя шкала будет подсвечена голубым светом при усилении доли музыки, одновременно исполняемой обоими каналами. Тем не менее, учтите, что для создания хорошего микса двух песен, необходимо, чтобы сильные доли не просто иногда совпадали, но звучали одновременно длительный период времени.



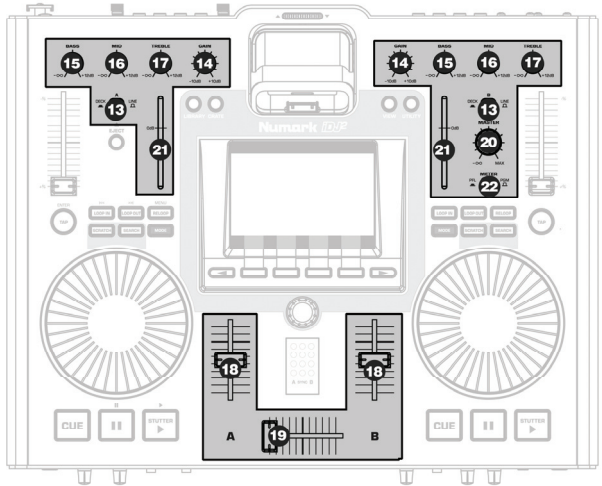
Гистограмма: Большинство рок и танцевальной музыки установлено на 4 доли, называемые тактами. Нижний индикатор отображает первую долю или «Сильную долю». Иногда, она может быть установлена неправильно или, возможно, Вы захотите сбросить ее настройки. Для сброса сильной доли любого канала просто ударьте по кнопке TAP в местоположении новой сильной доли во время воспроизведения или временной остановки музыки.

ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — КОНТРОЛЛЕРЫ МИКШЕРА

iDJ² представляет собой полнофункциональный микшер ди-джея, который может быть использован для микширования звука из USB запоминающих устройств и проигрывателей iPod, а также дополнительных входных устройств, например, CD плееров и проигрывателей, подключенных к входам типа RCA на задней панели устройства.

Каждый канал микшера оснащен коммутатором входов. Переключатель коммутатора входов (DECK/LINE) определяет, какой сигнал будет маршрутизирован к микшерному пульта:

- В положении **Deck** (вход) канал микшера будет выводить звуковой сигнал из подключенных iPod или USB запоминающих устройств. Треки могут быть отправлены к виртуальной деке через меню экрана.
- В положении **Line** (выход) канал микшера будет выводить звуковой сигнал из входов RCA типа на задней панели устройства (CD плеера, проигрывателя и др.)



Вне зависимости от выбранного варианта Вы можете использовать знакомые ди-джем контроллеры (усиления, EQ, громкости и кроссфейдер).

Каждый канал микшера оснащен:

- 13. КОММУТАТОР ВХОДОВ (DECK/LINE)** — Выбирает входной сигнал канала (DECK = USB устройство или iPod, LINE = внешний источник через входной разъем RCA).
- 14. GAIN** — Настраивает общее усиление аудио сигнала канала.
- 15. BASS** — Настраивает низкие частоты (басы) аудио сигнала канала.
- 16. MID** — Настраивает средние частоты аудио сигнала канала.
- 17. TREBLE** — Настраивает высокие частоты аудио сигнала канала.
- 18. VOLUME FADER** — Настраивает громкость аудио сигнала канала.

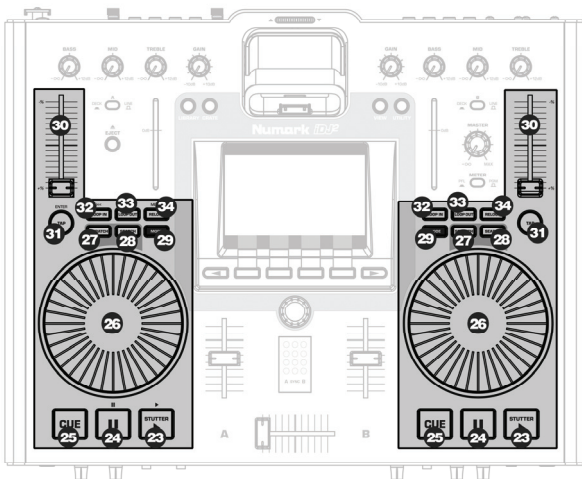
Также на верхней панели расположены:

- 19. КРОССФЕЙДЕР** — Постепенно изменяет аудио сигнал между каналами A и B.
- 20. РЕГУЛЯТОР MASTER LEVEL** — Регулирует выходной уровень сигнала мастер микса.
- 21. ИНДИКАТОРЫ УРОВНЯ** — Отображают предфейдерный или программный уровень звука.
- 22. КНОПКА METER** — Переключает индикаторы уровня между предфейдерным (PFL) или программным (PGM).

ВЕРХНЯЯ ПАНЕЛЬ — КОНТРОЛЛЕРЫ ДЕКИ

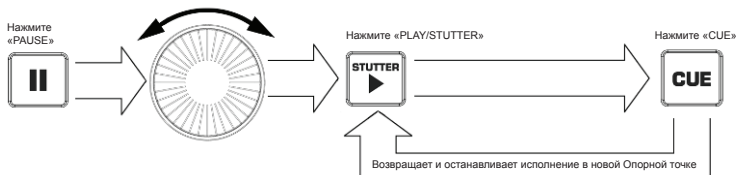
Контроллеры деки становятся доступными при установке коммутатора входов канала в положение Deck. Используя эти контроллеры, Вы можете исполнять, скрэтчить музыку, изменять высоту тона и луп музыки, сохраненной на USB запоминающих устройствах, таких как жесткие диски, флэш-карты и проигрыватели iPod.

Пожалуйста, учтите: Если канал был установлен в положение Line, контроллеры деки не будут оказывать эффекта на исполняемый звук канала.



23. **PLAY/STUTTER** — Нажатие этой кнопки начинает загрузку музыки на соответствующую деку. Опорная точка будет установлена в текущем положении, и музыка начнет исполнению. Нажатие этой кнопки во время воспроизведения, повторно запустит песню с опорной точки, что может использоваться для создания эффекта «заикания».
24. **PAUSE** — Нажатие этой кнопки останавливает исполнение музыки на соответствующей деке. Если Вы нажмете и удержите кнопку PAUSE в течение 1 секунды, Вы возвратитесь к началу трека.
25. **CUE** — Возвращает и останавливает музыку в последней опорной точке. Опорная точка — это последняя точка, в которой была нажата кнопка PLAY/STUTTER или запущен трек до ее нажатия. Вы можете прослушать музыку, начинающуюся в Опорной точке, нажав и удерживая кнопку CUE, — музыка будет исполняться все время удержания кнопки, а после отпущения кнопки музыка остановится в Опорной точке. Вы легко можете редактировать опорную точку, поворачивая jog-диск к новому значению во время остановки. При вращении jog-диска будет слышна музыка. Остановив вращение колеса, и нажав PLAY, будет установлена новая опорная точка.

Прокрутите до новой опорной точки



26. **JOG WHEEL** — Этот диск используется для изменения модуляции звука, скрэтчинга и поиска треков при исполнении музыки на деке. Функциональность этого диска определяется двумя сопутствующими кнопками — SCRATCH и SEARCH. Во время воспроизведения трека на деке и отключении режимов Scratch и Search, jog-диск функционирует как колесо модуляции звука. Колесо модуляции звука временно ускоряет (поверните по часовой стрелке) или замедляет (против часовой стрелки) темп музыки. Эта техника используется при микшировании двух треков с одинаковым темпом, но который может быть не синхронизирован. Следовательно, при помощи колеса модуляции Вы можете временно замедлить или ускорить микшируемый трек, таким образом, доли «будут зафиксированы» с долями воспроизводимого трека. При временной остановке трека, Вы можете использовать jog-диск для поиска местоположения новой опорной точки в музыке. Последующее нажатие PLAY/STUTTER установит в этом местоположении новую опорную точку.

27. **SCRATCH** — Используйте эту кнопку для включения режима Scratch. Режим Scratch позволяет Вам «скрэтчить» музыку на деке, вращая jog-диск вперед и назад. При остановке этого диска, воспроизведение вернется в нормальный режим. Для перехода в нормальный режим без пропуска, поверните вперед до практически нормального воспроизведения до отпускания диска.
28. **SEARCH** — Используйте эту кнопку для включения режима Search. Режим Search позволяет использовать jog-диск для быстрого сканирования по текущему треку. При включении режима Search вращение jog-диска быстро переместит вас вперед или назад. Если Вы не будете вращать диск в течение 8 секунд, Вы автоматически выйдете в режим Search.
29. **MODE** — Нажатие этой кнопки выведет на экран параметры деки, такие как Pitch Range, Key Lock, Track Loading, Time Display, Fader Start и iPod Mode. Эти параметры представлены на двух разделенных страницах (Pitch, Settings), доступ к которым можно получить при помощи функциональных кнопок под экраном. При помощи регулятора PUSH TO ENTER Вы можете выбрать желаемое значение, а нажимая этот регулятор, Вы переместитесь к следующему параметру на выбранной странице. Повторное нажатие кнопки MODE закроет диалоговое окно параметров деки.

Страница PITCH:

Pitch Shift — отображает значение смещения высоты тона, применяемого к деке.

Key Lock Shift — отображает количество смещения темпа, применяемого к деке во время включения Key Lock. Pitch Range — выбирает желаемый диапазон высоты (0%, ±6%, ±12%, ±25%, +25/-100%). Key Lock — включает и выключает функцию Key Lock.

Страница SETTINGS:

Track Loading — определяет, как треки в контейнере будут загружены и воспроизведены (Manual, Automatic, Continuous, Cyclic).

Time Display — переключает различные режимы отображения времени (Elapsed, Remaining).

Fader Start — определяет, как будет использоваться фейдер-старт (Off, Cue, Pause).

iPod Mode — определяет функцию деки (Direct, USB). Подробнее о режиме iPod Direct см. раздел «Режим iPod Direct». Этот режим позволяет управлять iPod напрямую при помощи регуляторов деки A, а также отображает видео содержимое вашего iPod через разъем S-Video на задней панели iDJ².

30. **PITCH SLIDER** — Каждый канал оснащен слайдером высоты, который используется для управления скоростью музыки. Перемещение слайдера по направлению к «-» приводит к понижению высоты (и замедлению темпа) музыки, в то время как движение слайдера по направлению к «+» увеличит высоту (и темп) музыки.
31. **TAP** — Нажатие этой кнопки одновременно с долей поможет Beatkeeper определить темп. Удержание этой кнопки в течение одной секунды сбросит и пересчитает значение счетчика BPM.

КОНТРОЛЛЕРЫ ЦИКЛИРОВАНИЯ

Частью контроллеров деки являются контроллеры циклирования — кнопки LOOP IN, LOOP OUT, RELOOP. iDJ² характеризуется бесшовным циклированием, означающее, что при определении цикла, не будет задержки при повторном исполнении трека сначала.



Пожалуйста, учтите: Когда Дека A находится в режиме iPod Direct, контроллеры циклирования деки будут управлять iPod и кнопками меню.

32. **LOOP IN** — Это точка, в которой начнется цикл. По умолчанию, точка «loop in» автоматически устанавливается в текущей опорной точке (независимо от начала трека), до того, как будет установлена новая точка «loop in». Для определения новой точки «loop in» нажмите кнопку LOOP IN в момент достижения песней желаемой точки, в которой Вы хотите начать цикл. Кнопка LOOP IN загорится, указывая, что была установлена новая точка «loop in». Сейчас Вы можете нажать кнопку RELOOP для немедленного возвращения в точку «loop in» и для начала воспроизведения. Если Вы хотите изменить точку «loop in», нажмите еще раз кнопку LOOP IN.

Пожалуйста, учтите: Кнопка LOOP IN также может быть использована для создания опорной точки в реальном времени. После нажатия кнопки LOOP IN опорная точка была установлена в нужном местоположении. Вы можете всегда вернуться к этой опорной точке, удерживая нажатой кнопку CUE и нажимая кнопку LOOP IN — дека остановится и возвратится в точку LOOP IN. Вы можете возобновить воспроизведение с этой точки, нажав кнопку PLAY.

- 33. LOOP OUT** — Устанавливает конечную точку цикла. При первом нажатии кнопки LOOP OUT во время воспроизведении песни, эта кнопка будет мигать, и песня начнет воспроизведение бесшовным циклом, начиная с точки «loop in» и заканчивая в точке «loop out». Для остановки цикла нажмите кнопку LOOP OUT во второй раз, воспроизведение продолжится после достижения ранее установленной точки «loop out». Кнопка LOOP IN будет продолжать гореть, означая, что цикл находится в памяти для повторного зацикливания.

Пожалуйста, учтите: Кнопка LOOP OUT также может быть использована для создания опорной точки в реальном времени. После нажатия кнопки LOOP OUT опорная точка была установлена в нужном местоположении. Вы можете всегда возвратиться к этой опорной точке, удерживая нажатой кнопку CUE и нажимая кнопку LOOP OUT — дека остановится и возвратиться в точку LOOP OUT. Вы можете возобновить воспроизведение с этой точки, нажав кнопку PLAY.

- 34. RELOOP** — Повторяет исполнение «заикания» с точки «Loop In». Если цикл был установлен, повторно будет воспроизводиться установленный цикл до повторного нажатия кнопки LOOP OUT.

ПРИМЕРЫ ЦИКЛИРОВАНИЯ

Нажмите кнопку [LOOP IN] для установки точки «Loop In»



Нажмите кнопку LOOP IN для установки начала цикла, затем нажмите LOOP OUT для установки конечной точки цикла. После нажатия LOOP OUT, iDJ² будет циклически повторять трек между этими двумя точками. При повторном нажатии LOOP OUT, iDJ² выйдет из цикла и продолжит обычное воспроизведение.

Нажмите кнопку [LOOP IN] для установки точки «Loop In».

Нажмите еще раз кнопку [LOOP IN] для выбора другой точки «Loop In».

Нажмите кнопку [LOOP IN] для установки точки «Loop In».



Если Вы нажали кнопку LOOP IN, но затем решили установить другую точку «Loop In», нажмите кнопку LOOP IN еще раз. Нажмите LOOP OUT для начала воспроизведения между начальной и конечной точками.

Нажмите кнопку [LOOP IN] для установки точки «Stutter»

Нажмите кнопку [RELOOP] для начала воспроизведения с точки «Stutter»



Точка «Loop In» также может быть использована для исполнения с «заиканием», начиная с определенной точки песни. Просто нажмите LOOP IN для установки точки «Stutter», затем нажмите RELOOP для начала воспроизведения с точки «Stutter». Каждый раз при нажатии RELOOP, iDJ² будет возвращаться в точку «Stutter» и воспроизводить мелодию, начиная с этой точки.

КОНТРОЛЛЕРЫ РЕЖИМА iPod DIRECT

В режиме iPod Direct некоторые из контроллеров деки A становятся контроллерами iPod, позволяя вам просмотреть и воспроизвести содержимое iPod.

TAP — Функционирует как команда «Enter» вашего iPod.

LOOP IN — Функционирует как «<<» вашего iPod.

LOOP OUT — Функционирует как «>>» вашего iPod.

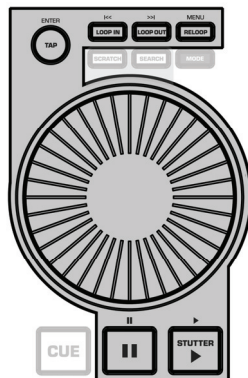
RELOOP — Функционирует как команда «Menu» вашего iPod.

JOG WHEEL — Функционирует как сенсорное колесо управления вашего iPod.

PAUSE — Функционирует как команда «Pause» вашего iPod.

PLAY — Функционирует как команда «Play» вашего iPod.

Пожалуйста, учтите: Режим iPod Direct может быть использован только для Деки A. Для включения режима iPod Direct нажмите кнопку Mode и измените настройки iPod Mode на Direct. Более подробная информация об этом режиме дана в разделе «Режим iPod Direct».



КАК РАБОТАТЬ С iDJ²

iDJ² вводит некоторые новые понятия для цифровых станций ди-джеев, но тем не менее работа на этом устройстве остается легкой и быстрой. Многие из новых цифровых характеристик iDJ² отражают техники ди-джея, с которыми Вы были уже знакомы. Фактически не существует одного правильного метода работы на iDJ², в чем Вы можете убедиться экспериментируя, но далее мы расскажем об основных этапах работы.

➤ Get Digital!

До начала работы на вашем iDJ² необходимо преобразовать ваши данные в поддерживаемые цифровые форматы. В разделе «Совместимость USB устройств» в данном руководстве подробно описан этот процесс, но короче говоря, вам необходимо использовать ПК или Mac для преобразования ваших данных в форматы WAV, MP3 или AAC. Если Вы используете цифровые устройства, такие как MP3 плееры или PC DJ, то используемые треки находятся в соответствующем формате. Будьте внимательны на этом этапе работы, чтобы быть уверенными в преобразовании в соответствующий формат. Вы можете найти необходимые устройства, такие как подключаемые к компьютеру проигрыватели Numark TTUSB, используемые для получения традиционных форматов данных.



➤ Get Ready!

До начала работы убедитесь, что ваши съемные устройства содержат необходимые вам данные. Для экономии времени воспользуйтесь инструментом Librarian на вашем ПК для подготовки библиотеки для каждого устройства (см. раздел «Создание библиотеки»). Также, очень удобно создавать резервные копии ваших данных, что является необходимой в цифровом мире предосторожностью.



ГЛАВНАЯ БИБЛИОТЕКА



РАБОЧАЯ БИБЛИОТЕКА



РЕЗЕРВНАЯ БИБЛИОТЕКА

► Gig!

Теперь ваши данные готовы для работы, тогда подключайте iDJ² и играйте!

1. Подготовка вашего Контейнера
iDJ² содержит виртуальный контейнер данных. Вы можете отправить треки из Библиотеки в Контейнер для начала создания музыкальной подборки простым перемещением записей. Более подробная информация об этом дана в разделе «Использование библиотеки» в этом руководстве. Вы можете при желании выполнить этот шаг (и следующий) заранее, а если ваши носители не защищены от записи, все данные будут автоматически сохранены в контейнере.
2. Расположите их в желаемом порядке
Определите порядок расположения треков в контейнере, или при желании Вы можете выбирать треки на лету. Используйте контейнер любым удобным для вас способом.
3. Отправляйте треки из контейнера
Отправляйте по желанию треки из контейнера на деки. Если в вашем контейнере установлен определенный порядок, то iDJ² автоматически отправит следующий трек на воспроизведение. Если Вы хотите, чтобы ваша подборка автоматически управлялась, воспользуйтесь непрерывным методом автоматического воспроизведения каждого трека по очереди. Более подробная информация об автоматической загрузке трека и его воспроизведении см. раздел «Загрузка трека».
4. Изменяйте подборку треков в любое необходимое вам время
Содержимое контейнера может быть изменено в любое время, Вы можете вставить желаемые треки, изменить их порядок – воспользуйтесь контейнером как инструментом для организации вашего исполнения.
5. Обойдите контейнер для воспроизведения последних треков
Вы можете напрямую отправить треки из Библиотеки на деку. Это не влияет на содержимое контейнера, таким образом, Вы можете при желании совместить ваши методы работы.
6. Исполняйте в привычном для вас методе
Трек был отправлен на деку, и теперь Вы можете изменять доли, скрэтчить и создавать циклы, используя знакомые вам контроллеры деки. iDJ² может выполнять несколько задач одновременно, так Вы можете работать над вашей подборкой при помощи Библиотеки и Контейнера в любое время, даже во время микширования на обоих деках.
7. Микшируйте и творите
iDJ² является полноправным микшером, оборудованным знакомыми вам контроллерами микширования – кроссфейдером, регуляторами громкости, усиления, эквалайзером и универсальными регуляторами измерения и отправки сигнала.

Далее Вы узнаете, как максимально использовать возможности вашего iDJ²!

ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

iDJ² отличается новаторским графическим интерфейсом, настроенным для создания революционных изменений в вашей работе ди-джея. Интерфейс предоставляет быстрый и легкий доступ к новым возможностям устройства, и разработан для соответствия вашим требованиям в работе. Для этого iDJ² был создан многофункциональным – Вы можете переключать функции даже во время выполнения какой-либо более сложной операции (например, создания новой библиотеки).

В этом разделе мы расскажем о графическом интерфейсе, для овладения которым вам потребуется не более нескольких минут, а затем, в последующих разделах мы остановимся на отдельных характеристиках iDJ².

■ Включение и выключение

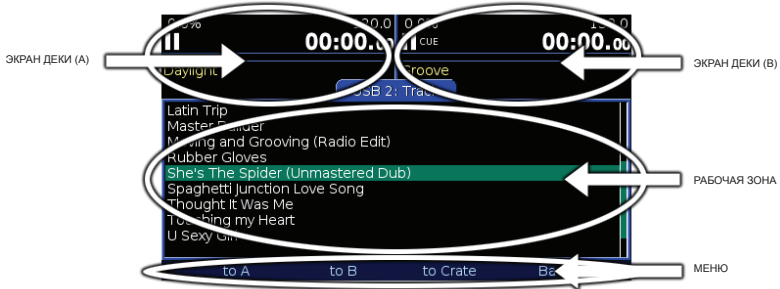
Используйте кнопку питания на задней панели iDJ² для его включения и выключения.

Для включения нажмите и отпустите кнопку питания. Кнопка загорится красным светом и iDJ² начнет свою работу. Будьте осторожны, не держите нажатой кнопку питания при включении, так как Вы запустите режим Upgrade (см. «Обновления программного обеспечения iDJ²»).

Для выключения нажмите и удержите кнопку питания. На экране появится строка состояния, заполняющаяся слева направо в течение всего времени удержания кнопки. iDJ² будет отключен по достижении правой стороны, это займет около трех секунд. Этот процесс предназначен для предупреждения случайного выключения устройства во время исполнения.









■ Дисплей

В центральной части iDJ² расположен большой графический дисплей. Некоторые его части предназначены для определенных функций, другие изменяются в зависимости от вашей работы.



■ Экраны деки

Информация о воспроизведении каждой деки всегда отображается на экране, вне зависимости от выполняемой в данный момент работы. Здесь Вы можете также проверить отправленные треки, данные времени, настройки высоты и другие важные данные. Более подробная информация дана в разделе «Виды».

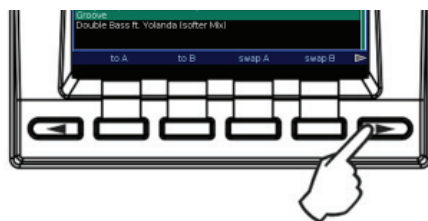
-  WAIT – этот символ означает, что в данное время дека занята.
-  PAUSE – этот символ означает, что дека временно остановлена.
-  CUE – этот символ означает, что дека временно остановлена в опорной точке.
-  PLAY – этот символ означает, что дека воспроизводится в данный момент.
-  AUTOMATIC – означает, что сейчас включена операция автоматической загрузки треков. Более подробная информация дана в разделе «Загрузка треков».
-  CONTINUOUS – означает, что сейчас включена операция непрерывной загрузки треков. Более подробная информация дана в разделе «Загрузка треков».
-  CYCLIC – означает, что сейчас включена операция циклической загрузки треков. Более подробная информация дана в разделе «Загрузка треков».
-  KEY LOCK – означает, что сейчас включена функция Key Lock. Значок будет мигать, если функция Key Lock была отключена, но все еще активна функция Key Lock Shift.

■ Панель меню

В нижней части экрана расположена панель меню, которая отображает активные функции меню. Каждый пункт меню отображается над кнопкой меню – просто нажмите кнопку для включения нужной функции. Выбранный пункт будет подсвечен, подтверждая ваш выбор.



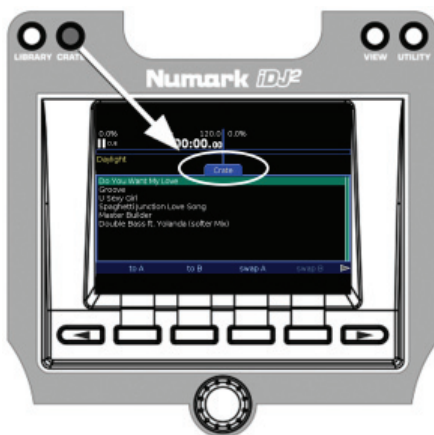
Под экраном находятся четыре кнопки, но пункты меню не ограничиваются четырьмя. Если меню содержит большее количество пунктов, то на экране появится стрелочка, указывающая следующую (справа) или предыдущую (слева) кнопку меню, которую можно нажать для перемещения к различным пунктам страницы.



■ Рабочая зона

Наибольшая часть экрана предназначена для используемой в данный момент функции. Четыре основные функции – Library, Crate, View и Utility – могут быть выбраны определенной кнопкой. При выборе функции каждая соответствующая кнопка будет подсвечена.

Вы всегда можете определить, что отображено в рабочей зоне на экране, посмотрев в строку заголовков.



■ Индикатор выполнения

При создании или обновлении большой библиотеки (см. раздел «Библиотека») над панелью меню появится индикатор выполнения. Этот индикатор заполняется справа налево, означая количество выполненной и оставшейся работы.

Большинство функций iDJ² выполняются мгновенно, но некоторые операции, такие как отправка большого списка треков в контейнер, могут занять немного больше времени. Если выполнение функции занимает более нескольких секунд, на экране появится индикатор, означающий, что работа выполняется.

■ Использование списков

iDJ² постоянно использует различные списки, предоставляя вам быстрый доступ к трекам. Списки располагаются в рабочей зоне экрана, и по ним можно перемещаться при помощи регулятора PUSH TO ENTER и панели меню.

Для движения вверх и вниз по спискам вращайте регулятор PUSH TO ENTER. На экране будет подсвечен выбранный в данный момент пункт, а если список слишком велик для экрана, Вы можете перемещаться вверх и вниз по списку в рабочей области. В длинном списке полоса справа рабочей области указывает, какую часть списка Вы просмотрели, а сколько еще осталось до конца.



Если подсвеченный пункт можно напрямую выбрать, просто нажмите регулятор PUSH TO ENTER. Другие параметры из списка или относящиеся к подсвеченному параметру будут отображены на панели меню.

Наилучший способ ознакомиться с этим списком это поэкспериментировать с Библиотекой. Более подробная информация дана в разделе «Библиотека».



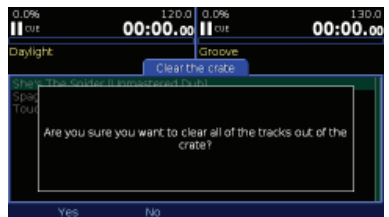
■ Использование диалоговых окон

Диалоговое окно появляется в рабочей области и используется для предоставления информации, для получения ответа, для ввода информации или для смены настроек. Иногда в диалоговом окне может находиться панель меню. Также, будет указано и его название, таким образом, Вы будете точно знать, к чему относится диалоговое окно.

■ Ответ на вопрос

Если iDJ² необходимо отправить вам сообщение или задать вам вопрос, это будет сделано с помощью диалогового окна. Если требуется ответить на вопрос, то варианты ответов будут указаны на панели меню. Выберите нужный вариант ответа, и диалоговое окно закроется, а Вы возвратитесь к выполняемым действиям.

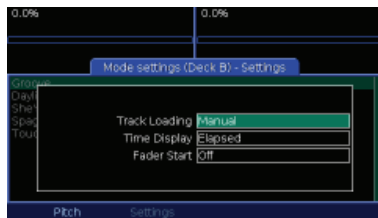
В этом примере iDJ² отвечает на команду ди-джея очистить все треки из контейнера, уточняя, уверен ли он в выполнении действия.



■ Изменение настроек

Диалоговое окно может быть использовано для изменения настроек, в этом случае активные настройки будут подсвечены. Эти значения могут быть изменены простым вращением регулятора PUSH TO ENTER – некоторые настройки содержат текстовое описание для каждого значения, другие перемещаемый маркер. Для изменения различных настроек, нажмите регулятор PUSH TO ENTER. Продолжая нажимать, Вы просмотрите все настройки по порядку. Обычно, настройки моментально влияют на трек.

В этом примере ди-джей изменяет настройки режима для Деки В.

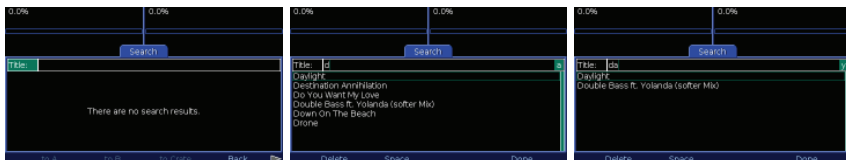


■ Ввод текста

Поле ввода текста используется при необходимости ввести текст, например, для поиска трека или названия списка треков. В отличие от других настроек поле ввода текста содержит собственное меню, которое работает вместе с регулятором PUSH TO ENTER для облегчения ввода текста без использования клавиатуры. В подсвеченном поле справа отображается символ, который будет введен, а меню используется для удаления ранее введенных символов (Delete), вставки пробелов (Space), переключения регистра с заглавных на прописные буквы (Caps) и подтверждения ввода текста (Done).

Если к вашему iDJ² подключена USB клавиатура, Вы можете непосредственно ввести текст в поле ввода текста. Это самый быстрый способ ввода текста. Используйте левую и правую кнопки курсора для перемещения по введенному тексту. Клавиши Enter и Tab завершают ввод текста, аналогично пункту меню Done.

В отсутствие подключенной клавиатуры Вы можете ввести символы, используя регулятор PUSH TO ENTER. Вращайте влево и вправо для перемещения по каждой букве, цифре и знаку. Для выбора желаемых настроек, нажмите регулятор PUSH TO ENTER. По окончании ввода текста выберите Done.



БИБЛИОТЕКА

Библиотека – это коллекция треков, которые Вы можете просмотреть различными способами. iDJ² позволяет работать одновременно с несколькими библиотеками, подключая различные запоминающие устройства или организуя несколько файловых разделов на одном устройстве. Вы можете на выбор работать с одним жестким диском, содержащим все треки, или несколькими флэш-картами со многими темами.

ПОДГОТОВКА ЗАПОМИНАЮЩИХ УСТРОЙСТВ

iDJ² работает с множеством USB запоминающих устройств, которые поддерживают стандарт запоминающих устройств. Более подробная информация дана в разделе «Совместимость USB устройств».

Воспользуйтесь ПК или Macintosh для копирования файлов формата WAV, MP3 и AAC на ваше USB запоминающее устройство. Если ваши треки маркированы, то нет необходимости организовывать их в определенном порядке. iDJ² с легкостью найдет необходимые вам треки. Тем не менее, если треки неправильно маркированы или Вы предпочитаете разложить их в папки, необходимо организовать их в удобном для вас порядке. При наличии списки воспроизведения в форматах PLS или M3U будут включены в библиотеку. Возможно, на запоминающем устройстве содержатся файлы других форматов, в этом случае iDJ² будет их игнорировать. Тем не мене, большое количество несоответствующих файлов замедлит создание библиотеки, поэтому рекомендуем вам использовать запоминающие устройства, предназначенные для аудио коллекции.

СОЗДАНИЕ БИБЛИОТЕКИ

После подготовки коллекции следующим шагом будет создание библиотеки. Для доступа к трекам iDJ² потребуется время для сканирования устройства, чтобы определить содержание списков воспроизведения. Библиотека хранится в специальной папке с названием «.library», которая может быть невидима в зависимости от настроек компьютера. Если Вы хотите стереть библиотеку, используйте программу Librarian или просто удалите эту папку, но все-таки вам следует ее оставить.

Существует два способа создания библиотеки: непосредственно на iDJ² или на ПК или Mac при помощи инструмента Librarian.

■ Создание при помощи Librarian

Программа Librarian, запускаемая на вашем ПК или Mac, самый быстрый способ создания библиотеки и предоставляет множество преимуществ, таких как создание профилей (подробности см. в разделе «Profile View»). Полная документация включена в программу, которая может быть загружена с веб-сайта <http://www.numark.com/iDJ2/>.

■ Создание на iDJ²

При необходимости создания библиотеки вне компьютера, воспользуйтесь непосредственно iDJ². Если ваше запоминающее устройство оборудовано переключателем защиты от записи, убедитесь, что установили его в положение выключения, затем вставьте устройство в один из USB портов. Будьте осторожны, вставляя устройство – подключение должно быть выполнено легко, не применяйте силу! Через несколько секунд на экране появится диалоговое окно New Library.

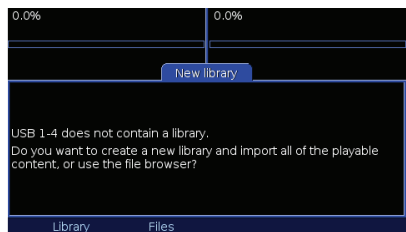
Для создания библиотеки выберите **Library**. Процесс может занять от пары секунд до нескольких часов, в зависимости от количества содержащихся на устройстве треков.

При создании библиотеки, Вы можете воспроизводить треки с других устройств, подключенных к другим USB портам. После запуска процесса создания библиотеки на экране появится индикатор выполнения, указывающий количество оставшегося времени выполнения.

Если устройство уже заполнено, Вы будете предупреждены, и создание библиотеки будет остановлено. Если устройство почти заполнено, вам представится возможность продолжить создание библиотеки, но Вы будете предупреждены о возможной нехватке места. В любом случае мы рекомендуем извлечь устройство, стереть несколько треков на PC/Mac и повторить попытку. В общем, мы предлагаем не заполнять устройство до 98%, чтобы в iDJ² осталось немного свободного места для последующего создания библиотеки или новых списков воспроизведения.

Вы также можете пропустить создание библиотеки, выбрав **Files**. В этом случае, Вы получите немедленный доступ к устройству, но только к Files view; у вас не будет доступа к детальному поиску и просмотру характеристик. Это удобно, если Вы работаете с устройством временно или, если у вас нет времени создавать библиотеку.

После создания библиотеки (или ее пропуска), она автоматически загружена и готова к использованию.

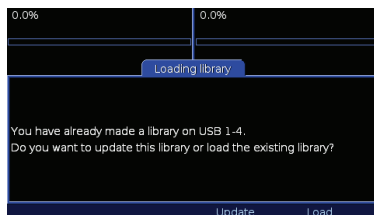


ЗАГРУЗКА БИБЛИОТЕКИ

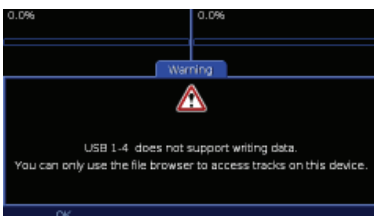
Библиотека сохраняется на запоминающем устройстве, таким образом, при следующей вставке устройства нет необходимости повторять всю операцию. Когда в порт будет вставлено пишущее устройство, которое уже содержит библиотеку, на экране появится диалоговое окно Loading Library.

Для загрузки существующей библиотеки без проверки изменений выберите Load. Устройство будет моментально готово к использованию.

Если Вы изменили содержимое устройства, например, добавили несколько новых треков или удалили несколько старых, Вы можете обновить библиотеку, выбрав **Update**. iDJ² просканирует устройство в поисках изменений и при необходимости обновит библиотеку. Если Вы добавили множество треков, возможно, потребуется больше времени, и на экране появится индикатор выполнения. Ваша библиотека будет готова к работе только по окончании обновления.



При подключении защищенных от записи устройств или NTFS на экране появится диалоговое окно с предупреждением. Диалоговое окно укажет, содержит ли устройство библиотеку (при каких условиях она может быть загружена) или нет (при каких условиях Вы можете просмотреть только файлы).



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИБЛИОТЕКИ

Нажмите кнопку Library для вызова рабочей области Library. В отсутствие загруженной библиотеки вас попросят вставить запоминающее устройство (см. предыдущий раздел «Загрузка библиотеки»). В противном случае, на панели меню будут отображены все доступные библиотеки. Если Вы подключили несколько устройств или устройство содержит несколько файловых разделов, Вы можете выбрать из нескольких библиотек.

Хотя Вы работаете с одной библиотекой, Вы можете переключаться между библиотеками, выбирая их из меню Library. Каждая библиотека содержит уникальное название, которое указывает, каким образом она была получена, например, «USB 1» (см. «Идентификация библиотек»). Также, будет указано и название устройства, например, «Flash Key», в виде названия выбранной в данный момент библиотеки.

В верхнем уровне библиотека предлагает список методов для доступа к содержимому. Такие как:

- | | |
|------------|---|
| ➤ Search | Поиск текста в разделах Title, Album, Artist или All tags |
| ➤ Track | Поиск по названию трека |
| ➤ Album | Поиск по названию альбома |
| ➤ Artist | Поиск по имени исполнителя |
| ➤ Genre | Поиск по жанру |
| ➤ BPM | Поиск по диапазону BPM |
| ➤ Year | Поиск по году |
| ➤ Playlist | Поиск по списку воспроизведения |
| ➤ Files | Поиск по File View |

Вы можете перемещаться по списку при помощи регулятора PUSH TO ENTER, нажимая его для выбора определенного параметра. Нижние уровни библиотеки оснащены операцией меню Back для возврата на предыдущий уровень.

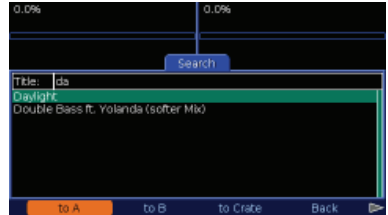
■ Поиск

Поиск предоставляет вам быстрый прямой доступ к треку или трекам, соответствующим введенному вами запросу. Для начала выберите тип поиска...

Поверните регулятор PUSH TO ENTER или воспользуйтесь клавишами-стрелками клавиатуры (если она подключена) для выбора типа поиска. Доступны следующие типы поиска:

- *All* Текст совпадает по всем параметрам (не только Title, Album или Artist)
- *Title* Текст совпадает только по названию трека
- *Album* Текст совпадает только по названию альбома
- *Artist* Текст совпадает только по имени исполнителя

После выбора необходимого типа поиска, нажмите регулятор PUSH TO ENTER (или кнопку Tab на клавиатуре) для перемещения к полю ввода текста. Начните вводить текст поиска, вращая регулятор PUSH TO ENTER или при помощи подключенной USB клавиатуры. Символ, который Вы вводите в данный момент, будет отображен в правой части поля ввода текста. После ввода желаемого текста поиска, выберите **Done** в меню ввода текста (кнопки Tab или Enter на клавиатуре). Результаты поиска будут отображены на экране. Сейчас Вы можете перемещаться по списку при помощи регулятора PUSH TO ENTER или, нажимая его еще раз, вернуться к выбору типа поиска.



Пожалуйста, учтите, что первый введенный символ противопоставляется всем первым символам каждого параметра. Так, например, для отображения всех треков, с названиями, начинающимися на «D», выберите тип поиска Title и введите «D».

После ввода второго символа, поиск будет производиться в любом положении этой комбинации символов в названиях треков. Например, для поиска треков в альбоме, содержащем в названии слово «Love», выберите тип поиска Album и введите «LOVE» (регистр букв не имеет значения), затем выберите **Done**. Будут найдены все альбомы, содержащие слово «Love» в названии, такие как «The Greatest Love Songs», «Love Boat» и «A Lovely Collection».

Учтите, что на экране всегда будет отображаться список треков, который Вы можете сузить до исполнителя, альбома или других пунктов; таким образом, Вы сможете просмотреть только треки, отвечающие этим условиям и т.д.

Кроме тех случаев, когда экран поиска предлагает несколько пунктов меню, относящихся к выбранному треку. Если трек не выбран, доступен только пункт Back.

- *to A* Отправляет трек напрямую к деке A
- *to B* Отправляет трек напрямую к деке B
- *to Crate* Отправляет трек в контейнер
- *Back* Возвращает к верхнему уровню Библиотеки
- *Playlist* Отправляет трек в список воспроизведения
- *Info* Предоставляет детальную информацию о треке

Пункты меню, предназначенные для отправки трека напрямую на деку, недоступны, если эта дека проигрывается в данный момент. Следует для начала остановить исполнение, а затем выбрать этот пункт. Это уменьшит шанс случайного перемещения трека, который сейчас микшируется.

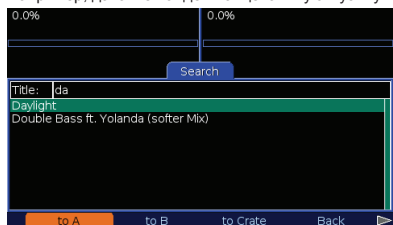
■ Поиск

Эта функция предлагает различные методы для поиска треков в библиотеке, при помощи просмотра списков. Доступны шесть вариантов поиска, каждый из которых сужает список треков:

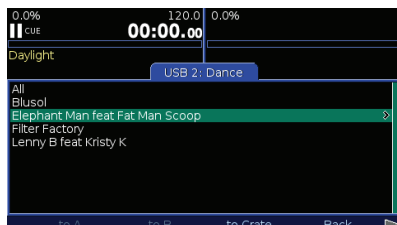
- | | | | | | |
|-----------------|-------------------------------------|----------------------------|---------------------------|-------------------------|--|
| ➤ <i>Track</i> | Поиск по названию трека | | | | |
| ➤ <i>Album</i> | Поиск по названию альбома | Затем по названию трека | | | |
| ➤ <i>Artist</i> | Поиск по имени исполнителя | Затем по названию альбома | Затем по названию трека | | |
| ➤ <i>Genre</i> | Поиск по жанру | Затем по имени исполнителя | Затем по названию альбома | Затем по названию трека | |
| ➤ <i>BPM</i> | Название трека (первый в диапазоне) | | | | |
| ➤ <i>Year</i> | Поиск по году | Затем по имени исполнителя | Затем по названию альбома | Затем по названию трека | |

По каждому списку можно перемещаться при помощи регулятора PUSH TO ENTER, нажимая его для перемещения на следующий уровень, или выбирая пункт меню Back для перемещения на предыдущий уровень. В верхней части каждого промежуточного списка находится пункт «All». Это означает «Все треки на данном уровне», так, например, это может означать «Все треки этого исполнителя», если Вы ранее выбрали исполнителя, и просматриваете список его альбомов. Иногда появляется пункт «<Unknowp>» для содержимого, в котором не были введены никакие данные.

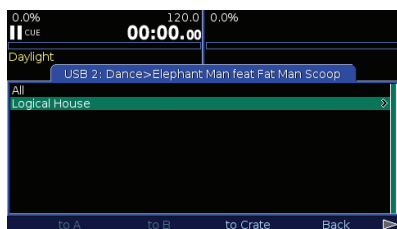
Например, давайте найдем танцевальную музыку.



1. В верхнем уровне библиотеки выберем Genre, затем переместимся по выделенной строке и выберем Dance.



2. На экране появится список исполнителей танцевальных треков. Выберите исполнителя из списка.



3. На экране появится список альбомов этого исполнителя (и в танцевальном жанре). Выберите альбом из списка.



4. На экране появится список треков выбранного вами исполнителя (и из выбранного вами альбома). Вы можете загрузить треки на любую деку или отправить их в контейнер.

Экраны поиска предлагают набор пунктов меню, относящихся к выделенному пункту. Если ничего не было выделено, будет доступен только пункт **Back**; если выделенный пункт является сборником треков, то будут доступны **Crate** и **Playlist**; если выделенный пункт является треком, то будут доступны все пункты меню.

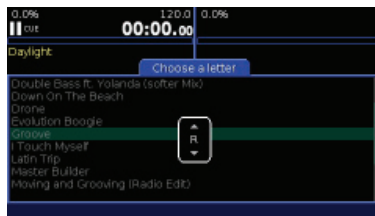
- **to A** Отправляет трек напрямую к деке A
- **to B** Отправляет трек напрямую к деке B
- **to Crate** Отправляет трек или коллекцию треков в контейнер
- **Back** Возвращает к предыдущему уровню
- **Playlist** Отправляет трек или коллекцию треков в список воспроизведения
- **Info** Предоставляет детальную информацию о треке

Пожалуйста, учтите, что пункты меню, предназначенные для отправки трека напрямую на деку, недоступны, если эта дека проигрывается в данный момент. Необходимо временно отключить деку до загрузки на нее трека.

Не забудьте, что функция поиска предлагает вам возможность одновременно работать с коллекциями треков. Например, Вы можете выбрать целый альбом для отправки в список воспроизведения или целый жанр в контейнер. Тем не менее, коллекция треков не может быть целиком отправлена на деку, которая принимает только по одному треку. Воспользуйтесь контейнером, если хотите воспроизвести коллекцию треков по очереди.

Если Вы выбрали содержимое для отправки в список воспроизведения, на экране появится всплывающее окно со списком воспроизведения. Переместите выбранный пункт в список воспроизведения, затем выберите **Add** из меню или **Cancel**, если Вы передумали. Если у вас нет списков воспроизведения, необходимо создать один, используя функцию **Playlist** в верхнем уровне Библиотеки (см. далее «Работа со списком воспроизведения»).

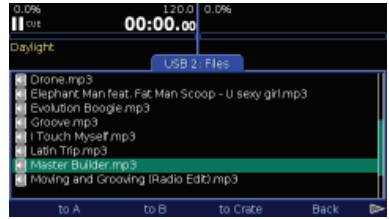
Вы также можете использовать удобную функцию Letter Picker для более быстрого поиска больших списков в Библиотеке. Нажмите и поверните (удерживая) регулятор PUSH TO ENTER для вызова Letter Picker – каждый щелчок перемещает по одной букве, на экране останутся только используемые в списке буквы. Затем отпустите регулятор PUSH TO ENTER для перехода к первому вводу с выбранной буквой.



■ File View

File view («Files» в верхнем уровне библиотеки) доступен для каждого устройства, независимо от создания библиотеки. Он использует папки и названия файлов, таким образом, он удобен, если Вы хотите организовать содержимое на диске вместо использования (или вместе с) признаков.

Просмотр начинается с верхнего уровня (корневой папки) устройства и указывает папки с треками. Перемещайтесь по ним при помощи регулятора PUSH TO ENTER, нажимая его для входа в папку, и выбирая **Back** из меню для возврата на предыдущий уровень.



Виды файлов предлагают набор пунктов меню, относящихся к выделенному треку. Если трек не выбран, доступен только пункт **Back**. Список воспроизведения будет доступен только, если устройство содержит библиотеку (пожалуйста, учтите, что все альбомы или все треки одного исполнителя не могут быть отправлены в список воспроизведения – отправлять можно только по одному треку).

- *to A* Отправляет трек напрямую к деке A
- *to B* Отправляет трек напрямую к деке B
- *to Crate* Отправляет трек в контейнер
- *Back* Возвращает к предыдущему уровню
- *Playlist* Отправляет трек в список воспроизведения

■ Работа со списком воспроизведения

Списки воспроизведения – это списки треков, расположенные в определенном порядке. Вы можете создать любое количество списков воспроизведения на iDJ², Вы также можете создать их на вашем ПК или Mac в одном из поддерживаемых форматов (см. «Подготовка запоминающих устройств»). Вы можете использовать их для сохранения наборов треков, или для организации треков желаемым способом. Получить доступ к спискам воспроизведения Вы можете при помощи пункта **Playlist** на верхнем уровне библиотеки.

- Для добавления нового списка воспроизведения выберите **Add**. Новый список воспроизведения появится с названием «New playlist 1/2/3/ets». Любой список воспроизведения, импортированный в библиотеку из запоминающего устройства, также появится в списке.
- Для удаления списка воспроизведения выберите **Delete**, а затем **Remove** для подтверждения. После подтверждения Вы не можете отменить эту операцию, поэтому будьте осторожны!
- Для изменения названия нового списка воспроизведения выберите **Rename**. На экране появится всплывающее диалоговое окно, содержащее название списка воспроизведения. Отредактируйте название обычным способом, а затем нажмите **Done** для подтверждения.
- Для копирования содержимого одного списка воспроизведения в другой выберите **Playlist**. Можно копировать список в тот же список, тогда содержимое списка будит дублировано. Содержимое списка воспроизведения будет отправлено в контейнер при выборе параметра **to Crate**.
- Для просмотра списка воспроизведения, выделите его и нажмите регулятор PUSH TO ENTER. Список треков располагается с несколькими пунктами меню, относящимися к выбранному треку.

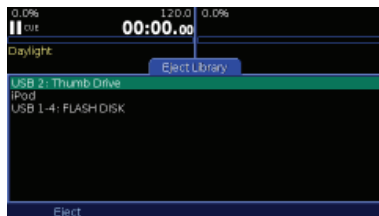
- *to A* Отправляет трек напрямую к деке A
- *to B* Отправляет трек напрямую к деке B
- *to Crate* Отправляет трек или коллекцию треков в контейнер
- *Back* Возвращает к предыдущему уровню
- *Remove* Удаляет треки из списка воспроизведения
- *Clear* Удаляет все треки из списка воспроизведения (требуется подтверждение)
- *Info* Предоставляет детальную информацию о треке

Порядок треков в списке воспроизведения сохраняется, таким образом, становится возможным изменять порядок треков при помощи регулятора PUSH TO ENTER. Выберите трек для перемещения и нажмите на регулятор. Поверните для перемещения трека к новому положению в списке, нажмите еще раз или выберите **Done** для завершения операции. Для возврата трека в прежнее положение выберите **Undo**.



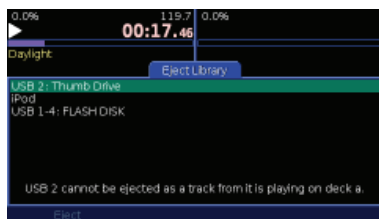
Также как и на ПК или Mac компьютере, обязательно необходимо отключить устройство до его извлечения или отключения питания. Это обеспечит соответствующее закрытие файлов и их сохранение на устройстве. В противном случае, несоблюдение этой инструкции может привести к повреждению файловой системы, и как следствие, сбою в работе всего устройства (в этом случае подключите устройство к компьютеру и выполните процедуру восстановления файловой системы для вашей операционной системы – см. раздел «Как избежать и исправить ошибки»).

Для извлечения библиотеки нажмите кнопку **Eject**. Будут открыты списки каждой активной библиотеки...



Каждая библиотека обозначена коротким названием местоположения и длинным названием устройства. Определите библиотеку, которую Вы хотите извлечь и выделите ее. В нижней части рабочей области появится сообщение:

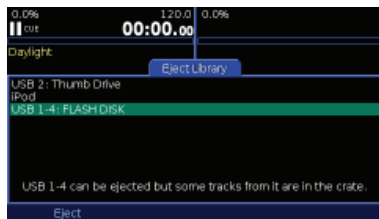
В этом случае остановите воспроизведение трека или треков этой библиотеки до ее извлечения. Это необходимо для предотвращения случайного извлечения библиотеки, которая в данный момент может микшироваться.



На экране появится другое сообщение:

В этом случае, Вас предупреждают, что некоторые треки из контейнера сохранены в выбранной библиотеке. Если Вы продолжите извлечение, эти треки будут удалены из контейнера.

Для продолжения извлечения, выберите **Eject** из меню. Если контейнер содержит треки, необходимо подтвердить операцию. После извлечения одной или нескольких библиотек для определенного устройства и их более нет в списке, Вы можете безопасно извлечь устройство. Если Вы подключили более одного устройства, убедитесь, что извлекли необходимое.



Если Вы собираетесь отключить проигрыватель, нет необходимости сначала извлекать библиотеки, Вы должны выключить устройство, удерживая в нажатом положении кнопку питания в течение трех секунд, а не просто отключать питание из сети.

КОНТЕЙНЕР

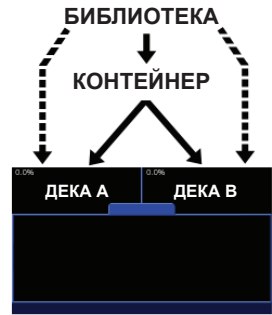
«Контейнер» является передовым инструментом для «цифровых» диджеев, основанным на большом опыте работы.

Многие десятилетия ди-джеи использовали свои музыкальные подборки как черновики для организации треков. Записи, предназначенные для воспроизведения, отправляются, возвращаются и вставляются в конец списка. Если трек больше Вам не нужен, запись будет скрыта в дальнейшем. Между миксами ди-джей может пробежаться по коллекции для поиска нужных записей или запросов.

Функция контейнера iDJ² может рассматриваться в виде условного контейнера записи. Другими словами, контейнер содержит треки, которые Вы хотите воспроизвести в сессии. Нет необходимости загружать треки в контейнер, Вы всегда можете загрузить их напрямую на любую деку, тем не менее, Контейнер предоставляет возможность сохранить все треки, которые Вы хотите использовать в сессии, в определенном порядке.

Вы можете собрать многие тысячи треков, используя различные устройства в качестве источников музыки. Просмотр каждой библиотеки в поисках следующего трека может отнимать много времени, что является весьма неудобным. Вместо этого, Вы можете отправить треки в Ваш контейнер, а затем легко найти их при исполнении.

Контейнер также поможет Вам предотвратить ситуации, в которых Вам необходимо избежать повторения уже исполненного трека. После отправки трека на деку, он исчезнет из контейнера, пока Вы его не поместите снова в контейнер.



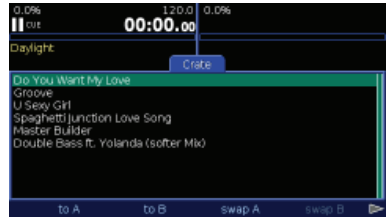
РАБОТА С КОНТЕЙНЕРОМ

В разделе «Библиотека» мы рассказали о нескольких различных методах загрузки треков в контейнер, а именно при помощи поиска, просмотра, загрузки из списков воспроизведений или напрямую из папок диска. Далее мы подробнее расскажем о том, как работать с контейнером.

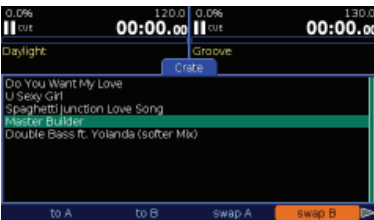
Нажмите кнопку **Crate** для вызова рабочей области контейнера.

Контейнер содержит список треков и следующее меню:

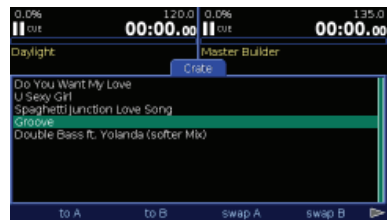
- **to A** Отправляет трек к деке А
- **to B** Отправляет трек к деке В
- **swap A** Меняет местами выделенный трек и трек с деки А
- **swap B** Меняет местами выделенный трек и трек с деки В
- **pull A** Отправляет трек из деки А назад в контейнер
- **pull B** Отправляет трек из деки В назад в контейнер
- **Shuffle** Перемешивает треки в контейнере
- **Info** Предоставляет детальную информацию о треке
- **Remove** Удаляет треки из контейнера
- **Clear** Удаляет все треки из контейнера



Трек может быть отправлен, заменен или возвращен только от неактивной деки. Если трек исполняется на деке, перед выполнением операций отправки, замены или возврата, нажмите на паузу. Ниже приведен пример замены трека.



Включите на паузу деку В и выберите «swap B».



Музыка, загруженная на деку В, будет заменена выбранным треком.

Порядок в контейнере является значимым только в режимах непрерывного воспроизведения (см. раздел «Загрузка трека»). Тем не менее, Вы можете сохранить порядок исполнения в качестве помощи в организации вашей подборки. Для изменения положения трека в контейнере, сначала выделите его, затем нажмите регулятор PUSH TO ENTER. Поверните для перемещения трека к новому положению в списке, нажмите еще раз или выберите **Done** для завершения операции. Для возврата трека в прежнее положение выберите **Undo**. Учтите, что трек, возвращенный с деки, всегда располагается в начале списка контейнера, в то время как трек, отправленный из библиотеки, располагается в конце.

Операция **Clear**, которая очищает контейнер, запрашивает подтверждение на выполнение, так как может быть неприятно узнать во время исполнения, что Вы очистили контейнер по ошибке.

Вы можете также изменить порядок треков в контейнере, удерживая нажатым регулятор PUSH TO ENTER на выбранном треке, и вращая этот регулятор, выбрать новое положение в контейнере. При отпускании регулятора PUSH TO ENTER, трек будет перемещен в выбранное положение. Если Вы используете клавиатуру, та же операция может быть выполнена нажатием кнопки Return на выделенном треке и использованием кнопок направления для выбора нового положения. Повторное нажатие кнопки Return установит выбранный трек в новое положение.

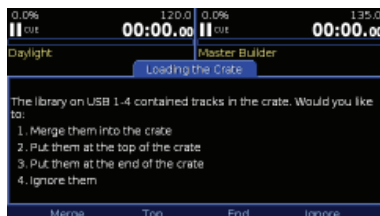
ЗАГРУЗКА И СОХРАНЕНИЕ КОНТЕЙНЕРА

Контейнер автоматически сохраняется в библиотеке, треки из которой были отправлены. Каждый раз при загрузке библиотеки iDJ² проверяет, содержались ли ранее треки в этом контейнере, и в этом случае, предлагает вариант их восстановления.

Выберите **Load** для восстановления треков или **Ignore** для отмены. После выбора **Ignore** данные контейнера будут навсегда утеряны (конечно, треки все еще находятся в библиотеке и их можно еще раз отправить в контейнер).

Вам любопытно, что произойдет, если в вашем контейнере содержатся треки из множества библиотек. В этом случае, все части контейнера будут сохранены в своих библиотеках. Для полного восстановления контейнера, все библиотеки должны быть повторно загружены, убедившись, что все используемые устройства подключены к iDJ². Если хотя бы одна библиотека не подключена или Вы решили не использовать контейнер для этой библиотеки, контейнер будет частично восстановлен за счет других библиотек. iDJ² попытается воссоздать контейнер в исходном порядке, даже если библиотеки были загружены беспорядочно. Если все эти звуки слегка перепутаны, iDJ² попытается восстановить логический порядок!

Контейнер является чем-то кратковременным по натуре. Если Вы хотите сохранить этот порядок на длительное время, то Вам следует воспользоваться списками воспроизведения, которые легко могут быть отправлены в контейнер одной операцией (см. «Работа со списками воспроизведения»).

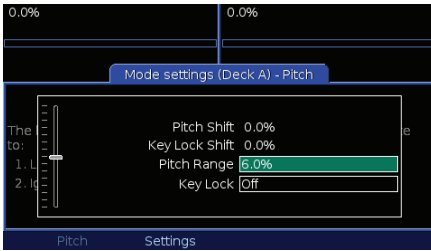


НАСТРОЙКИ РЕЖИМА ДЕК (А И В)

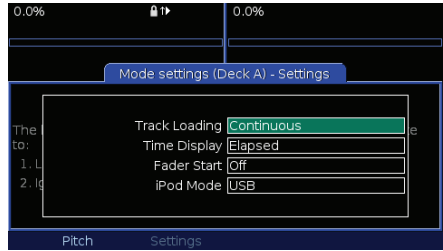
MODE

Кнопки **MODE**, расположенные возле джог-диска каждой деки, могут быть нажаты для вызова диалогового окна настроек для дек А и В. Соответствующие кнопки будут подсвечены голубым цветом при активации. Повторное нажатие закроет диалоговое окно.

Используйте диалоговые окна Mode Settings для настройки установок каждой деки, которым не назначены кнопки. Настройки режима расположены на 2 различных страницах, доступ к которым можно получить при помощи функциональных кнопок под экраном.



СТРАНИЦА PITCH AND KEY LOCK



СТРАНИЦА SETTINGS

При выборе Pitch Вы сможете просмотреть настройки Pitch and Key Lock для деки. При выборе Settings Вы сможете просмотреть дополнительные настройки, такие как Track Loading, Time Display, Fader Start и iPod Mode. (только для деки А).

Поверните регулятор PUSH TO ENTER для изменения выбранных настроек, и нажмите на этот регулятор для перехода к следующему полю.

PITCH RANGE

Выберите желаемый диапазон высоты для слайдера. Доступны следующие настройки диапазона высоты:

- **0.0%**
Отключает слайдер высоты.
- **±6.0%**
- **±12.0%**
- **±25.0%**
- **-100%/+25%**

***Примечание:** Различные диапазоны высоты позволят изменить скорость музыки. Выбор небольшого диапазона высоты, например ±6%, позволит Вам с большей точностью управлять скоростью музыки. Выбор большего диапазона высоты, например, +25-100%, позволит Вам выполнить более резкие настройки скорости и может быть использован для создания интересных эффектов.*

KEY LOCK

Включение Key Lock «удержит» тональность музыки, исполняемой на соответствующей деке. При включенной Key Lock, настройка высоты исполняемой музыки будет влиять на ее темп независимо от высоты тона.

- **On**
Включает Key Lock. Вы заметите, что иконка Key Lock будет подсвечена в области деки.
- **Off**
Выключает Key Lock. Если при отключении Key Lock все еще применяется Key Lock shift, Вы заметите, что иконка погаснет.

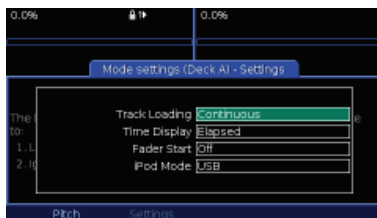


***Примечание:** Использование крайних настроек высоты во время активации Key Lock может привести к нежелательным последствиям. Во избежание искаженного аудио воспроизведения, пожалуйста, используйте средние изменения высоты при активации Key Lock.*

TRACK LOADING

Выберите вариант загрузки и воспроизведения песен из контейнера.

- **Manual**
Треки загружаются на деку вами вручную. По окончании исполнения, песни возвращаются в начало списка и останавливаются.
- ⏮ ■ **Automatic**
На деку будет загружаться следующая песня (верхняя часть списка контейнера).
- ▶ ■ **Continuous**
Этот вариант аналогичен Automatic, но следующая песня будет автоматически воспроизводиться.
- ↻ ■ **Cyclic**
Этот вариант аналогичен Continuous, но после воспроизведения каждой песни, она будет отправлена на дно контейнера, тем самым создавая непрерывную последовательность воспроизведения.



Для того, чтобы iDJ² загружал следующую песню в режимах, автоматически загружающих треки на деку, необходимо соблюдение следующих условий:

Предыдущая песня должна закончить свое воспроизведение – или – Предыдущая песня должна быть остановлена после того, как была исполнено более 75%.

Это предотвратит автоматическую загрузку во время микширования на деке.

***Совет:** Для непрерывного циклического исполнения коллекции песен, отправьте вашу подборку в контейнер, затем выберите Cyclic из списка операции Track Loading. Эта операция может быть применена к декам по отдельности или одновременно! Песни будут продолжать непрерывное воспроизведение до нажатия паузы дек.*

TIME DISPLAY

Вы можете установить режим отображение временного кода.

- **Elapsed**
Отображает время прошедшее (прямой отсчет) с начала работы деки.
- **Remaining**
Отображает оставшееся время (обратный отсчет) работы деки.

FADER START

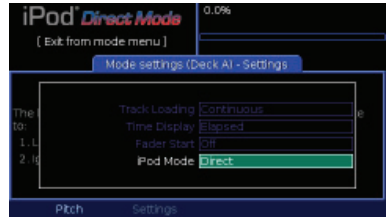
Фейдер-старт позволит вам запустить воспроизведение на любой из дек напрямую с кроссфейдера. При помощи этой функции, каждый раз при перемещении кроссфейдера, трек, загруженные на эту деку, начнет свое исполнение.

- **Off**
Пропускает сигналы фейдер-старта.
- **Cue**
Возвращает положение исполнения в опорную точку и временно останавливает трек после фейдирования. Восстанавливает воспроизведение при запуске, возвращая трек на деку.
- **Pause**
Аналогично Cue, но временно останавливает исполнение трека в текущем положении, а не в опорной точке.

iPod MODE

В этом поле Вы можете определить функциональность Деки А при помощи iPod. Доступны два различных варианта: USB или Direct.

В режиме USB ваш iPod будет функционировать, как USB запоминающее устройство. Во время работы режим USB позволит вам загружать песни с вашего iPod на деки и управлять ими различными способами. Такими, как скрэтчинг, циклирование, изменение высоты и т.д. не можете воспроизводить видео файлы с вашего iPod.



В режиме iPod Direct Вы не можете управлять подключенным iPod напрямую при помощи контроллеров деки А, и не можете воспроизводить музыку, как Вы обычно делаете на iPod. Пожалуйста, учтите, что в этом режиме Вы не сможете изменять модуляцию звука, скрэтчить или циклировать аудио с вашего iPod; Дека А будет работать просто как проигрыватель iPod. Тем не менее, этот режим позволит вам выводить видео содержимое с поддерживающего видео форматы iPod через выходной разъем S-Video на задней панели устройства. Это включает видео изображение на подключенном мониторе, проекционной системе или телевизоре, который поддерживает S-Video.

Совет: Режим iPod Direct не требует включения библиотеки до получения доступа к содержимому вашего iPod. Также, режим iPod Direct очень удобен при попытке быстро отправить и воспроизвести данные с вашего iPod.

■ USB

Выбирает режим iPod USB. В этом режиме Вы можете управлять музыкой с вашего iPod, как с любого другого USB устройства.

Важно: При переключении из режима Direct в USB возможно, понадобится физически извлечь iPod и переместить его в док-станцию.

■ DIRECT

Выбирает режим iPod Direct. В этом режиме Дека А будет функционировать просто проигрыватель iPod, и не позволит вам управлять музыкой с вашего iPod. Но, тем не менее, Вы можете отображать видео содержимое.

Более подробная информация о контроллерах режима iPod Direct см. в разделе «Контроллеры режима iPod Direct».

ВИДЫ

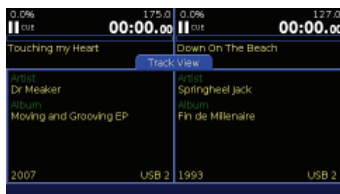


Эта кнопка **VIEW** может использоваться для получения доступа к различной информации о музыке, исполняемой на деках. Кнопка **VIEW** переключает режимы Track View и Profile View, как описано далее.

TRACK VIEW

Track View отображает дополнительную информацию о треках, загруженных на каждую деку, помимо информации, указанной на экранах деки в верхней части.

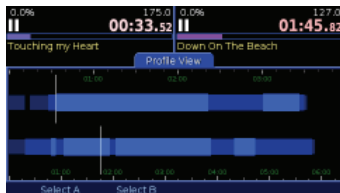
- **Artist** Имя исполнителя
- **Album** Название альбома
- **Year** Год создания
- **Device** Устройство, на котором хранится трек



PROFILE VIEW

Профиль трека – это визуальное представление песни, разработанное для быстрого и простого определения фраз в песне, отличающихся своей «энергией». В отличие от волновой формы, профиль не отображает каждую мелкую деталь трека, а указывает только на крупные изменения энергии.

Профиль делится на три участка различного синего цвета, черным обозначено общее количество изменений. Участки ярко голубого цвета обозначают отрезки трека с высоким уровнем энергии и громкости, постепенное их затемнение означает более тихие фразы. Длина каждого профиля изменяется для вмещения в доступную рабочую область, таким образом, трек всегда виден целиком.



Совет: Используйте Track Profiles для определения перерывов в песне, аналогично тому, как Вы видите полосы на виниловой пластинке, направляя луч света поперек дорожек. Переход к этим перерывам будет быстрее и легче при помощи регулятора PUSH TO ENTER.

■ Создание профилей трека

Профили могут быть созданы только при помощи инструмента Librarian (см. раздел «Создание при помощи Librarian»). Создание большой библиотеки потребует больше времени, так как необходимо проанализировать каждый трек. На высокоскоростном компьютере это должно занять не более нескольких секунд для каждого трека.

■ Работа с профилями треков

Рабочая зона разделена на два раздела, верхний для Деки А и нижний для Деки В.

• Индикаторы времени

Над и под профилями расположены маркеры, которые обозначают длину каждого трека разделенного на минуты, меньшие деления на 30 и 15 секунд.

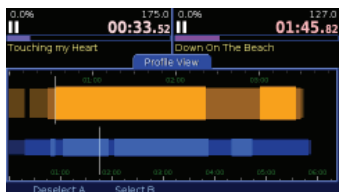
• Переход по фразам

Используйте регулятор PUSH TO ENTER для перехода по песням, выбранным первыми в деке (см. далее).

При каждом вращении регулятора Вы можете переместиться к следующему изменению песни. Вы увидите вертикальный мигающий курсор для выбранной деки. Его положение в профиле отображает положение воспроизведения в песне.

• Выбор деки

По умолчанию, деки не выбираются (фиксируются) для предотвращения случайного перемещения к треку, который в данный момент микшируется. Выберите **Select A** или **Select B** для разблокировки нужной деки. Повторно заблокировать деку можно, выбрав **Deselect A** или **Deselect B**.



UTILITY



Кнопка **Utility** предоставляет доступ к системной информации и настройкам.

Главная рабочая область сервисной программы отображает серийный номер устройства. Эта информация необходима для связи с сервисным центром или проверки обновлений программного обеспечения на веб-сайте Numark.

Совет: Настоятельно рекомендуем периодически сверять версию вашего программного обеспечения с доступной на веб-сайте Numark, и при необходимости своевременно устанавливать более новую версию. Новое программное обеспечение будет регулярно обновляться для добавления новых характеристик. Более подробная информация дана в разделе «Обновления программного обеспечения iDJ²».

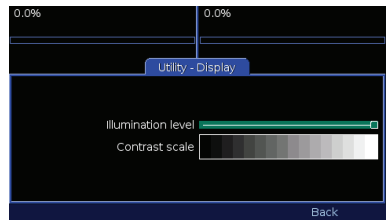


Дальнейшие экраны сервисной программы доступны из меню.

■ Display

В этом окне Вы можете настроить яркость экрана.

Также, на этом экране будет отображена шкала цветов от черного к белому, которая поможет вам настроить контраст изображения. Контраст Вы можете настроить, вращая регулятор PUSH TO ENTER, до появления самого черного сегмента слева и самого белого – справа, а в центре Вы должны различить три сегмента.

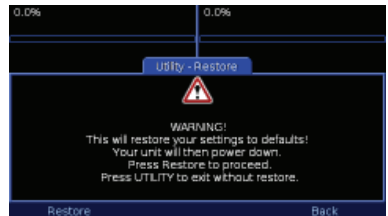


■ Restore

Эта операция сбросит все настройки к установленным по умолчанию. Выберите **Restore** для сброса настроек или нажмите другую функциональную кнопку для отмены. Для подтверждения этой операции еще раз появится запрос. Выберите по желанию **Yes** или **No**.

Доступные следующие настройки по умолчанию:

- Pitch Range 12%
- Track Loading - Manual
- Time Display - Elapsed
- Fader Start - Off
- Display Brightness - Center position



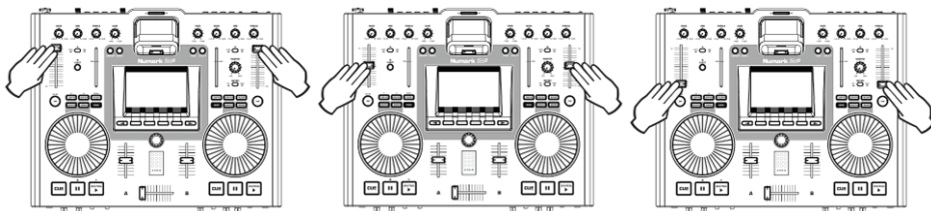
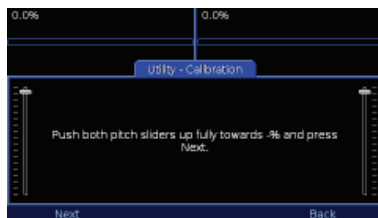
Учтите, что калибровка (см. далее) не будет сброшена после выполнения этой операции.

■ Calibrate

Эта функция используется для калибровки слайдеров высоты тона. Предварительная калибровка iDJ² была выполнена на заводе, но характеристика слайдеров могут со временем слегка измениться. Если верхнее, центральное и нижнее положения не совпадают с ожидаемой высотой тона, выполните операцию калибровки.

Выберите **Calibrate**, а затем:

1. Переместите оба слайдера в верхнее положение (до знака %)
2. Выберите Next
3. Переместите оба слайдера в среднее положение
4. Выберите Next
5. Переместите оба слайдера в нижнее положение (до знака + %)
6. Выберите Next

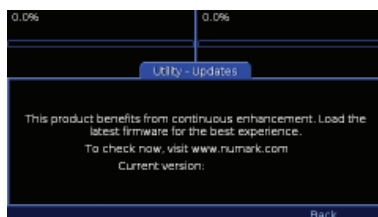


Теперь калибровка завершена. Нажмите кнопку **Utility** для выхода.

Примечание: Если Вы перепутали процедуру калибровки, поменяв концы - и шкалы, слайдер высоты тона не будет оказывать никакого эффекта! Просто повторите калибровку.

■ Updates

Страница Updates отображает текущую версию программного обеспечения iDJ². Пожалуйста, регулярно проверяйте веб-сайт <http://www.numark.com/idj2/> на наличие новых версий программного обеспечения. Если версия программного обеспечения, представленная на сайте, выше вашей текущей программы iDJ², пожалуйста, следуйте рекомендациям по обновлению программного обеспечения, описанной в следующем разделе этого руководства пользователя.



ОБНОВЛЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ iDJ²

Для того, чтобы продолжить совершенствоваться и добавлять функциональности вашему iDJ², Вы можете получить последние обновления программного обеспечения на нашем сайте. Пожалуйста, регулярно проверяйте веб-сайт www.numark.com/idj2 на наличие обновлений программного обеспечения и последних новостей от Numark.

ПРОЦЕДУРА ОБНОВЛЕНИЯ

iDJ² отличается надежной процедурой обновления. В случае прерывания процедуры обновления по любой причине (включая и перебой питания), процесс обновления необходимо начать сначала. Мы рекомендуем позаботиться о том, чтобы электропитание не прерывалось до завершения процесса.

1. Загрузите файл обновления ПО (.UPG) на ваш компьютер.
2. Копируйте файл .UPG в верхний уровень USB запоминающего устройства, совместимого с iDJ². Следует стереть ранее созданные файлы .UPG устройства. Если у вас более одного файла обновления, программа применит первый найденный файл.
3. Если питание iDJ² отключено, подключите USB устройство к любому USB порту.
4. Отключите все остальные подключенные запоминающее устройства.
5. При подключении разъема питания, нажмите и удержите кнопку питания до появления на экране сообщения «Waiting for Media». Эта операция займет около четырех секунд, после которой Вы отпустите кнопку питания. Если на экране устройства так и не появилось сообщение, выключите устройство и попробуйте снова, будьте осторожны и не отпускайте кнопку питания слишком рано.
6. Через несколько секунд iDJ² найдет подключенный .UPG файл, на экране появится сообщение «Any key updates to version ...».
7. Будет указана версия обновленной программы.
8. Нажмите любую кнопку (кроме кнопки питания!).
9. Будет загружена обновленная программа, процесс займет около минуты. Через несколько секунд индикатор состояния появится на экране и укажет, сколько времени осталось до окончания процесса.
10. По окончании процедуры обновления на экране появится сообщение об успешном завершении загрузки. Выберите ОК, и устройство отключится.
11. Процедура обновления завершена. Сейчас Вы можете включить питание iDJ² обычным образом. Обязательно читайте сообщения на веб-сайте Numark, чтобы быть в курсе новинок!

Примечание: Если iDJ² определил, что файл обновления идентичен загруженной программе, то обновления не будут загружены.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБНОВЛЕНИИ

Процедура обновления iDJ² может быть выполнена на USB устройстве с файловой системой FAT.

Для проверки, является ли файловая система вашего USB устройство – FAT, выполните следующее:

- В ОС Windows щелкните правой клавишей на Explorer, выберите **Properties** и проверьте категорию **File System**. Убедитесь, что указано FAT, FAT16 или FAT32.
- В MacOS удержите Apple, щелкните на устройстве и выберите **Get Info**. Проверьте категорию **Format** и убедитесь, что там указано «MS-DOS File System (FAT16)» или «MS-DOS File System (FAT32)».

Если файловая система вашего устройства не является FAT, необходимо переформатировать его до обновления:

- В ОС Windows щелкните правой клавишей на Explorer, выберите **Format**. Во вкладке **File system** выберите FAT и щелкните Start для форматирования устройства.
- В MacOS (10.4) перейдите в **Applications -> Utilities** и дважды щелкните **Disk Utility**. Выберите устройство из браузера слева, а затем выберите вкладку Erase. В **Volume Format**, пожалуйста, выберите «MS-DOS File System», а затем нажмите кнопку **Erase** для начала форматирования устройства.

ПОЖАЛУЙСТА, УЧИТЕ: Форматирование устройства сотрет все данные, содержащиеся в устройстве. Пожалуйста, убедитесь, что сохранили все данные на жестком диске.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Если Вы подключили USB клавиатуру к вашему iDJ², Вы можете использовать удобные горячие клавиши:

ВВОД ТЕКСТА

Используются при вводе текста, при поиске и во время переименования списка воспроизведения и др.

(Не при редактировании)

- Return = начинает редактирование

(При редактировании)

- Cursor left / right = Перемещает курсор
- Return / Enter = DONE и перемещает фокус на следующее поле
- Escape = стирает и отменяет введенный текст
- Home / End = начало/конец строки
- Backspace = Удаляет предыдущие символы
- Delete = Удаляет последующие символы
- Caps-lock и number-lock переключают режимы

СПИСКИ

Используются при просмотре библиотеки

- Left (или) Up = Аналогично вращению регулятора PUSH TO ENTER против часовой стрелки
- Right (или) Down = Аналогично вращению регулятора PUSH TO ENTER по часовой стрелке
- Return = Выбор (аналогично нажатию PUSH TO ENTER)
- Page up / down = Перемещает страницу вверх/вниз
- Ctrl-Page up / down = Перемещает вверх/вниз списка
- Escape = Возвращает на предыдущий уровень

СЛАЙДЕР

- Left (or) Up = Перемещает слайдер влево
- Right (or) Down = Перемещает слайдер вправо
- Ctrl-left / right / up / down = Перемещает в начало/конец слайдера

ПОЛЯ СО СПИСКОМ

- Left / Up = Предыдущий пункт
- Right / Down = Следующий пункт

ОБЩИЕ

- Tab = Перемещает к следующему полю
- Shift-tab = Перемещает к предыдущему полю

КНОПКИ МЕНЮ

- CTRL + 1,2,3,4 = Кнопки 1-4 функциональных кнопок
- CTRL + Cursor Left / Right = Перелистывает страницы.

ОБЩИЕ ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

- Ctrl + F = Начинает поиск «Title» аналогично нажатию F2
- Ctrl + L = Переходит к окну Library
- Ctrl + C = Переходит к окну Crate
- Ctrl + U = Переходит к окну Utility
- Ctrl + V = Переходит к окну View
- Ctrl + E = Переходит к окну Eject

- Escape – Отменяет все всплывающие окна

- F1 = Открывает окно поиска для текущей библиотеки, установите «All» и переместите фокус в поле ввода текста
- F2 = Начинает поиск по «Title»
- F3 = Начинает поиск по «Album»
- F4 = Начинает поиск по «Artist»
- F5 = Поиск по жанру
- F6 = Поиск по количеству ударов в минуту (с размеченными треками)
- F7 = Поиск по году
- F8 = Меню списка воспроизведения
- F9 = Файлы (обзор файлов непосредственно с устройства)
- F10 = Библиотека (нажмите для перехода к следующей библиотеке)

СОВМЕСТИМОСТЬ USB УСТРОЙСТВ

В этом разделе мы расскажем о технических аспектах подключения USB устройств к iDJ². Для большинства пользователей множество подробностей будут неинтересны – проигрыватель просто выполняет ожидаемые функции. Тем не менее, будет очень полезно узнать следующую информацию, которая может пригодиться во время работы.

USB ПОДКЛЮЧЕНИЕ

iDJ² является USB мультимедийным проигрывателем. У него нет своего накопителя, но может быть подключено внешнее запоминающее устройство через три USB порта (один на передней панели и два на задней). Это дает возможность напрямую подключить три устройства, что удобно в любых ситуациях. Тем не менее, USB концентраторы также могут использоваться для расширения возможностей как минимум двенадцати устройств. Концентраторы должны быть подключены напрямую к iDJ²; подключение одного концентратора к другому запрещено.

Технические характеристики USB ограничивают количество мощности, поступающее в USB порт. Некоторые устройства, особенно механизированные устройства, такие как жесткие диски, требуют больше мощности, чем они получают через порт, и поэтому нуждаются в подключении к адаптеру или второму USB кабелю. Убедитесь, что используете адаптер или кабель для обеспечения бесперебойной работы. Мы рекомендуем использовать концентраторы определенного типа мощности, для обеспечения достаточным питанием подключенные к ним устройства, особенно, если некоторые из этих устройств механизированы.

При подключении к USB порту, будьте осторожны, правильно вставляя устройство в порт. Неправильное подключение с силой может повредить разъемы устройства и iDJ². Для Вашего удобства Вы можете подключить кабели удлинения USB к портам iDJ², а Ваши устройства к кабелям. Это очень удобно, но избегайте использования слишком длинных (более 1 м) кабелей удлинения, так как они могут привести к сбоям в работе.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ВНЕШНИЕ УСТРОЙСТВА

iDJ² совместим с множеством USB запоминающих устройств, которые поддерживают стандарт запоминающих устройств. Таких как USB жесткие диски, флэш-карты, адаптеры флэш-карт и музыкальные проигрыватели. Устройства, требующие установки драйверов на Ваш ПК или Mac, могут быть несовместимы. Устройства должны соответствовать стандартам USB 1.0, 1.1 или 2.0, включая технические характеристики для питания шины (ни одно устройство не должно использовать более 500 мА из одного порта).

Несмотря на то, что iDJ² был протестирован с множеством устройств, все-таки невозможно протестировать более тысячи существующих вариантов. Если Вы обнаружили совместимый источник, пожалуйста, сообщите нам, указав тип, изготовителя и модель устройства, а также где и когда Вы приобрели его. Множество проблем происходит из-за отклонения устройств от стандарта USB, но иногда возможно приспособить даже эти устройства в следующих версиях программы.

iDJ² поддерживает устройства с множеством разделов. Каждый раздел, содержащий поддерживаемую файловую систему, будет показан как отдельная библиотека. При извлечении, убедитесь, что отключили все разделы до извлечения устройства.

Если ваше устройство оснащено переключателем защиты от записи, мы рекомендуем установить его в состояние Off. iDJ² может работать с защищенными от записи устройствами, но будет утеряна некоторая функциональность, как например, создание списка воспроизведения и сохранение контейнера. На устройстве должна быть разрешена запись для создания библиотеки, тем не менее, Вы можете загрузить библиотеку, существующую на защищенном от записи устройстве.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ БИБЛИОТЕК

Каждая используемая библиотека имеет уникальное название, которое означает, каким образом она подключена, как например:

USB 1	USB Port 1 на задней панели
USB 2,	USB Port 2 на задней панели
iPod,	iPod, подключенный к док-станции iPod на верхней панели
USB1: iPod	iPod, подключенный к USB1 Port на задней панели
USB 1-1	Port 1 концентратора, подключенного к USB Port 1
USB 1-4	Port 4 концентратора, подключенного к USB Port 1
USB 1b	Второй раздел на USB Port 1
USB 1-2c	Третий раздел на Port 2 концентратора, подключенного к USB Port 1

В большинстве случаев, для простых устройств, подключенных напрямую к устройству, Вы увидите USB 1, USB 2 или iPod.

Каждая библиотека также содержит название устройства, которое отображено в пользовательском интерфейсе. Это название включает имя запоминающего устройства и может варьироваться от устройства к устройству, от производителя к производителю. Примеры содержат:

- USB ДИСК
- Жесткий диск
- iPod

Некоторые устройства, чаще всего флэш-карты памяти, создают искаженные названия. Для Вашего удобства, Вы можете ввести собственное название, создав файл с именем volume_name.txt в корневой папке. Этот файл должен содержать желаемое название простым текстом не более 20 символов.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФАЙЛОВЫЕ СИСТЕМЫ

Поддерживаются следующие файловые системы FAT16, FAT32, HFS+ и NTFS (последняя поддерживается только для чтения). Файловые системы FAT16 и FAT32 обычно используются предформатируемыми устройствами и совместимы с множеством компьютерных систем. NTFS обычно используется компьютерами, оснащенными ОС Windows, в особенности для устройств с большими объемами. HFS+ является форматом, установленным по умолчанию для компьютеров Apple Macintosh, а также является файловой системой по умолчанию для музыкальных проигрывателей Apple iPod. Еще одной файловой системой для Macintosh является HFS, более старой и несовместимой с iDJ². Некоторые компьютеры Macintosh все еще позволяют Вам форматировать Ваше устройство с HFS («Mac OS Standard»). Чтобы убедиться, что Ваше устройство будет работать с iDJ², мы рекомендуем форматировать в HFS+ «Extended» или «Journaled».

Важно: При форматировании Вашего устройства на Mac, некоторые системы форматируют с «Mac OS Standard (HFS)». Эта файловая система не поддерживается iDJ² и не будет использована. Пожалуйста, убедитесь, что Вы отформатировали устройство в файловую систему «Extended» или «Journaled».

В общем, мы рекомендуем форматировать устройство по возможности в FAT32, так как это наиболее широко поддерживаемый формат. Windows XP не поддерживает форматирование жестких дисков с объемом более 32 Гб в формате FAT32. Тем не менее, доступны свободно распространяемые программы, которые позволяют поддерживать это форматирование.

Примечание для NTFS: Файловая система NTFS поддерживается лишь для чтения iDJ². Это слегка ограничивает функциональность, и требует использование инструмента Librarian для создания библиотеки (см. далее). Если возможно, мы рекомендуем использовать форматирование FAT32.

Если для Вас все вышеизложенное слишком сложно, не паникуйте! Большинство запоминающих USB устройств уже отформатированы в совместимом с iDJ² формате.

КАК ИЗБЕЖАТЬ И ИСПРАВИТЬ ОШИБКИ

Наиболее важный совет – **ВСЕГДА ИЗВЛЕКАЙТЕ БИБЛИОТЕКУ** до ее удаления или выключения устройства (см. раздел «Извлечение библиотеки»). В противном случае, это может повлечь за собой повреждение файловой системы, что будет весьма неудобно в работе. Следуйте этому совету при отключении носителей от Вашего ПК, независимо от системы – будь то Windows или MacOS, выполняя безопасное извлечение устройств.

Это особенно важно для устройств HFS+, которые должны быть подключены к компьютеру Macintosh после небезопасного извлечения до повторного использования с iDJ².

Если Вы думаете, что Ваше устройство было повреждено, подключите его к компьютеру PC или Macintosh для проверки. В Windows зайдите в диспетчер устройств и выберите «Check Now» во вкладке Tools. В MacOS запустите приложение Disk Utility.

ДЕФРАГМЕНТАЦИЯ

Во время обычного использования запоминающее устройство будет фрагментировано. Фрагментация это условие, при котором файлы делятся на множество частей. Это невидимо для пользователя, но ухудшает производительность, потенциально замедляя доступ к библиотеке и создавая паузы при воспроизведении. Время от времени следует проводить дефрагментацию Вашего устройства для обеспечения стабильной работы. В Windows запустите приложение Disk Defragmenter. MacOS не содержит программы дефрагментации, так как HFS+ не сталкивается с такой проблемой. Тем не менее, и коммерческие и свободно распространяемые программы выполняют это задание для всех устройств кроме HFS+.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ ВАШИХ ДАННЫХ

Насколько важно создавать резервные копии на жестком диске компьютера, настолько это важно производить резервное копирование данных для iDJ². Не существует абсолютно надежных устройств – будь то флэшка, жесткий диск или флэш-карта, имеет конечный срок службы, и в Ваших интересах сохранить Ваши данные в безопасности. Никогда не работайте с единственной копией Вашего содержимого, всегда работайте с резервной копией, и желательно создать еще одну резервную копию на случай утери данных.

Тратя время на создание резервной копии, насладитесь уверенностью, что у Вас в кармане еще две резервные копии Ваших данных. Примите простые меры предосторожности и наслаждайтесь преимуществом цифровых технологий!

ОПИСАНИЕ ЦИФРОВОГО АУДИО

В этом разделе мы расскажем о некоторых технических деталях цифрового аудио. Мы считаем важным для ди-джеев, знать, как работают эти технологии, особенно при профессиональном использовании. Обладая соответствующими знаниями, Вы сможете сделать правильный выбор и обеспечить вашему исполнению наивысший уровень качества.

КОМПРЕССИЯ

Высококачественные аудиофайлы занимают много места, ограничивая тем самым количество файлов, которые Вы можете сохранить на запоминающем устройстве, таком как USB флэш-карта. Для увеличения этого количества, файлы должны быть сжаты, традиционные технологии позволяли работать только с аудио файлами, освобождая при этом совсем немного места. Для решения этой проблемы было разработано новое поколение технологий, совершивших переворот в музыкальной индустрии!

Современные форматы аудио сжатия, такие как MP3 и AAC, используют технологию, известную под названием психоакустическая компрессия, для уменьшения размера аудио файла. Не все данные аудио трека важны для человеческого уха, таким образом, можно опустить некоторые части волны или скомбинировать другие части без ощутимого вреда для звука. Более того, некоторые части волны закрывают другие части, которые также можно опустить. Все оставшееся затем преобразовано в очень эффективный формат, и в результате мы получим файл во много раз меньше исходного, практически не изменив звук. Так как некоторая исходная информация будет утеряна, эти форматы иногда называются «файлы с потерями». Выбирая, насколько агрессивную компрессию выбрать, Вы можете изменять размер файла и качество звучания.

ТЕГИРОВАНИЕ

Помимо аудио данных, большинство форматов также содержат и информацию о треке, называемую тегами. Очень часто теги содержат название трека, имя исполнителя, название альбома, количество ударов в минуту и жанр. Наилучшие аудио приложения предлагают функцию автоматического заполнения тегов при преобразовании CD, а некоторые даже могут определять треки, записанные с виниловых пластинок или других источников. В противном случае Вы можете вручную ввести и отредактировать теги.

Мы настоятельно рекомендуем, потратить немного времени и проверить теги все вашей музыкальной коллекции. Вам, конечно, придется приложить массу усилий для исправления тегов коллекции, но это вам сохранить много времени во время исполнения. iDJ² очень интенсивно использует теги для организации музыкальной коллекции, и оснащен мощными методами для быстрого и эффективного поиска треков.

ФОРМАТЫ

iDJ² поддерживает три наиболее популярных аудио формата – два сжатых (с потерями) и один несжатый (без потерь).

■ MP3

Это начавший революцию формат. Он был изобретен в начале 90-х годов в индустрии вещания и ворвался в музыкальную индустрию всего через несколько лет при создании портативного MP3 плеера. Сейчас он стал практически общим термином для цифровой музыки, хотя MP3 является одним из множества современных музыкальных форматов сжатия.

MP3 может критически повлиять на качество звучания. В первые годы существования этот формат грубо сжимал треки, повреждая звук. Сейчас, при появлении более объемных флэш-карт и жестких дисков, пропала необходимость такого сильного сжатия, особенно в профессиональных целях. Было доказано, что при битрейте в 256 Кбит/сек, большинство слушателей не отличают сжатый файл от исходного. Размер файла будет составлять 20% от несжатой записи.

Очень удобный вариант предлагаемый кодерами – переменная скорость передачи данных (VBR). Скорость передачи данных изменяется по ходу сжатия трека, так, простые части занимают меньше места, в то время как более сложные требуют большего места для обеспечения лучшего качества. Большинство программ кодеров позволяют выбрать «среднюю скорость передачи данных» для VBR, выбирая 192K, например. Вы создадите файл практически того же размера, что и при постоянной скорости передачи данных (CBR) 192K, но его качество будет значительно лучше.

Некоторые кодеры предлагают выбрать частоту дискретизации от 8 кГц до 48 кГц, а iDJ² всегда ресемплирует до 44,1 кГц, таким образом, не придется усилывать сигнал кодера.

iDJ² может извлечь теги из MP3 файлов, используя формат ID3. Мы рекомендуем использовать ID3v2, который предлагает огромную универсальность длительности тегов и типов информации, которая может быть сохранена (например, количество ударов в минуту).

Многие пакеты программ поддерживают кодирование в MP3. Некоторые поставщики взимают отдельную плату за MP3 кодирование с битрейтом свыше 64 кбит/сек (который слишком низок для профессионального использования).

■ AAC

Этот формат был изобретен в конце 90, и также использовался в индустрии вещания. Этот прорыв в музыкальной индустрии стал форматом по умолчанию для Apple iTunes и портативных музыкальных проигрывателей iPod. Чаще этот формат известен как MP4 или MPEG-4, хотя правильнее это назвать Часть 3 стандарта MPEG-4. Наиболее распространенное расширение файла - .M4A.

AAC улучшил характеристики по сравнению со старым форматом MP3, что привело к усовершенствованию в воспроизведении звука по отношению к размеру файла. Наилучшее усовершенствование это низкий битрейт файлов, хотя и менее удобно для профессиональных пользователей и к тому же более высокий битрейт считается наиболее близким к оригиналу.

iDJ² может извлекать теги из файлов AAC, используя формат M4A, поддерживаемый большинством распространенных аудио приложений.

Если Вы используете iTunes для кодирования Вашей музыкальной коллекции, скорее всего он будет в формате AAC (с расширением M4A). Тем не менее, если Вы приобрели музыку в онлайн магазине iTunes Music Store, Вам следует знать, что его содержимое защищено и на данный момент не может быть использовано на iDJ², или на любом другом музыкальном проигрывателе кроме Apple iPod. Это ограничение наложено Apple.

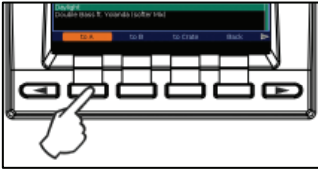
■ WAV

Формат WAV (или Wave) используется уже многие годы и является простым (обычно несжатым) аудио форматом. Хотя расширение файла то же, WAV файлы могут содержать различные форматы цифрового аудио – iDJ² может воспроизводить популярный 16-битовый формат PCM. При частоте дискретизации 44,1 кГц это является точным воспроизведением CD аудио. Этот формат удобен, если Вы хотите быть уверенными, что качество звучания будет наилучшим, но в результате размер файлов будет слишком велик (обычно в 5-10 раз больше файла MP3).

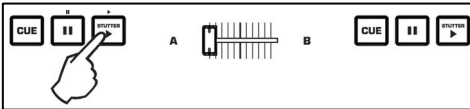
В WAV файлах не существует стандарта для тегов, и сейчас iDJ² использует только название файла для идентификации трека (это представлено в виде названия трека).

ПРАКТИЧЕСКИЙ УРОК ПО МИКШИРОВАНИЮ

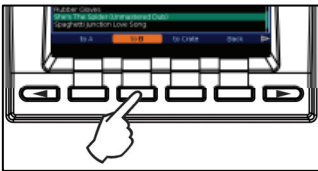
Теперь, когда Вы познакомились с iDJ², давайте попробуем провести небольшое практическое занятие по микшированию. Этот урок поможет вам лучше понять процесс и шаги, необходимые для вставки одного трека в другой. Заданием нашего урока будет, например, микширование музыки с подключенного USB устройства или iPod. Основными пунктами выполнения микширования с внешнего устройства, такого как проигрыватели и CD плееры, будут следующие:



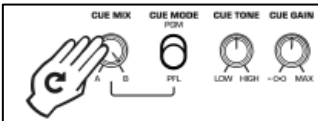
1. Загрузите трек на Деку А, выбрав То А во время просмотра трека в контейнере или библиотеке.



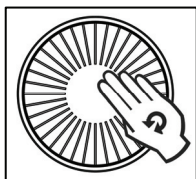
2. Установив кроссфейдер в крайне левое положение (Дека А), нажмите PLAY для начала воспроизведения трека.



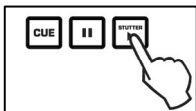
3. Во время воспроизведения трека на Деке А, выберите другой трек и загрузите его на Деку В.



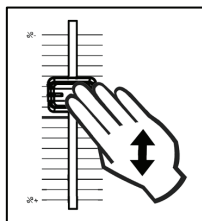
4. Установите регулятор CUE MIX на передней панели в положение прослушивания Деки В в наушниках.



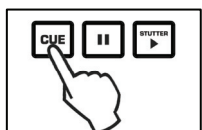
5. Используйте jog-диск Деки В для отправки первой сильной доли трека в наушники.



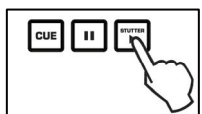
6. Нажмите PLAY на Деке В, когда трек Деки А сыграет сильную долю.



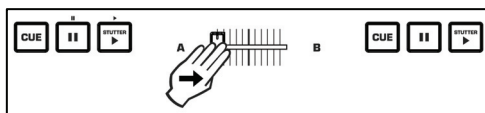
7. Используйте слайдер высоты тона Деки В для совпадения темпа трека с музыкой Деки А.



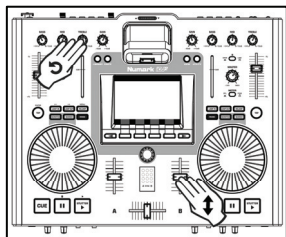
8. После подбора темпа, нажмите CUE на Деке В для возврата и остановки в опорной точке.



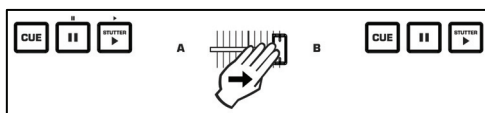
9. Когда Вы будете готовы начать микширование, нажмите PLAY на Деке В.



10. Используйте кроссфейдер для перехода от Деки А к Деке В.



11. После перехода к Деке В при помощи кроссфейдера, используйте слайдеры громкости, регуляторы усиления и эквалайзера для каждого канала для настройки звука. Если входной сигнал запаздывает, воспользуйтесь jog-диском Деки В для выполнения настроек темпа, таким образом, музыка Деки В «зафиксирует» доли, исполняемые на Деке А.



12. Если Вы хотите завершить перевод, переместите кроссфейдер полностью вправо (Дека В). Вы с успехом завершили создание микса! Повторите процедуру для продолжения микширования.

Как видите, микширование это не такой уж сложный процесс! Хотя, высококачественное микширование требует, конечно, большего времени для совершенствования. Со временем практикуясь, Вы сможете лучше определять, какой музыкальный материал лучше микшируется вместе, и как создать плавные переходы между треками, используя контроллеры громкости, эквалайзер и кроссфейдер. Не расстраивайтесь, если ваши миксы пока не достигли профессионального уровня – практикуйтесь и у вас все получится!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выходной Уровень	1,4 В RMS 0 дБ полной шкалы
SNR	80 дБ А
THD+N	0,06% -6 дБ полной шкалы 1 кГц
Частотный отклик	20 Гц – 20 кГц +/- 1,5 дБ
Аудио дорожка	24 бит 44,1 кГц
Диапазоны высоты тона	+/- 6%, +/- 12%, +25%, +25%/-100%
Вес	2,948 кг
Габариты	402 мм (Ш) x 77 мм (В) x 329 мм (Г)

ЛИЦЕНЗИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

iDJ² firmware © Numark Industries, Inc. 2007. All Rights Reserved.

iDJ² создан на платформе Linux для обеспечения надежности и результативности. Linux и соответствующие части программы поставляются по лицензии GNU Public Licence (GPL) и Lesser GNU Public License (LGPL). Numark предоставляет возможность загрузить исходный код для этих частей программного обеспечения на веб-сайте:

<http://www.numark.com/idj2/>

ОФИЦИАЛЬНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ

Следующее программное обеспечение включено в GNU Public License (GPL):

Linux	© Linus Torvalds
Busy Box	© Erik Andersen
Red Boot	© Red Hat
CDfs	© Michiel Ronsse

Следующее программное обеспечение включено в GNU Public License (LGPL):

GNU C Library	© Free Software Foundation
id3lib	© Scott Thomas Haug

Следующее программное обеспечение включено в Mozilla Public License (MPL):

mp4v2	© MP4IP Project
-------	-----------------

Определенное программное обеспечение включено в RealNetworks Community Source License (RCSL):

Helix DNA Client technology included.
© RealNetworks, Inc., 1995-2007.
All rights reserved.