

Чтобы сводить музыкальные композиции в профессиональные миксы, не обязательно приобретать микшер и дорогие виниловые вертушки. Хватит и виртуального диджейского пульта и солидной фонотеки в формате MP3.

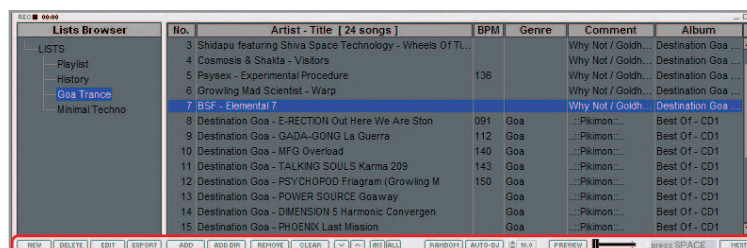
Создание музыкального микса

1 Интерфейс

Главное окно программы состоит из трех секторов: плей-листа, двух дек и микшерного пульта.

ШАГ 1 Работа с плей-листами

1 Чтобы добавить композиции, которые будут исполняться во время сета, следует нажать эту кнопку и найти нужные файлы в открывшемся окне мини-браузера.



9 Экспорт названий треков плей-листа в документ HTML выполняется этой кнопкой.

8 С помощью этих кнопок можно удалить и переименовать авторский плей-лист.

7 Для удобства работы с большим количеством треков можно создавать авторские плей-листы. Чтобы добавить в собственный плей-лист файл, перетаскиваем его курсором из главного окна на название нужного нам плей-листа.

2 Добавить целую директорию с файлами можно с помощью этой кнопки.

3 Эта кнопка удаляет выделенный трек из плей-листа.

4 Нажатием этой кнопки можно очистить весь плей-лист.

5 Перемещение выделенного трека по позициям плей-листа осуществляется этими кнопками.

6 Прежде чем загружать файл в дек, можно включить режим предварительного прослушивания.

DSS DJ

Версия ▶ 5.5

Разработчик ▶ MyXOFT Srl

Сайт ▶ www.myxoft.com

ОС ▶ Windows

Объем дистрибутива ▶ 1,94 Мбайт

Интерфейс ▶ англоязычный

Условия распространения ▶ shareware

Цена ▶ \$19,50

ШАГ 2 Дека

1 Для загрузки композиции в деку достаточно перетащить курсором ее название из плей-листа.

5 Эти кнопки используются для установки закладки на то или иное место трека, а также для навигации по закладкам. Более подробно о работе с закладками написано в разделе «Работа с закладками».

6 Для навигации по треку используется этот ползунок, для более точного поиска конкретного фрагмента — диаграмма с изображением формы звуковой волны.

7 Для работы с лупами — короткими циклическими фрагментами трека — используются эти кнопки. Подробнее об этой опции можно прочитать в разделе «Работа с лупами».

2 Альтернативный способ загрузки: щелкнув правой кнопкой мыши по названию композиции в плей-листе, выбираем пункт **Load in deck A** или **Load in deck B**.



4 Эти регуляторы используются для изменения скорости воспроизведения трека; эта опция необходима при сведении композиций с разными темпами.

3 Эта кнопка запускает и останавливает воспроизведение трека.



8 Корректировать звучание можно с помощью трехполосного эквалайзера.

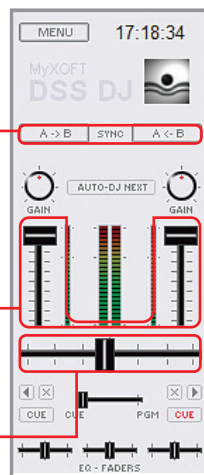
9 Нажатие этой кнопки позволяет вырезать из звука низкие, средние или высокие частоты.

ШАГ 3 Микшер

3 С помощью этих кнопок осуществляется синхронизация по ритму композиций, играющих в каждой из дек. Следует иметь в виду, что идеального результата можно достичь лишь в том случае, если треки записаны в одном темпе.

1 С помощью этих ползунков можно регулировать громкость каждой деки.

2 Кроссфейдер используется для микширования; например, если мы перемещаем его слева направо, громкость деки **A** автоматически снижается и при этом плавно возрастает громкость деки **B**.



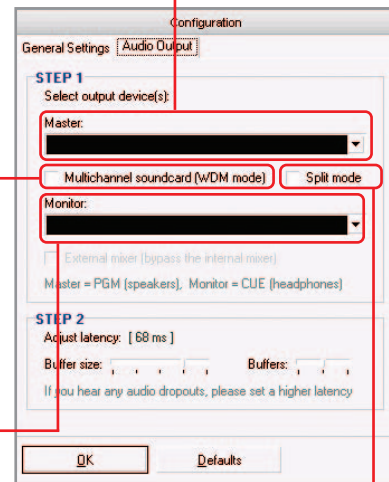
ШАГ 4 Настройка



1 Правой кнопкой мыши открываем панель настройки.

2 Указываем звуковую карту, через которую будет воспроизводиться мастер-сигнал, то есть наш основной микс.

4 Если выбрать этот пункт, мастер-сигнал будет выводиться на фронтальные динамики, а тыловые будут использоваться как рабочие мониторы.



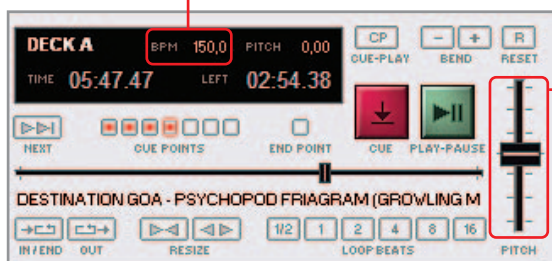
5 Если на компьютере установлены две звуковые карты (например, одна автономная, другая — встроенная в материнскую плату), лучше всего задействовать одну из них в качестве рабочего монитора — ее название следует указать в этом окошке.

3 Если отметить этот пункт, мастер-сигнал будет выводиться на левый канал звуковой карты, а правый будет использоваться для рабочего мониторинга — например, поиска на слух нужных фрагментов одной композиции во время воспроизведения другой.

2 Создание микса

Загружаем композиции в каждую деку, синхронизируем ритмический рисунок и включаем воспроизведение.

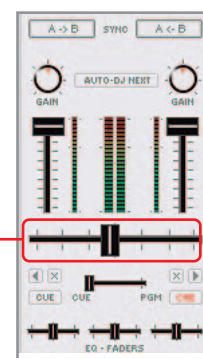
ШАГ 1 Баланс



1 Программа автоматически определяет темп каждой композиции и отображает его здесь.

2 Если мы хотим свести композиции с разным темпом, корректируем на слух скорость воспроизведения.

3 Увеличиваем и уменьшаем громкость каждой деки кроссфейдером.



ШАГ 2 Работа с закладками

Если мы собираемся включить композицию в микс не с начала, а с какого-то конкретного места, лучше всего установить туда закладку. Это можно проделывать на лету, во время воспроизведения композиции из одной деки.

3 Отмечаем одну из этих кнопок (те кнопки, к которым уже привязаны закладки, отмечены красным; выбирать надо свободную).

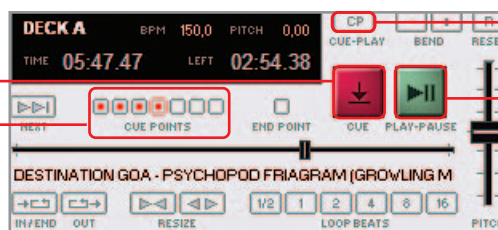
2 С помощью ползунка прокрутки и диаграммы формы волны находим нужный фрагмент — на нем должен стоять красный вертикальный маркер воспроизведения.

1 Останавливаем тот трек, в котором хотим установить закладку.



5 Нажатием на эту кнопку можно мгновенно перепрыгнуть к той или иной закладке. Второе нажатие удаляет закладку.

6 Если нужно начать воспроизведение трека с отмеченного закладкой фрагмента, выбираем нужную закладку.



7 Нажимаем эту кнопку.

4 Нажимаем **Play** — закладка установлена.

Обратите внимание, что для удобства навигации отмеченные закладками фрагменты отображаются красными маркерами над ползунком прокрутки.

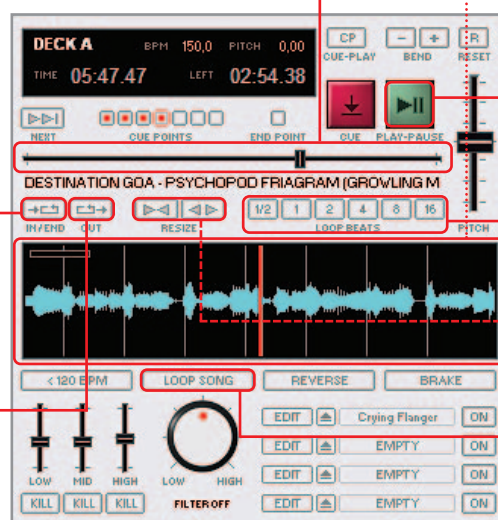
ШАГ 3 Работа с лупами

Использование лупов — коротких зачищенных фрагментов трека — часто бывает очень полезным для создания танцевального микса. Например, можно запустить такой луп с первой деки, а во время его воспроизведения загрузить трек во вторую деку и плавно ввести его в общий микс кроссфейдером.

3 Отмечаем начало лупа этой кнопкой, прокручиваем курсором диаграмму звуковой волны на несколько битов вперед и отмечаем этой же кнопкой конец лупа.

6 Чтобы вернуться к режиму нормального воспроизведения, нажимаем эту кнопку.

2 С помощью ползунка прокрутки и диаграммы формы волны находим нужный фрагмент — на нем должен стоять красный вертикальный маркер воспроизведения.



1 Останавливаем тот трек, в котором хотим создать луп.

5 Добавлять или убирать из лупа такты можно прямо во время воспроизведения.

4 Этими кнопками можно изменять размер лупа.

7 Режим воспроизведения лупа запускается этой кнопкой и нажатием **Play**.

ШАГ 4 Эффекты и секреты

4 Для создания скретча — эффекта заевшей грампластинки — следует захватить курсором диаграмму звуковой волны и быстро перемещать мышь вперед-назад.

3 Чтобы сделать плавное включение трека в микс более эффектным, можно вращать регулятором параметрического эквалайзера, одновременно перемещая кроссфейдер. В крайнем правом положении эквалайзер оставляет в звуке только высокие частоты, в крайнем левом — только низкие. Регулятор эквалайзера можно перемещать курсором, кроссфейдер — клавишами F6 и F7 на клавиатуре.



2 Для имитации эффекта грампластинки, остановленной рукой во время воспроизведения, можно воспользоваться этой кнопкой. Грамотное использование этих приемов может быть очень эффектным при резком переходе от одной композиции к другой или от одного фрагмента к другому.

1 Эта кнопка запускает трек в обратном направлении.

Вадим Сумин

