

# DEEJAY



REFERENZHANDBUCH

<b>A. Präsentation von DJUCED™ 18</b> .....	<b>2</b>
1. Browser .....	3
a) Beschreibung .....	3
b) Aufbau.....	3
c) Ordner-Browser.....	3
d) Dateibrowser .....	4
e) Suchbereich .....	7
f) Optionale Browserseite .....	8
2. Deck (A = links und B = rechts).....	9
a) Beschreibung .....	9
b) Aufteilung .....	9
c) Loop-Bereich .....	9
d) Play/Stopp-Bereich.....	11
e) Cuepoint-Bereich.....	12
f) Pitch-Bereich .....	13
g) Plattentellerbereich.....	16
h) Effektrack .....	17
i) Wellenform-Bereich .....	21
j) Informationsbereich .....	22
3. Mischpult .....	24
a) Beschreibung .....	24
b) Aufbau.....	24
c) Kopfhörereinstellungen.....	24
d) EQ-Steuerungen .....	25
e) Lautstärkeneinstellung und Crossfader.....	25
4. Konfiguration .....	25
a) Audioparameter.....	26
b) Skin-Menü .....	26
c) Tastatur-Menü .....	27
d) Allgemeines.....	28
e) Mixer .....	29
f) Browser .....	29
g) Über .....	30
<b>B. In DJUCED™ 18 mixen</b> .....	<b>30</b>
1. Vorbereitungen.....	30
a) Tracks suchen.....	30
b) Tracks analysieren .....	30
c) Setzen von Cuepoints (Markierungen) in Tracks .....	30
d) Playlisten erstellen .....	31
2. Mix .....	32
a) Track suchen.....	32
b) Track laden .....	32
c) Im Track scrollen.....	33
d) Track vorhören .....	33
e) Track synchronisieren .....	34
f) Track abspielen .....	35
g) Software-Übernahme .....	36
h) Automatischer Mix: Automix .....	37
3. Scratchen und Effekte .....	37
a) Scratchen .....	37
b) Effekte.....	38
c) Samples .....	38
d) Loops .....	40
<b>C. Häufig gestellte Fragen</b> .....	<b>42</b>
a) Ist DJUCED™ 18 zeitlich begrenzt? .....	42
b) Ist DJUCED™ 18 mit anderen DJ-Controllern kompatibel, die nicht mitgeliefert sind?.....	42
c) Ist DJUCED™ 18 mit anderen DJ-Audio-Schnittstellen kompatibel, die sich von der im Controller integrierten Schnittstelle unterscheiden?.....	42
d) Ist DJUCED™ 18 mit den Treibern ASIO und WDM (Windows Driver Model) unter Windows kompatibel? .....	42
e) Welche Audioformate werden von DJUCED™ 18 unterstützt? .....	42
f) Ich höre nichts, obwohl DJUCED™ 18 Musik abspielt. ....	42
g) Bei der Wiedergabe mit DJUCED™ 18 sind Knistergeräusche hörbar.....	42

## Einleitung

DJUCED™ 18 ist eine DJ-Software, die eine elegante Benutzeroberfläche mit leistungsstarken Funktionen für das Mixen von Tracks, das Scratching und das Aufnehmen von Musikstücken bietet. Die einzigartige grafische Schnittstelle der Software DJUCED™ 18 bietet ergonomische Funktionen und wurde entwickelt, um das Mixen einfacher und angenehmer zu gestalten.



## A. Präsentation von DJUCED™ 18

Die DJUCED™ 18-Schnittstelle teilt sich in vier Bereiche auf:

- Browser (unterer Bereich): die Track-Bibliothek enthält die gespeicherten Audiodateien.
- Linkes Deck (Deck A): hier können Sie einen Track laden, abspielen und die Wiedergabe steuern.
- Rechtes Deck (Deck B): hier können Sie einen Track laden, abspielen und die Wiedergabe steuern.
- Mischpult (mittlerer Bereich): hier können Sie die Tracks des linken und rechten Decks mixen, sowie den Crossfader, die Lautstärke und den Equalizer anpassen.



## 1. Browser

### a) Beschreibung

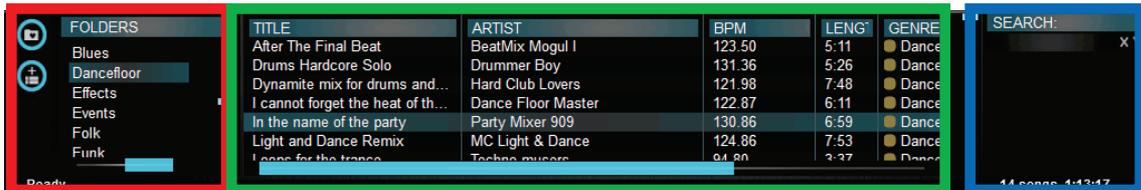
Der Browser ermöglicht die Player zu durchsuchen und die gewünschten Dateien auf die Decks zu laden.

### b) Aufbau

Links: Ordner-Browser

Mitte: Dateibrowser

Rechts: Suchbereich



### c) Ordner-Browser

#### (1) Beschreibung

Ordner-Browser = der Bereich, der Ihnen ermöglicht:

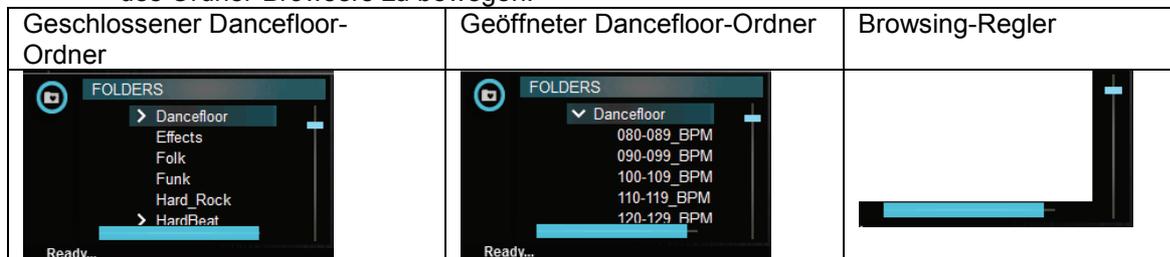
- Ordner, Laufwerke und die iTunes-Bibliothek auf Ihrem Computer zu durchsuchen.
- Die DJUCED™ 18 Playlists und die Baumstruktur anzuzeigen.

Ordner durchsuchen	Playlist-Anzeige

**(2) Anwendung**

Im Ordner-Bereich:

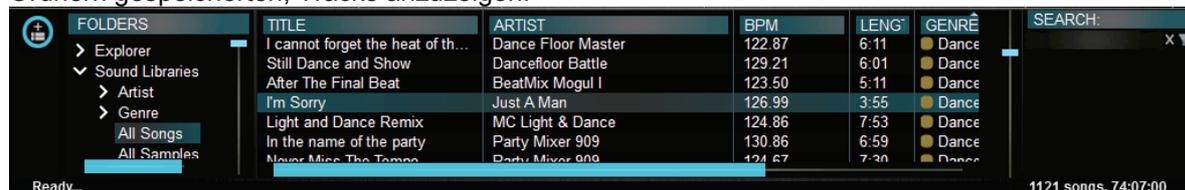
- Klicken Sie auf den nach rechts zeigenden Pfeil , um den Ordner zu öffnen und die Unterordner anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil , um den Ordner zu schließen und die Unterordner wieder zu verbergen.
- Bewegen Sie den vertikalen  und den horizontalen Regler , um sich innerhalb des Ordner-Browsers zu bewegen.



Klicken Sie auf den gewünschten Ordner, um dessen Inhalt im Dateibrowser anzuzeigen.

**(3) Anzeigen aller auf dem PC vorhandenen Tracks**

Klicken Sie im Dateibrowser auf Soundbibliotheken > Alle Tracks, um alle, in den bereits durchsuchten Ordnern gespeicherten, Tracks anzuzeigen.

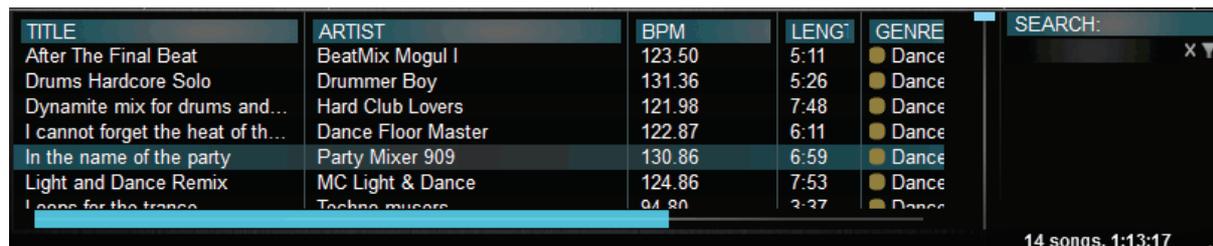


**d) Dateibrowser**

**(1) Beschreibung**

**(a) Dateibrowser**

Dies ist der Bereich in dem Sie die Liste der Tracks, die in einem Ordner, einer Playliste oder der Alle-Songs-Liste enthalten sind, durchsuchen können.



**(b) BPM (Beats pro Minute=Taktrate)**

Ein Beat ist ein kurzer hörbarer Schlag. Mehrere Beats geben den Rhythmus an. Ein Beat ist im Allgemeinen einfacher auf einem Schlagzeug oder einer Bassgitarre zu hören, kann aber auch von einem beliebigen Musikinstrumenten, wie von einer Gitarre, einer menschlichen Stimme oder von mehreren Musikinstrumenten gleichzeitig, vorgegeben werden.

Wenn Sie einen Beat identifiziert haben, zählen Sie die Beats pro Minute, um die BPM-Frequenz zu erhalten.

Falls Sie keinen Beat im Track identifiziert konnten, wird Ihr Publikum Schwierigkeiten haben, dem Rhythmus zu folgen, da es sich ganz natürlich der BPM-Frequenz anpasst. Jogger passen deshalb ihre Schritte der Musik an und laufen meistens mit einem MP3-Player.

**(2) Anwendung**

Im Ordner-Bereich:

- Klicken Sie auf den nach rechts zeigenden Pfeil , um die Baumstruktur des Ordners zu öffnen und die Unterordner anzuzeigen.

- Klicken Sie auf den Zielordner, um dessen Inhalt im Datei-Browser anzuzeigen.

Geben Sie über die Tastatur Ihres PCs den ersten Buchstaben des Tracktitels ein, um auf diesen zuzugreifen.

Sobald Sie den gewünschten Track gefunden haben, können Sie diesen auf ein virtuelles Deck laden, indem Sie den Track über ein Drag & Drop auf dieses ziehen.

### (3) Kontextmenü (Rechtsklick)

#### (a) Analysieren

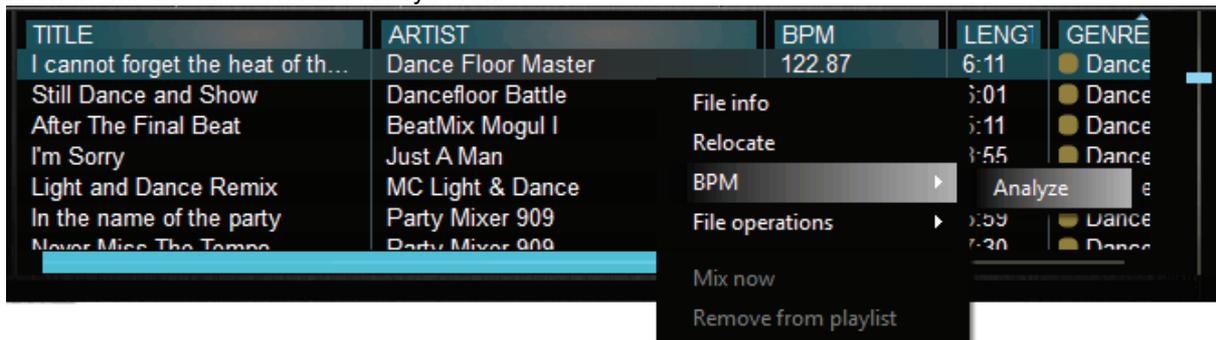
Vor dem ersten Mix in DJUCED™ 18 müssen Sie zuerst alle BPM-Frequenzen der Tracks analysieren, um festzustellen, welche Tracks miteinander gemixt werden können. Wir empfehlen Ihnen, nur Tracks zu mixen, die ähnliche BPM-Frequenzen aufweisen. BPM-Werte mit einer Differenz von weniger als 15 % sind beispielsweise akzeptabel. DJUCED™ 18 ermöglicht es Ihnen, Tracks mit unterschiedlicheren BPM-Werten zu mixen. Bitte beachten Sie jedoch, dass Sie bei starken BPM-Abweichungen den Original-Track abändern müssen, um diesen der BPM-Frequenz des anderen Tracks anzupassen. Dies beeinträchtigt die Audio-Klangtreue.

Die Analyse der BPM nimmt viel CPU-Leistung in Anspruch. Wir empfehlen Ihnen deshalb die BPM vor dem Mix zu analysieren, um CPU-Leistung und Tonqualität nicht zu beeinträchtigen.

So analysieren Sie die BPM eines oder mehrerer Tracks oder einer Playlist:

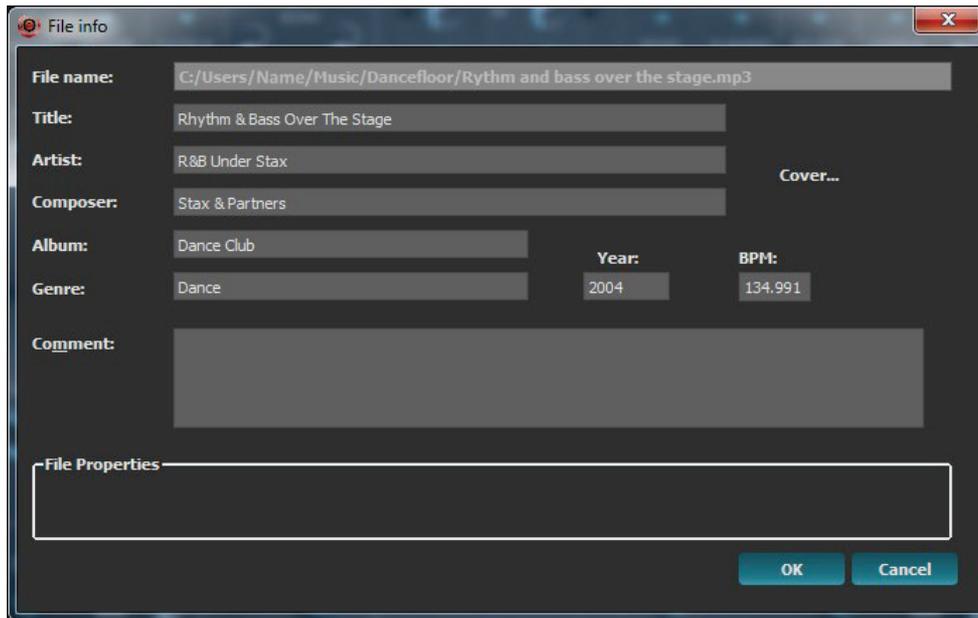
- Wählen Sie die zu analysierenden Tracks über die Maus oder das Touchpad aus.
- Klicken Sie unter Windows rechts auf den/die Track(s), um auf das BPM-Menü zuzugreifen.
- Auf Mac-Rechnern kann auf das BPM-Menü über einen Rechtsklick, die 2-Finger-Geste oder Strg+Klick zugegriffen werden.

Klicken Sie anschließend auf Analysieren.



#### (b) Dateiinfo

Das Abändern der Dateinfos ermöglicht die Stichwörter der Audiodatei (d. h. den Text, der den Tracknamen, den Artisten, das Album usw. enthält) von Hand zu aktualisieren.



**(c) Verschieben**

Die Option Verschieben ermöglicht es Ihnen, den Speicherort Ihrer Dateien zu ändern, falls:

- Sie den Speicherordner der Dateien verschoben/umbenannt haben oder
- Sie den Buchstaben des Ziel-Laufwerks geändert haben.

**(d) Dateioperationen**

Diese Option ermöglicht es Ihnen, Windows-Dateioperationen auszuführen, wie zum Beispiel: Löschen, Umbenennen, Kopieren nach oder Verschieben nach.

**(4) Datenfelder des Dateibrowsers**

**(a) Hauptfeld**

Titel: Name des Tracks.

Artist: Künstler des Tracks (meistens der Gruppen- oder Sängername).

BPM: Beats pro Minute, eine für DJs lebenswichtige Information.

Album: Album des Tracks.

Anpassung: Anpassungsrate zwischen dieser und der zuletzt geladenen Datei.

Genre: Musikart.

Länge: Tracklänge, in Minuten und Sekunden.

Note: Ihre Trackbewertung.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	MATCH	GENRE
Never Miss The Tempo	Party Mixer 909	124.67	7:30	100%	Dance
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under Stax	134.99	4:55	80%	Dance
Still Dance and Show	Dancefloor Battle	129.21	6:01	80%	Dance
Zapedo Limuza	DJ Tartoon	125.00	5:50	20%	Techno
Techno remix of 80's dance best	Ericho Daronzales	70.00	3:13	20%	Dance

Der Dateibrowser ermöglicht:

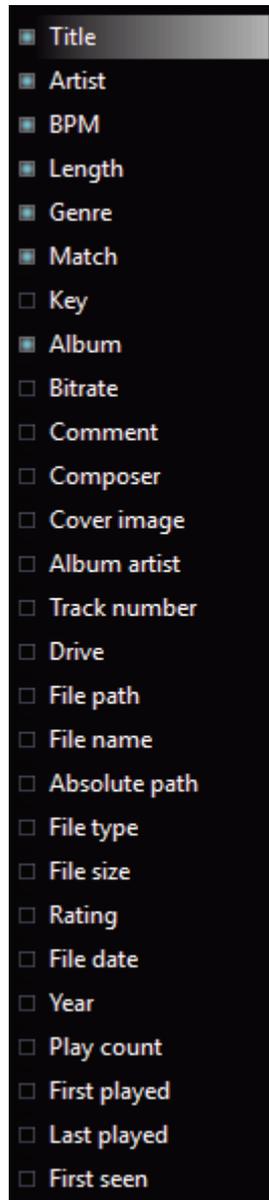
- die anzuzeigenden Felder über einen Rechtsklick (oder Strg+Klick für Mac-Touchpads) aus folgender Liste zu wählen: Titel, Artist, Album, BPM, Genre, Länge, Dateigröße, Jahr, Kommentar, Dateipfad, Tonart usw.
- die Reihenfolge der Datenfelder per Drag & Drop zu ändern.
- die Trackfelder über einen Rechtsklick zu sortieren.
- auf einen Track, über einen Klick auf ein Feld und die Eingabe des ersten gesuchten Buchstabens, zuzugreifen.

**(b) Andere Felder**

Tonart: Tonart eines Musikstücks (A, B, C... Moll oder Dur)

Bitrate: in Kilobits/Sekunde

Kommentar: Ihr Kommentar zum Track

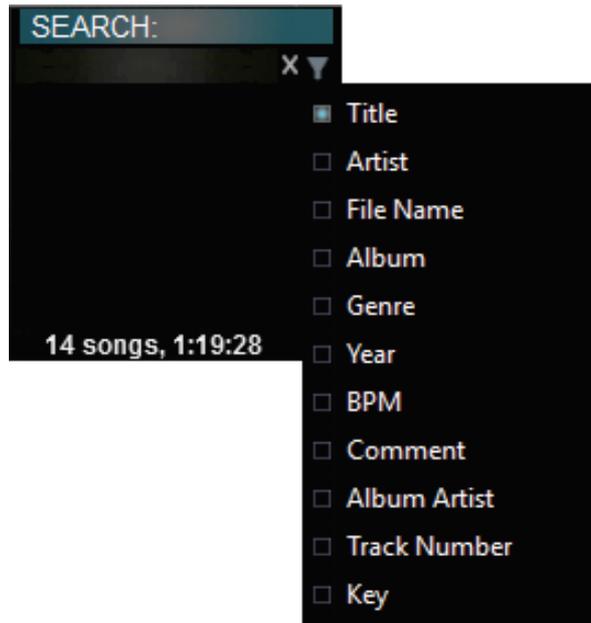


**e) Suchbereich**

Geben Sie in das Feld SEARCH (SUCHE) den gesuchten Tracktitel oder den Artist des gesuchten Tracks ein.

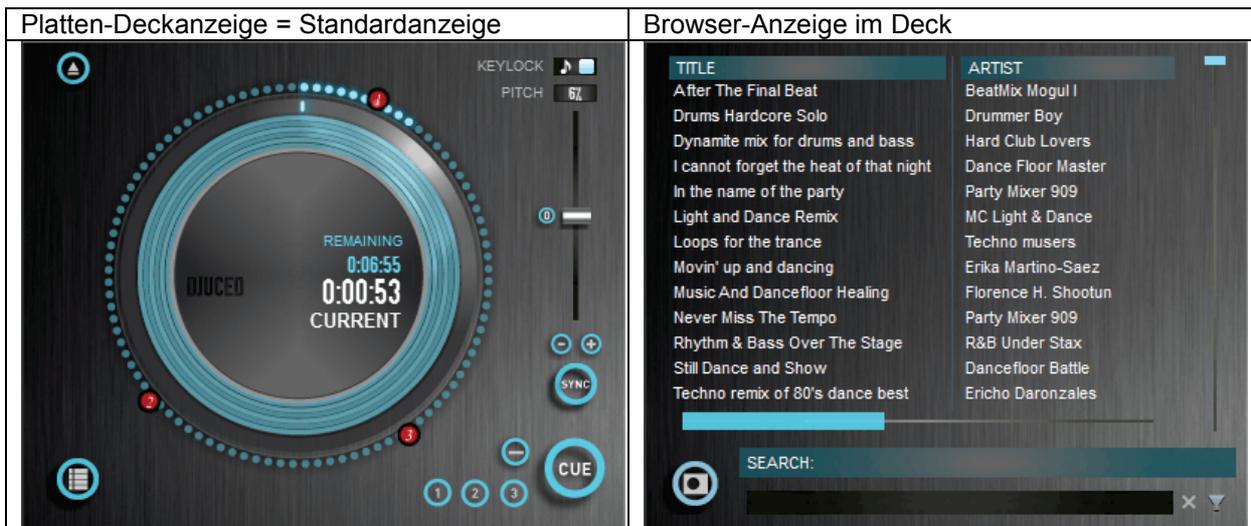


Sie können die Suche zurücksetzen, indem Sie auf klicken.  
Sie können die Suchkriterien angeben, indem Sie auf klicken.



**f) Optionale Browserseite**

Klicken Sie auf  (auf der Benutzeroberfläche unterhalb des Decks) des jeweiligen Decks, um einen Browserbereich anzuzeigen. Klicken Sie anschließend auf , um zur Deckansicht zurückzukehren.



2. Deck (A = links und B = rechts)

a) Beschreibung

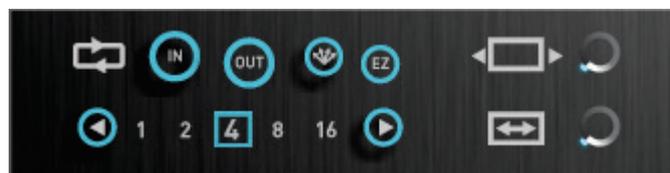
Das virtuelle Deck enthält die Wiedergabesteuerungen, die denen eines CD-Players ähneln.



b) Aufteilung

Unterer Bereich: Loop, Play/Stop.  
 Mittlerer Bereich: Plattenteller, Pitch und Cuepoints.  
 Bereich oberhalb des Plattentellers: Effektrack.  
 Bereich oberhalb des Effektracks: Wellenform.  
 Oberer Bereich: Informationsangaben.

c) Loop-Bereich



(1) Beschreibung

Loop: Teilstück eines Tracks, der wiederholt abgespielt und durch das Symbol  dargestellt wird.

(2) Anwendung

Ein Loop ermöglicht es dem DJ, den Rhythmus länger beizubehalten. Der DJ ist in der Lage:

- den Loop-In- und Loop-Out-Punkt von Hand festzulegen.
- die Loop-Länge in Beats festzulegen.

### (3) Software-Steuerungen

Die Loop-Steuerungen sind:

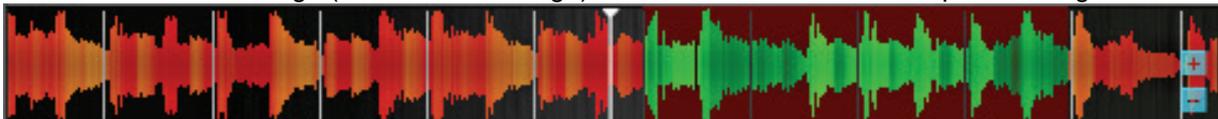
- Loop-In/Loop-Out: Setzen eines Loop-In-/Loop-Out-Punktes (Klicken Sie erneut auf die Steuerung Loop-Out, um den Loop zu beenden).
- 1, 2, 4, 8, 16: Anzahl der Beats pro Loop.
- : Loop verschieben.
- : Loop-Länge ändern.
- : Loop aufteilen. Diese Funktion ermöglicht es, den Loop in vier Samples aufzuteilen.
- : einfacher Loop. Diese Funktion ermöglicht es, die Steuerungen Loop-In/Loop-Out je nach Beatanzahl anzupassen. Zählt der Track beispielsweise 4,4 Beats zwischen Loop-In- und Loop-Out-Punkt, ermöglicht es die EZ-Funktion einen Loop mit genau 4 Beats zu erhalten.

### (4) Anzeige



Falls Sie sich in einem Loop befinden, wird dies an 2 Stellen angezeigt:

- In der Waveform-Anzeige (Wellenform-Anzeige): Der Track-Ausschnitt im Loop ist hervorgehoben.



- Auf dem Plattenteller wird der Loop rosa unterlegt.



Jeder konzentrische Kreis des Plattentellers stellt 1 Minute dar (vorausgesetzt, der Track ist nicht länger als 6 Minuten); der rosa unterlegte Teil des Kreises bedeutet somit:

- Der Loop zwischen dem ersten (äußeren) Kreis und dem zweiten Kreis = Start in der ersten Minute dieses Tracks, endet nach der ersten Minute.
- Der Loop startet bei 0:57 und endet bei 1:01.

### (5) Loop-Speicherung in der Sampler-Bibliothek

Sie können auf die Sampler-Schnittstelle zugreifen, um einen Loop in diesem zu speichern, indem Sie auf den viereckigen Button SAMPLER, unterhalb des Plattentellers und über dem Buttons SEQUENCER, klicken.

- Verschieben Sie anschließend den Loop mit der Maus aus dem rosa unterlegten Bereich in die Spalte der vier Sampler.
- Sie können ebenfalls auf „Loop teilen“  klicken. Dieser Button ermöglicht es, den Loop in vier gleichlange Samples aufzuteilen und diese in den 4 Samplern zu speichern.



### d) Play/Stopp-Bereich

---

Auf jedem Deck:

- Der Button Play  / Pause  ermöglicht es, die entsprechenden Funktionen des Decks zu aktivieren (klicken Sie auf Pause, um die aktuelle Wiedergabe zu unterbrechen).
- Der Button Stopp  ermöglicht es, die Wiedergabe abubrechen und zum Beginn des Tracks zurückzukehren.

e) Cuepoint-Bereich



(1) Beschreibung

Cuepoint: festlegbare Markierung eines Tracks, auf die sofort zugegriffen werden kann.

(2) Anwendung

Cuepoints sind für DJs besonders wichtig, da sie Folgendes ermöglichen:

- Sofortiger Zugriff auf eine Trackposition oder einen hörbaren Beat, um das langsame Anlaufen zu verhindern und umgehend einen hörbaren Rhythmus zu erreichen.
- Sofortiger Zugriff auf unterschiedliche Trackpositionen, bei Rhythmusänderungen.

(3) Steuerungen



Die Cue-Buttons  ermöglichen in DJUCED™ 18 Folgendes:

- Festlegen der Cuepoints 1, 2 oder 3 auf der aktuellen Trackposition, falls noch kein entsprechender Cuepoint auf diesem Track vorhanden ist.
- Verschieben der Cuepoints 1, 2 oder 3, falls diese bereits festgelegt wurden. (Falls der Cuepoint bereits festgelegt wurde, liegt der Button etwas tiefer als die der noch nicht festgelegten Cuepoints. Im oberen Beispiel wurden die Cuepoints 1 und 2 bereits festgelegt, jedoch nicht der Cuepoint 3).
- Klicken Sie auf , um den zuletzt verwendeten Cuepoint zu löschen.
- Klicken Sie auf , um den Wiedergabecursor auf den Cuepoint 1 zu bringen, oder letzteren auf der aktuellen Trackposition zu speichern (falls der Cuepoint 1 noch nicht festgelegt wurde).

(4) Anzeige

(a) Um den Plattenteller herum

Die Cuepoints werden in der allgemeinen Ansicht um den Plattenteller herum angezeigt.

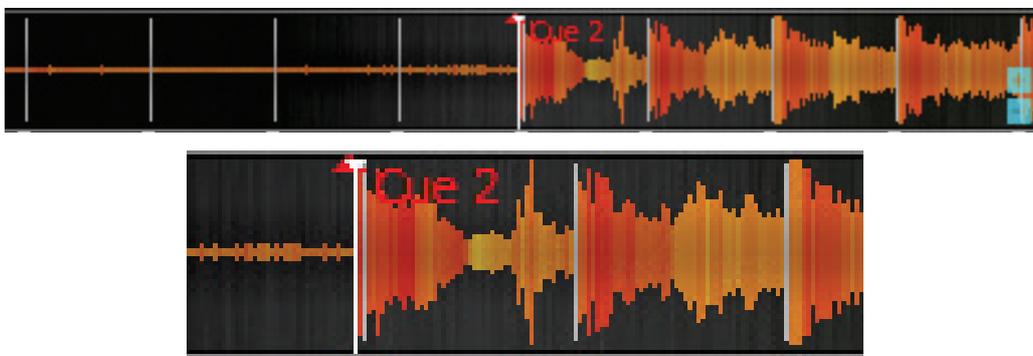
Die Gesamtlänge des Tracks wird als Ring, der aus konzentrischen Kreisen besteht, um den Plattenteller herum dargestellt.

- Der Cuepoint 1 (in rot) ist dem ersten Kreis nahe und befindet sich somit am Trackanfang.
- Der Cuepoint 2 (in rot) ist dem ersten Viertelkreis nahe und entspricht einem Cuepoint, der sich ungefähr auf dem ersten Viertel der Gesamtlänge des Tracks befindet. Bei einem Track mit einer Gesamtlänge von 5:11 entspricht dies 1:15.



**(b) Auf der Echtzeit-Wellenanzeige**

Auf der größten Wellenanzeige, die die aktuelle Trackposition angibt, wird ein Cuepoint durch eine senkrechte rote Linie dargestellt. Der Cuepoint-Name wird angezeigt (Cue 1, Cue 2 oder Cue 3).



**f) Pitch-Bereich**

**(1) Beschreibung**

**(a) Pitch**

Der Pitch ermöglicht es, die Wiedergabegeschwindigkeit zu steuern:

- Ein Pitch von -6 % bedeutet, dass die Wiedergabegeschwindigkeit des Tracks um 6 % im Vergleich zur Original-Geschwindigkeit verlangsamt wurde.
- Ein Pitch von 0 % bedeutet, dass der Track in Original-Geschwindigkeit abgespielt wird.
- Ein Pitch von 15% bedeutet, dass der Track 15 % schneller als die Original-Geschwindigkeit abgespielt wird.

**(b) BPM (Beats pro Minute)**



Der BPM-Wert bezeichnet die Frequenz gemessen in Beats pro Minute, was der Anzahl an hörbaren Beats innerhalb von 60 Sekunden entspricht:

- 80 BPM entsprechen einem langsamen Rhythmus.
- 100 bis 120 BPM entsprechen einem normalen Rhythmus, der bei den meisten Pop- und Rocksongs aufkommt.
- 140 BPM entsprechen einem schnellen Rhythmus.

Der BPM-Wert ermöglicht den Rhythmus eines Tracks festzulegen.

### **(c) Pitchfader**

Der Pitchfader ist ein Regler, der es ermöglicht, einen Track schneller oder langsamer abzuspielen.



- Schieben Sie den Pitchfader nach oben, um die Wiedergabe zu verlangsamen.
- Schieben Sie den Pitchfader nach unten, um die Wiedergabe zu beschleunigen.
- Positionieren Sie den Pitchfader in der Mitte, um auf die Original-Wiedergabegeschwindigkeit zurückzukehren.

Die Pitch-Amplitude wird in % über dem Pitchfader in DJUCED™ 18 angezeigt.

Die Amplitude des Pitchfaders (6 %, 8 %, 10 %, 12 %; 16 %, 20 %, 25 %, 50 %, 100 %) kann abgeändert werden:

- Je größer die Pitch-Amplitude, desto höher ist der BPM-Wert, der über den Pitchfader festgelegt werden kann.
- Je kleiner die Pitch-Amplitude, desto genauer ist der Pitchfader, was Ihnen ermöglicht, die genaue BPM-Rate festzulegen.
- Klicken Sie auf das Symbol %, um die Pitch-Amplitude zu ändern.

### **(d) Pitch-Bend-Controller**

Die Pitch-Bend-Buttons befinden sich in DJUCED™ 18 unterhalb des Pitchfaders. Die Buttons - und + des Pitch-Bend-Controllers ermöglichen es, die Wiedergabe zeitweise zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Sobald Sie den Pitch-Bend-Button loslassen, wird auf die vorherige Geschwindigkeit zurückgekehrt.

### **(e) Reinitialisieren des Pitch**

Das Reinitialisieren des Pitch ermöglicht es, die Original-Wiedergabegeschwindigkeit wiederherzustellen, um alle zuvor ausgeführten Pitchfader-Einstellungen zu verwerfen.

Klicken Sie auf den Button 0, in der Nähe der Pitchfader-Mitte in DJUCED™ 18, um den Pitch zu reinitialisieren.

### **(f) Sync (Synchronisierung)**

Die Sync-Steuerung ermöglicht:

- zwei Audiotracks mit derselben Geschwindigkeit und derselben BPM-Anzahl abzuspielen.
- deren Beats zu synchronisieren.

Sie können die Synchronisierung von Hand mit dem Pitchfader und dem Pitch-Bend-Controller oder automatisch über einen der Sync-Buttons vornehmen.

Die Sync-Buttons befinden sich unterhalb der Pitchfader- und Pitch-Bend-Buttons.

Klicken Sie auf den Sync-Button eines Decks, um dessen BPM-Wert dem des anderen Decks anzupassen.

## **(2) Anwendung**

Ein DJ muss die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks steuern können:

- um den Track mit der Geschwindigkeit des vorherigen Tracks abzuspielen.

- indem er die Rhythmen beider Tracks synchronisiert, um somit dem Publikum zu ermöglichen, denselben Rhythmus für beide Tracks beizubehalten.
- indem dem Publikum Musik vorspielt, die es ihm ermöglicht, sich einem Rhythmus über zwei Tracks hin anzupassen.
- indem er es dem Publikum erspart seinen Takt ständig der Musik anzupassen.

### (3) Steuerungen

6 Steuerungen ermöglichen es, den Pitch zu kontrollieren.

#### (a) Pitchfader

Der Pitchfader entspricht dem senkrechten Regler, der es ermöglicht, die Wiedergabegeschwindigkeit in DJUCED™ 18 abzuändern.

Sie können den Pitchfader direkt auf dem Controller oder der Benutzeroberfläche mit der Maus verschieben:

- Verschieben Sie den Pitchfader nach unten, um die Musik zu beschleunigen.
- Verschieben Sie den Pitchfader nach oben, um die Musik zu verlangsamen.



#### (b) Pitch-Amplitude

Die Pitch-Amplitude wird als Prozentsatz ausgedrückt, wie beispielsweise 6 % oberhalb des Reglers in der DJUCED™ 18-Schnittstelle. Dieser Prozentsatz stellt die maximale Geschwindigkeitsabweichung dar, die Sie durch das Verschieben des Pitchfaders erhalten können. Eine Pitch-Amplitude von 6 % bedeutet, dass:

- die Einstellung auf der höchsten Position, die Musik um 6 % verlangsamt.
- die Einstellung auf der niedrigsten Position, die Musik um 6 % beschleunigt.

Sie können die Pitch-Amplitude abändern, indem Sie auf das Symbol % klicken.



Je kleiner der Pitchbereich, desto genauer ist der Pitchfader und desto weniger kann der Pitch geändert werden und umgekehrt.

#### (c) Pitch-Bend +/-

Nachdem die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks der des anderen über den Pitchfader angepasst wurde, muss ebenfalls der Rhythmus angepasst werden.

Dies ist über zwei Steuerungen möglich:

- Die Buttons Pitch-Bend - oder Pitch-Bend +: Drücken Sie auf einen dieser beiden Buttons, um die Musik zeitweise zu verlangsamen oder zu beschleunigen und lassen Sie ihn wieder los, sobald die Rhythmen der beiden Tracks synchron sind.



#### (d) Re-Initialisieren des Pitch

So re-initialisieren Sie den Pitch:

- Bringen Sie den Pitchfader Schritt für Schritt auf die mittlere Position (auf dem Controller).
- Oder klicken Sie mit der Maus auf den Button 0, der sich neben dem Pitchfader befindet.

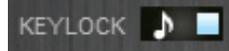


Achten Sie darauf, den Pitchfader immer langsam auf die mittlere Position zu bringen. Ein beliebter Anfängerfehler ist beispielsweise die zu schnelle Rückkehr auf die Original-Geschwindigkeit nach einem flüssigen Übergang, was das Publikum natürlich merkt.

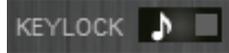
## (e) Tonartfixierung

Die Tonartfixierung eines Tracks ermöglicht es, die aktuelle Tonart, bei Geschwindigkeitsänderungen über den Pitchfader oder den Pitch-Bend-Controller, beizubehalten.

- Klicken Sie auf das Viereck neben dem Notenschlüsselsymbol, um die Tonartfixierung zu aktivieren. Dies ermöglicht, dieselbe Tonart während der Pitchänderung beizubehalten. Das Viereck wird blau unterlegt. Ist es grau, müssen Sie darauf klicken, um es blau zu unterlegen.



- Klicken Sie auf das Viereck neben dem Notenschlüsselsymbol, um die Tonartfixierung zu deaktivieren. Dies ermöglicht, die Tonart während der Pitchänderung zu ändern. Das Viereck wird grau unterlegt. Ist es blau, müssen Sie darauf klicken, um es grau zu unterlegen.



## (f) Sync (Synchronisierung)

Die Sync-Steuerung ermöglicht:

- Den BPM-Wert eines Decks dem des anderen anzupassen.
- Den Rhythmus eines Decks dem des anderen anzupassen.

Dies ermöglicht es Ihnen bei der Wiedergabe eines Tracks auf den Decks A und B durch einen Klick auf den Sync-Button:

- 1) die Wiedergabegeschwindigkeit des Decks A augenblicklich zu ändern und diese der Geschwindigkeit des Decks B anzupassen.
- 2) den Rhythmus des Decks A augenblicklich dem des Decks B anzupassen.

Zwei Tracks können wie folgt synchronisiert werden:

- Automatisch, indem Sie auf den Sync-Button  klicken.
- Oder von Hand in zwei Schritten:
  - o Passen Sie zuerst den BPM-Wert dem des Referenzdecks über den Pitchfader an.
  - o Verlangsamen oder beschleunigen Sie anschließend den Track über den Pitch-Band-Controller, bis sich die beiden Rhythmen der Decks synchronisiert haben.



Die Synchronisierung der beiden Decks ist in DJUCED™ 18 sichtbar: der Hintergrund der Beatmarkierungen ist blau unterlegt.

Blau = synchronisierte Tracks. Die Beatmarkierungen der beiden Decks liegen genau senkrecht übereinander.



Schwarz = nicht synchronisierte Tracks. Die Beatmarkierungen sind nicht senkrecht ausgerichtet.



## g) Plattentellerbereich

### (1) Beschreibung

Dieser Bereich stellt den Plattenteller eines Schallplattenspielers dar.

DJUCED™ 18 verfügt über zwei Plattentellerbereiche, die hauptsächlich Informationen bezüglich des auf das Deck geladenen Tracks anzeigen.

### (2) Anwendung

Der Plattenteller liefert die folgenden drei Informationen:

- Zeit und Dauer
- Loops

## Cuepoints



### (a) Zeit- und Dauerangaben

In der Tellermitte sind folgende Informationen auffindbar:

- Die aktuelle Position, d. h., die Wiedergabeposition seit Trackbeginn, hier 0:53.
- Die verbleibende Wiedergabedauer, d. h., die Wiedergabeposition bis Trackende, hier 4:02.

Die konzentrischen Kreise des Plattentellers stellen die Trackdauer dar, sofern diese nicht die 6-Minuten-Grenze überschreitet.

Jeder blauer konzentrischer Kreis entspricht einer Minute. Hier können vier vollständige Kreise und ein Kreis gezählt werden, der in 0:55 endet. Die Trackdauer beträgt somit 4:55.

Für Tracks, die länger als 6:00 sind, wird die Gesamtdauer auf die sechs konzentrischen Kreise aufgeteilt (z. B.: ein 60:00-Track entspricht jeder konzentrischer Kreis 10:00).

### (b) Loop

Ein aktiver Loop wird auf den konzentrischen Kreisen in rosa dargestellt. Die Loop-Position auf dem ersten Kreis gibt an, dass der Loop auf 0:48 beginnt und auf 0:52 endet.

### (c) Cuepoints

Die Cuepoints entsprechen den roten Punkten, die auf dem blau gepunkteten Kreis um den Plattenteller herum dargestellt werden.

Die 306°-Scheibe stellt die Gesamtdauer des Tracks dar (hier 4:55) und zeigt:

- den 1. Cuepoint einige Sekunden nach dem Trackbeginn.
- den 2. Cuepoint gleich nach dem ersten Fünftel des Tracks, also etwa eine Minute vom Trackbeginn an.
- den 3. Cuepoint auf Höhe des Dreiviertels des Tracks, also etwa bei 3:17.

## (3) Steuerungen

Der Plattentellerbereich hilft Ihnen drei Steuerungen mit der Maus zu verwalten:

- Drag & Drop eines Tracks auf das Deck: Verschieben Sie einen Track vom Dateibrowser auf das Deck, um ihn auf diesem zu laden.
- Drag & Drop auf den Sampler: Verschieben Sie einen Loop (rosa Abschnitt) vom Plattenteller auf den Sampler, um den Loop im Sampler zu laden.
- Trackabtastung: Klicken Sie auf einen der kleinen blauen Punkte um den Plattenteller herum, um sofort auf die entsprechende Trackposition zuzugreifen.

Hinweis: Die DJUCED™ 18-Plattenteller können nicht gescratched werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Wellenform und halten Sie die Maustaste gedrückt, um mit der Maus durch Links- und Rechts-Bewegungen zu Scratchen (ohne das Jogwheel des Controllers).

## h) Effektrack

---

### (1) Beschreibung

#### (a) Effekt

Ein Effekt besteht aus einem oder mehreren Filtern, die auf die Musik angewandt werden, um den Klang zu ändern.

DJUCED™ 18 bietet folgende Filter:

- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass



### **(b) Sampler**

Ein Sampler ist ein Programm, das es ermöglicht, mehrere kurze Töne, die auch Samples genannt werden, mit einem oder anstelle eines Tracks abzuspielen.

Ein einmalig abgespielter Sample wird „Jingle“ genannt.

Ein mehrmals abgespielter Sample wird „Loop-Sample“ genannt.

Der DJUCED™ 18-Sampler kann bis zu 4 Samples pro Deck abspielen.

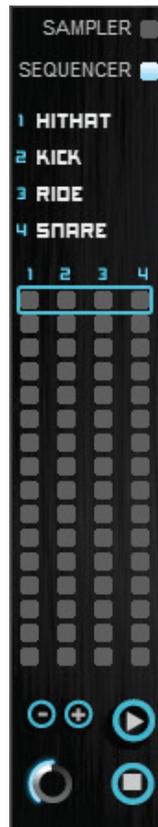


### **(c) Sequenzer**

Ein Sequenzer ist ein Tool zur Erstellung von Musik, das es ermöglicht, die Wiedergabe- und Wiederholungsmuster eines Samples festzulegen. DJUCED™ 18 bietet einen 4-Track- und 16-Step-Sequenzer:

- 4 Tracks = der Sequenzer ermöglicht es, 4 Samples zu laden.
- 16 Steps = diese Konfiguration ermöglicht es, ein Sample über 16 Steps (oder Beats) hin abzuspielen oder nicht.

Der Step-Sequenzer ist synchron mit den BPM des Decks, standardmäßig mit einem Step-Sequenzer für 4 Samples pro Deck. Sie können die Geschwindigkeit des Tracks um x 2 erhöhen oder mindern.



**(2) Anwendung**

**(a) Effekte**

Die Effekte können hinzugefügt werden, um den Klang anzupassen, zu verbessern und zu finalisieren. Ein Effekt kann zeitweise auf einen Track angewandt werden, um dessen Klang zu verbessern oder diesem dem Klang eines anderen Tracks anzupassen, den Sie mit diesem Track mixen möchten.

**(b) Sampler**

Die Samples werden abgespielt, um einen Track anzupassen und die Musik rhythmischer zu gestalten.

**(c) Sequenzer**

Der Sequenzer ist ein professionelles Tool, das mit dem Sampler angewandt werden kann, um Samples mit einem Track abzuspielen.

**(3) Steuerungen**

**(a) Effekte**

DJUCED™ 18 verfügt pro Deck über ein Rack mit 4 Effekten.

Sie können die Effekte über die grafische DJUCED™ 18-Schnittstelle steuern:

- Klicken Sie auf den gewünschten Effekt-Button, um diesen zu aktivieren/deaktivieren.
- Laden Sie einen anderen Effekt, indem Sie auf das blaue Dreieck oberhalb des Effekts klicken. Wählen Sie im angezeigten Menü den gewünschten zu ladenden Effekt.
- Passen Sie diesen Effekt über die beiden Drehschalter, rechts des Effektracks, an.



**(b) Sampler**

DJUCED™ 18 verfügt pro Deck über einen Sampler für bis zu 4 Samples.

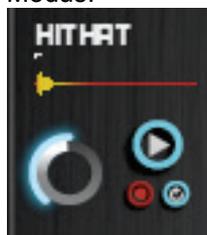


So laden Sie Samples in den Sampler:

- Klicken Sie auf den Titel des Samplers, um einen anderen Track zu laden.
- Oder im Loop-Modus:
  - o Verschieben Sie den Loop vom Plattenteller auf den Sampler.
  - o Klicken Sie auf  im Loop-Bereich, um den Loop in vier Samples aufzuteilen und jeweils einen Sample in die vier Sampler dieses Decks zu laden.

So steuern Sie die Samplewiedergabe:

- o : Play/Stopp des Samples.
- o : Lautstärkenregelung.
- o : Sample speichern.
- o : Konfiguration im Loop-Modus.



**(c) Sequenzer**



Sie können den Sequenzer über die grafische DJUCED™ 18-Schnittstelle steuern.

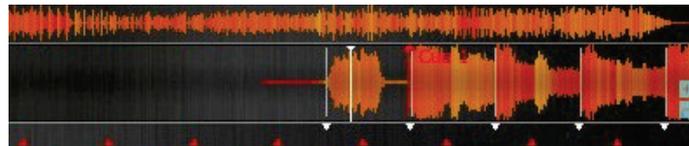
Sie können:

- die Sample-Wiedergabe für jeden Step (Beat) des Samplers aktivieren/deaktivieren, indem Sie auf den entsprechenden Button klicken:
  - o Die Spalten 1 bis 4 entsprechen den Samples (ein Sample pro Spalte).
  - o Die Zeilen entsprechen den Steps (Beats).
  - o Das 3. Viereck der 5. Zeile steuert die Wiedergabe des 3. Samples des 5. Steps.
  - o Ist das Viereck blau, wird der Sample auf diesem Step abgespielt.
  - o Ist das Viereck grau, wird der Sample nicht auf diesem Step abgespielt.
  - o Ist eine Zeile gelb, bedeutet dies, dass der Sequencer gerade diesen Step abspielt.
- Klicken Sie auf die Buttons  / , um die Wiedergabe im Sequencer zu starten/stoppen.
-  : Lautstärkenregelung.

So ändern Sie die Sequenz:

- Klicken Sie mit der Maus auf das graue/blau Viereck der einzelnen Steps, an denen der Sample abgespielt wird oder nicht.
- Drücken Sie auf die Pfeiltasten Hoch/Runter, um die Zeile im Sequencer zu wechseln. Drücken Sie auf die Tasten 1, 2, 3, 4 der Tastatur, um die Aktion des Samples 1, 2, 3 oder 4 im Sequencer zu ändern.

### i) Wellenform-Bereich

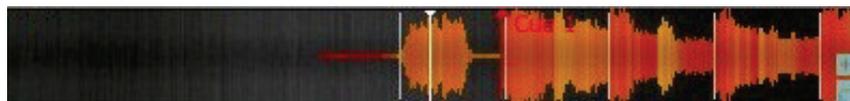


#### (1) Beschreibung

##### (a) Wellenform

Die Wellenform stellt das Audiosignal in Form einer Welle dar, für die Folgendes gilt:

- Die Signalamplitude entspricht dem Abstand zur mittleren Linie.
  - o Je näher die Welle der mittleren Linie ist, desto leiser ist der Ton.
  - o Je weiter die Welle von der mittleren Linie entfernt ist, desto lauter ist der Ton.
- Die Länge der Wellenform entspricht der Wiedergabedauer.
- Die Tonart wird farblich gekennzeichnet:
  - o Rot: niedrige Frequenzen.
  - o Orange: mittlere Frequenzen.
  - o Gelb = hohe Frequenzen.



Die nachstehende Wellenform enthält beispielsweise:

- kleine gelbe Wellen = kurze hohe Noten, wie der Klang eines Triangels.
- größere rote Wellen = tiefe Frequenzen, wie die einer Bassgitarre.



##### (b) Allgemeine Wellenansicht

Die allgemeine Wellenansicht stellt den gesamten Track in Form einer Welle dar.



##### (c) Beatmarkierungen

Die Beatmarkierungen sind Dreiecke, die die einzelnen Beats darstellen. Diese werden unabhängig von der Wellenform angezeigt.



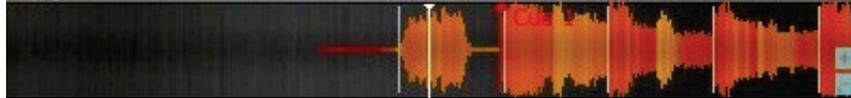
Bei synchronen Tracks ist der Beathintergrund blau.



### (d) **Beatgrid**

Der Beatgrid ist ein Raster, das aus senkrechten weißen Linien besteht, die die Beats darstellen. Das Raster wird auf der Wellenform angezeigt.

Der Beatgrid stellt dieselben Informationen wie die Beatmarkierungen dar. Der Beatgrid kann jedoch auf der Wellenform angezeigt werden, was nicht für die Beatmarkierungen möglich ist, die unabhängig der Wellenform dargestellt werden.



## (2) **Anwendung**

Der Wellenbereich enthält folgende Informationen:

- Die große Wellenform entspricht einer Momentaufnahme des Tons mit den Cuepoints und dem Beatgrid.
- Die allgemeine Wellenansicht stellt den gesamten Track dar und ermöglicht es Ihnen, Pausen oder Rhythmusänderungen zu erkennen.
- Der Bereich der Beatmarkierungen stellt untereinander die Beats beider Tracks dar. Dies ermöglicht es, die Tracks zu synchronisieren und den Beatgrid blau zu hinterlegen, wenn diese Tracks sich in derselben Spalte befinden.

## (3) **Steuerungen**

### (a) **Wellenform**

Die Wellenform kann über 2 Steuerungen verwaltet werden:

- Vergrößerung/Verkleinerung: Die Buttons +/- ermöglichen es, die Wellenansicht zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Scratch: Klicken Sie auf die Wellenform und bewegen Sie den Mauspfel, um mit der Maus zu scratchen.

### (b) **Allgemeine Wellenansicht**

Trackpositionsänderung: Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der allgemeinen Wellenansicht, um, genau wie bei den kleinen blauen Punkten um den Plattenteller, sofort auf diesen Teil des Tracks zuzugreifen.

### (c) **Beatmarkierungen**

Die Beatmarkierungen senden keine Steuerimpulse. Sie dienen lediglich der sofortigen Ortung der Trackbeats und ermöglichen es Ihnen, zu erfahren, ob die Beats beider Tracks synchron sind.

## j) **Informationsbereich**

---

### (1) **Beschreibung**

#### (a) **Stichwörter**

Die Stichwörter eines Tracks sind in den Audiodateien enthaltene Informationen, wie:

- Tracktitel
- Künstlername
- Albumname und Tracknummer
- Jahr
- BPM-Anzahl

#### (b) **BPM (Beats pro Minute)**

BPM steht für Beats pro Minute=Taktrate. Dieser Wert ermöglicht den Rhythmus eines Tracks festzulegen. Der BPM-Wert ist eine für DJs besonders wichtige Information, da die BPM den Rhythmus der Musik festlegen und es dem DJ ermöglichen, 2 Tracks mit derselben Geschwindigkeit abzuspielen. Die BPM geben an, wie die Geschwindigkeit eines Tracks geändert werden muss, um den passenden Rhythmus zu erreichen.

**(2) Anwendung**



Der Informationsbereich enthält folgende Informationen:

- Den Buchstaben A für das linke Deck, den Buchstaben B für das rechte Deck.
- Den Tracktitel („After the final beat“).
- Den Künstlernamen („BeatmixMogul 1“).
- Den Albumnamen („Revenge of the mogul“).
- Die Trackdauer (5:11).
- Die BPM (123,48 BPM).

**(3) Steuerungen**

Der Informationsbereich ermöglicht es Ihnen, den angezeigten BPM-Wert zu editieren. Sie können ebenfalls den BPM-Wert von Hand anpassen, falls Sie nicht mit der BPM-Analyse einverstanden sind. Klicken Sie hierfür auf das senkrechte Textlabel „BPM“, das nachstehend rot eingerahmt ist.



Sobald Sie auf das Textlabel „BPM“ klicken, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen ermöglicht, den BPM-Wert des Tracks zu editieren.



Zugriff auf den ersten Beat. Dieser Button ermöglicht es, auf den ersten Beat zuzugreifen, wenn der Track unterbrochen oder gestoppt wurde.



BPM-Analyse. Analysiert die BPM des Tracks.



BPM-Einheit -/+ 1:

- der Button  zieht 1 dem BPM-Wert ab (aus 123,48 wird 122,48).
- der Button  fügt 1 dem BPM-Wert hinzu (aus 123,48 wird 124,48).



Verdoppelt den BPM-Wert oder halbiert diesen.



Genauere Einstellung des Beatgrid. Ermöglicht das Beatgrid nach links oder rechts zu verschieben.



Ermöglicht den BPM-Wert von Hand einzugeben und den analysierten Wert zu löschen.

Klicken Sie auf das senkrechte Textlabel „BPM“ (nachstehend rot eingerahmt), um zur Informationsanzeige des Tracks zurückzukehren.



## 3. Mischpult

### a) Beschreibung

Das Mischpult (oder Mixer) ist ein Bereich, der die Steuerungen eines analogen Mischpultes bietet.



### b) Aufbau

Im oberen DJUCED™ 18-Bereich: Kopfhörereinstellungen

In der Mitte: Equalizer (EQ) und Verstärkung (Gain)

Unten: Lautstärke und Crossfader, VU-Meter

### c) Kopfhörereinstellungen



#### (1) Cue/Mix

Diese Einstellung ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, was in den Kopfhörern abgespielt werden soll.

##### (a) Cue

Kopfhörer-Cue = PFL (Vorhören, engl. Pre-Fader-Listening).

Diese Einstellung ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, was in den Kopfhörern abgespielt werden soll:

- Vorhören = den nächsten Track, die folgende Musik, die Sie dem Publikum vorspielen möchten.
- Mix = die Musik, die Sie gerade dem Publikum vorspielen.

Das Vorhören wird ebenfalls Kopfhörer-Cue genannt, dies hat jedoch nichts mit den Cuepoints zu tun!

- Cuepoints sind Markierungen, die in Audiotracks eingefügt werden können.
- Bei Kopfhörern ermöglicht die Cue-Funktion dem DJ, einen Track anzuhören, noch bevor dieser vor Publikum abgespielt wird.

Sie können das Deck A und/oder B vorhören, je nachdem welches Deck Sie gewählt haben.

- o In DJUCED™ 18: Wählen Sie das Deck, das Sie vorhören möchten, oberhalb der Lautstärkenregelung aus. 

Die Vorhörlautstärke der einzelnen Decks ist von der allgemeinen Lautstärke unabhängig.

##### (b) Mix

Der Kopfhörer-Mix ermöglicht es dem DJ, den aktuell abgespielten Track anzuhören und gleichzeitig seinen Mix vorzubereiten.

### (2) Lautstärke am Kopfhörerausgang

Die Lautstärke am Kopfhörerausgang wird in DJUCED™ 18 über einen Drehschalter eingestellt, der es ermöglicht, die Softwarelautstärke unabhängig von den Buttons - und + des Mischpults einzustellen.



### d) EQ-Steuerungen

---



DJUCED™ 18 bietet einen 3-Kanal-Equalizer für jedes Deck:

- HI/Treble für die Höhen
- MID/Medium für die Mitten
- LO/Bass für die Bässe

DJUCED™ 18 verfügt ebenfalls über folgende Elemente:

- Einen Gain-Regler für jedes Deck. Der Gain-Regler ermöglicht es, die maximale Ausgangslautstärke festzulegen. Falls die auf die beiden Decks geladenen Tracks unterschiedliche Lautstärken aufweisen, ermöglicht es Ihnen der Gain-Regler, dieselbe Lautstärke auf beiden Decks zu erhalten.
- Ein Dreh-Potentiometer für die Anlagenlautstärke.

### e) Lautstärkeneinstellung und Crossfader

---



DJUCED™ 18 bietet:

- 2 Lautstärkeregler (1 pro Deck).
- einen Crossfader.

DJUCED™ 18 bietet ebenfalls 2 VU-Meter, die der Ausgangsleistung der einzelnen Tracks entsprechen.

## 4. Konfiguration

---

Klicken Sie im oberen Bereich auf das Konfigurationsicon , um die Voreinstellungen in DJUCED™ 18 abzuändern.

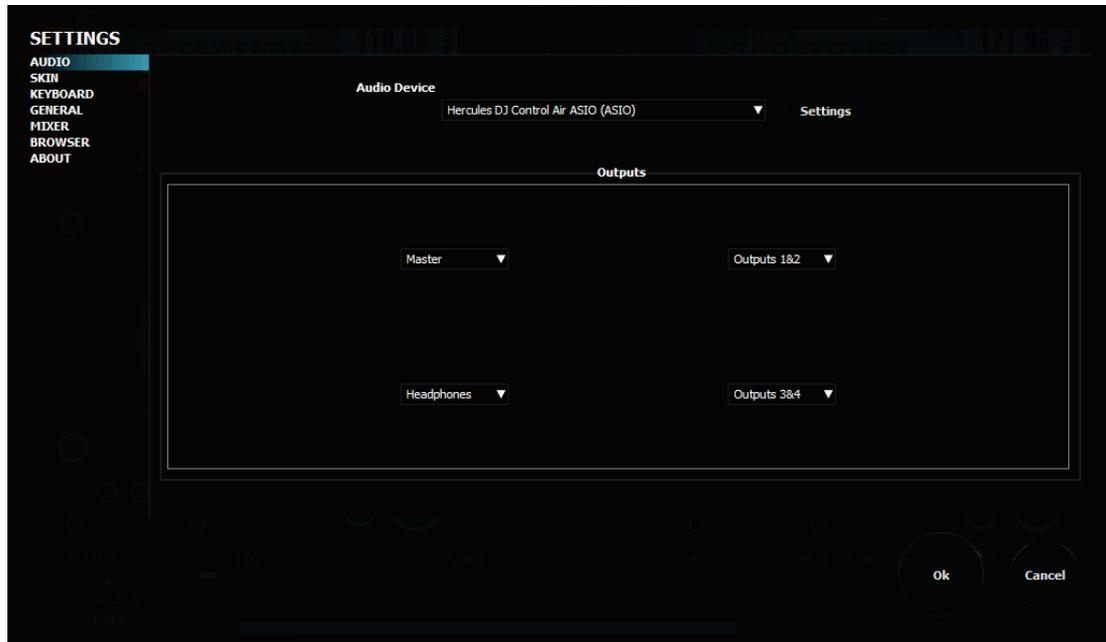
Sie haben auf folgende Parameter Zugriff:

- Audio
- Skin
- Tastatur

- Allgemeines
- Mixer
- Browser
- Über

### a) Audioparameter

---



Das **Audio**-Menü ermöglicht es Ihnen, die Audioausgänge für den Mix und den Kopfhörer zu wählen.

- **Master** bezeichnet den Stereoausgang, über den der Mix abgespielt wird und mit dem die aktiven Lautsprecher verbunden sind.
- **Kopfhörer** bezeichnet den Stereoausgang, über den Sie den Mix vorhören und mit dem einem Kopfhörer verbunden ist.

Wir empfehlen folgende Voreinstellungen:

- Master = Ausgänge 1-2 auf der ASIO Audio-Schnittstelle
- Kopfhörer = Ausgänge 3-4 auf der ASIO Audio-Schnittstelle

Sie können ebenfalls andere Soundkarten verwenden und konfigurieren. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Ausgänge Master und Kopfhörer über dieselbe Audio-Schnittstelle abzuspielen, da die Wiedergabe über zwei unterschiedliche Audio-Geräte zu Artefakten führen kann.

Klicken Sie auf OK, wenn Sie die gewünschten Audioparameter gewählt haben, um das Menü zu verlassen.

### b) Skin-Menü

---

Das Skin-Menü ermöglicht es Ihnen, die Skin (d. h. den Look), je nach Bildschirmauflösung, zu wählen.

In DJUCED™ 18 können Sie folgende Skins wählen:

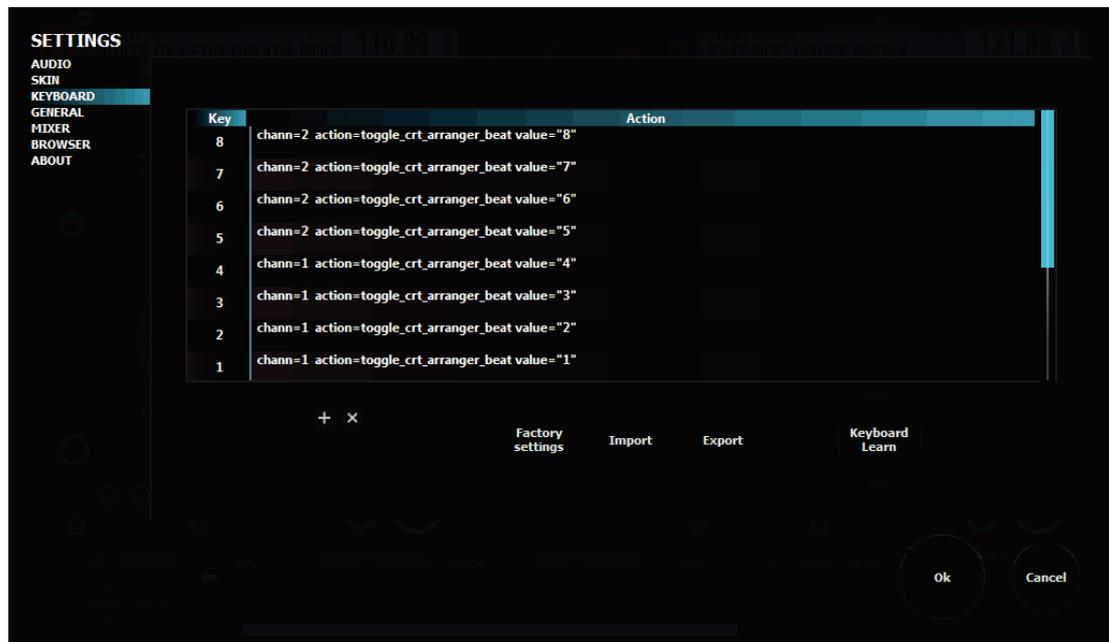
- 1024x600
- 1024x768
- 1280x800
- 1280x1024
- 1366x768
- 1440x900
- 1440x1024



Wählen Sie eine Skin und klicken Sie auf OK. Die Anwendung der Skin kann, je nach Grafikkarte, einige Minuten in Anspruch nehmen.

### c) Tastatur-Menü

Das Tastatur-Menü ermöglicht es Ihnen, Shortcuts festzulegen.



## d) Allgemeines

Das Menü Allgemeines ermöglicht Ihnen 6 Parameter festzulegen.



### (1) Sprache

Arabisch, Niederländisch, Englisch, Französisch, Deutsch, Griechisch, Italienisch, Polnisch, Portugiesisch, Russisch, Spanisch, Türkisch.

### (2) Warnung Trackende

Die Warnung Trackende wird als visuelle Wellenformänderung in DJUCED™ 18 angezeigt: der Wellenbereich blinkt rot, wenn sich der Track dem Ende nähert. Diese Funktion soll es den DJs ermöglichen, das Trackende rechtzeitig wahrzunehmen, um peinliche Musikunterbrechungen zu vermeiden.

Diese Trackende-Warnfunktion ermöglicht es Ihnen, die verbleibenden Sekunden des Tracks festzulegen, ab denen die Warnung angezeigt werden soll. Die Standardeinstellung beträgt 30 Sekunden.

### (3) Jog Pitch-Bend-Empfindlichkeit

Falls Sie im Besitz eines DJ Kontrollers sind, der DJUCED™ 18 steuert, dient diese Einstellung dazu festzulegen inwieweit das Drehen des Jogwheels die Tonhöhe verändert wenn selbiges nicht im Scratch-/Vinyl –Modus ist.

### (4) Tonart-Notation

Wählen Sie wie die Tonart des Musiktracks angezeigt werden soll:

- Standardanzeige (C-Moll, A-Dur ...) oder
- Uhranzeige (Harmonic Mixing nach dem Camelo-Wheel-Prinzip: von 1 bis 12, A oder B - z. B. 11B).

### (5) Auto-Cue

Falls DJUCED™ 18 nach Durchführung einer Track-Analyse keinen Cuepoint gefunden hat, wird automatisch ein Cuepoint auf den ersten Takt, der im Track erkannt wird, als Cuepoint 1 gesetzt .

### (6) Speicherpfad

Wenn ein Mix in DJUCED™ 18 gespeichert wird, geschieht dies standardmäßig im Ordner Benutzer/IhrName/Dokumente/DJUCED 18/Record. Dieser Dateipfad kann jedoch durch einen beliebigen Pfad ersetzt werden.

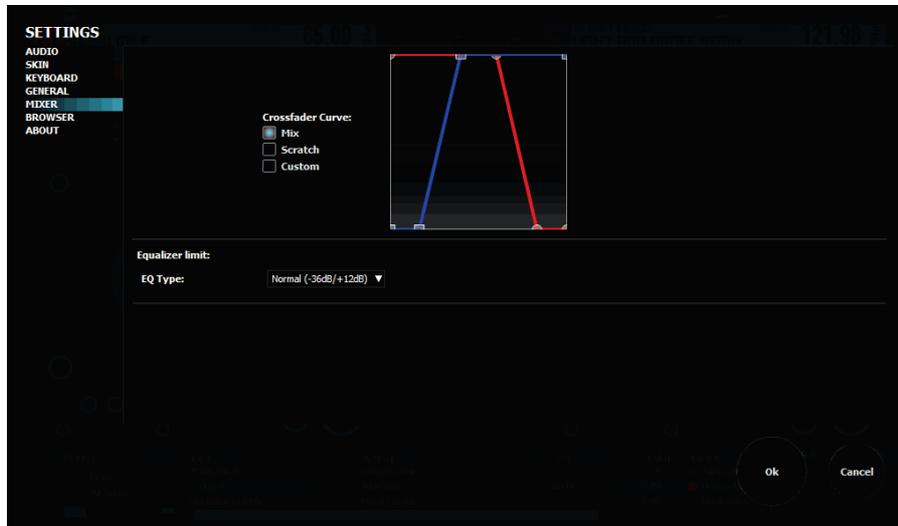
DJUCED™ 18 speichert die Dateien in einem Format ohne Kompression, mit 44,1 KHz/16 Bit, stereo ab.

## (7) Datei bei Größe aufteilen

Hier können Sie festlegen bei welcher Größe Ihre Aufnahme Dateien aufgeteilt werden sollen.

## e) Mixer

Das Mixermenü erlaubt die Definition zweier Einstellungen:



### (1) Crossfader-Kurve

Die Crossfader-Kurve entspricht, je nach Crossfader-Position, der Mix-Kurve.

Es sind 3 Crossfader-Kurven vorhanden:

- Mix
- Scratchen
- Anwenderspezifisch: legen Sie selbst Ihre Kurve an.

### (2) Equalizer-Limit

Wahl des Equalizerbereiches:

- Normal: -36 dB / +12 dB
- Weich: -24 dB / +6 dB
- Hart: -48 dB / +12 dB

## f) Browser

Der Browser-Bereich ermöglicht es Ihnen:

- die im Browser anzuzeigenden Inhalte festzulegen.
- die den unterschiedlichen Musikarten zugeordneten Farben festzulegen.



## g) Über

Das Menü Über enthält die DJUCED™ 18-Versionsnummer.

## B. In DJUCED™ 18 mixen

---

### 1. Vorbereitungen

---

Beim Mixen vor Publikum, müssen Sie sich auf dieses und die Musik konzentrieren, um die nächsten Tracks und die Audio-Bibliothek rechtzeitig vorzubereiten:

- Suchen Sie alle Audio-Tracks.
- Analysieren Sie die Audio-Bibliothek.
- Legen Sie die Cuepoints der Tracks fest.
- Erstellen Sie die Playlists.

#### a) Tracks suchen

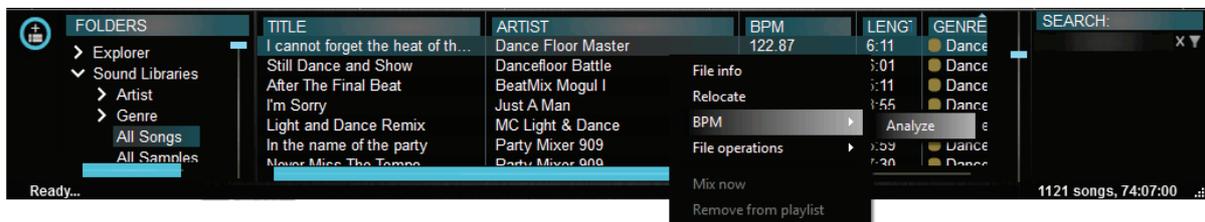
Falls Sie Ihre Tracks in unterschiedlichen Ordnern Ihrer Festplatte aufbewahren, müssen Sie diese zuvor in die Audio-Bibliothek einspeisen, um die Tracks während dem Mix sofort anzeigen zu können. Wir empfehlen es Ihnen, alle Tracks auf einem Laufwerk und nicht auf mehreren Festplatten zu speichern. Wir raten davon ab, auf USB-Sticks abgespeicherte Tracks zu mixen, da die Zugriffszeit hierbei länger als bei Festplatten ist. Deshalb empfehlen wir Ihnen, Ihre Tracks vor dem Auftritt auf einem Festplattenlaufwerk zu speichern.

#### b) Tracks analysieren

Sobald Sie Ihre Tracks gefunden haben, müssen Sie diese analysieren (siehe Rechtsklickmenü), um die BPM-Werte anzuzeigen.

Im Dateibrowser:

- Wählen Sie die zu analysierenden Tracks über die Maus oder das Touchpad aus.
- Klicken Sie unter Windows rechts auf den/die Track(s), um auf das BPM-Menü zuzugreifen.
- Auf Mac-Rechnern kann auf das BPM-Menü über einen Rechtsklick, die 2-Finger-Geste oder Strg+Klick zugegriffen werden.
- Klicken Sie auf Analysieren.



Die BPM-Analyse nimmt recht viel Zeit und CPU-Leistung in Anspruch. Deshalb empfehlen wir Ihnen, die BPM-Analyse vor Ihrem Auftritt durchzuführen, um die CPU-Leistung nicht zu beeinträchtigen. Die Analyse einer Bibliothek mit mehreren hundert Tracks kann, je nach der Leistung Ihres PC, mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Es ist also unnötig, die Analyse zu überwachen.

Die Analyse eines Tracks ist beendet, wenn der BPM-Wert im Browser angezeigt wird.

#### c) Setzen von Cuepoints (Markierungen) in Tracks

---

Am Ende der Analyse der Tracks können Sie diese auf die DJUCED™ 18-Decks laden, abspielen und Cuepoints setzen. Es muss im Allgemeinen mindestens 1 Cuepoint pro Track gesetzt werden. Der erste Cuepoint wird normalerweise auf dem ersten Beat des Tracks gesetzt, da ein Beat unbedingt nötig ist, um das Publikum zum Tanzen zu bringen. Ein Track ohne Rhythmus eignet sich nicht zum Tanzen! Mehr hierzu erfahren Sie im Abschnitt Cuepoint-Bereich.

- Laden Sie einen Track auf ein Deck.
- Spielen Sie den Track ab.

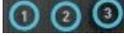
##### (1) Setzen Sie einen 1. Cuepoint

Spielen Sie den Track bis zur gewünschten Position des ersten Cuepoints ab:

- Halten Sie den Track an.
- Klicken Sie in DJUCED™ 18 auf den Button Cue 1.

### Setzen Sie einen 2. oder 3. Cuepoint

Spielen Sie den Track bis zur gewünschten Position des 2. oder 3. Cuepoints ab:

- Halten Sie den Track an.
- Klicken Sie in DJUCED™ 18 auf die Buttons Cue 2 oder 3 

### (2) Cuepoint löschen

- Klicken Sie in DJUCED™ 18 auf , um den zuletzt gesetzten Cuepoint (1, 2 oder 3) zu löschen.

### (3) Cuepoint verschieben

Spielen Sie den Track bis zur gewünschten Position des 1., 2. oder 3. Cuepoints ab:

- Halten Sie den Track an.
- Klicken Sie in DJUCED™ 18 auf die Buttons Cue 1, 2 oder 3 , um den Cuepoint auf der aktuellen Position zu setzen.

## d) Playlisten erstellen

---

Sobald Sie Ihre Tracks gefunden und Cuepoints gesetzt haben, können Sie die Tracks in Playlisten zusammenschließen.

Playlisten ermöglichen es, Tracks in einer Liste zusammenzufassen, selbst wenn diese in unterschiedlichen Ordnern abgespeichert sind.

- Klicken Sie auf  links des Ornder-Browsers, um eine Playliste zu erstellen.
- Geben Sie den Namen Ihrer Playliste ein.
- Ziehen Sie anschließend die Tracks mit der Maus in die Playliste.

Playlisten ermöglichen es DJs, Tracks zusammenzufassen, die sie am selben Abend abspielen möchten.

Hier einige Playlistenbeispiele:

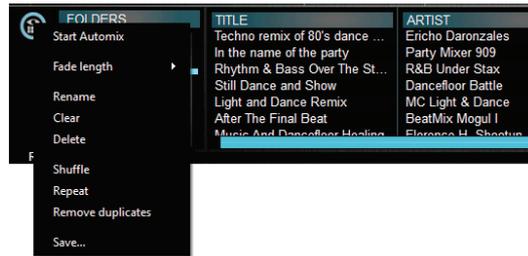
- Hochzeit
- Geburtstag
- 90iger Jahre
- New Wave
- Oldies
- Sporthymnen
- 160 BPM

Da ein Track mehreren Playlisten hinzugefügt werden kann, ermöglicht es Ihnen dies, Playlisten zu verwenden, um die Tracks nach unterschiedlichen Kriterien zu sortieren, wie:

- Je nach Event, an dem Sie diese Playliste abspielen möchten (Geburtstag, Hochzeit, Club, Bistro usw.).
- Je nach Trackgeschwindigkeit (BPM).
- Je nach Musikart.
- Je nach Track-Jahrgang.
- Je nach Trackdauer.
- Je nach Künstlernamen.
- Je nach der Staatsangehörigkeit des Künstlers usw.

Wenn Sie sich in einer Playliste befinden, wird das Playlist-Management-Icon  angezeigt, das Ihnen den Zugriff auf die speziellen Playlisten-Funktionen gewährt:

- **Automix starten:** Wiedergabe der Tracks ohne nötige Eingriffe des DJs.
- **Übergangs-Länge:** Dauer während der der Track n und der Track n+1 gleichzeitig abgespielt werden.
- **Umbenennen/Leeren/Löschen** der Playliste.
- **Shuffle** (Zufallswiedergabe).
- **Wiederholen.**
- **Duplikate entfernen** (falls ein Track 2-Mal in der Playliste vorhanden ist).
- **Speichern:** Ermöglicht Speichern als neue Playliste.



## 2. Mix

### a) Track suchen

Nachdem Sie Ihre Audio-Bibliothek in einer Playliste zusammengefasst haben, können Sie die Tracks einfach suchen.

#### (1) Auf eine Playliste oder einen Ordner zugreifen

So greifen Sie auf eine Playliste oder einen Ordner zu:

Doppelklicken Sie im Bereich Ordner auf , um den Dateibaum eines Ordners aufzuklappen (d. h. die Unterordner anzeigen).

#### (2) Playlisten und Ordner durchsuchen

Klicken Sie auf den gewünschten Ordner, um dessen Inhalt im Dateibrowser anzuzeigen.



Der Dateibrowser ermöglicht es Ihnen, die in einem Ordner oder einer Playliste enthaltenen Tracks zu suchen.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM	COVI
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.35	5:26	Dance	100%	Dance Club	
Still Dance and Show	Dancefloor ...	129.21	6:01	Dance	60%	Dance Club	
Never Miss The Tempo	Party Mixer...	124.67	7:30	Dance	60%	Dance Club	
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under...	134.99	4:55	Dance	40%	Dance Club	
Dynamite mix for drums and bass	Hard Club ...	121.98	7:48	Dance	40%	Dance Club	
Light and Dance Remix	MC Light &...	124.86	7:53	Dance	40%	Dance Club	

#### (3) Sie können einen Track nicht finden

Falls Sie einen Track nicht finden können, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie das Feld All Songs (Alle Tracks) im Ordner-Browser.
- Geben Sie eine Zeichenkette in das Suchfeld ein.

### b) Track laden

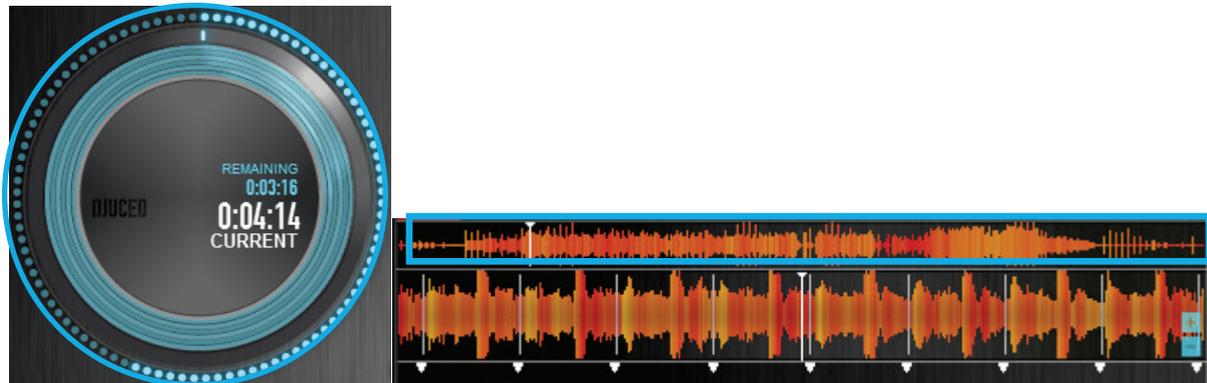
Sobald Sie den gewünschten Track gefunden haben, können Sie diesen auf ein virtuelles Deck laden, indem Sie den Track mittels Drag & Drop auf selbiges ziehen.

## c) Im Track scrollen

Sobald Sie den Track geladen haben, können Sie im selbigen über die Wellenform oder das Deck scrollen.

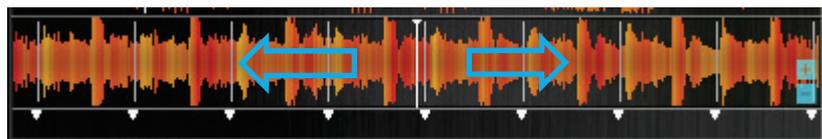
### (1) Schnelles Scrollen

Klicken Sie auf einen der blauen Punkte um den Plattenteller herum oder auf die obere Wellenform, um auf die gewünschte Track-Position zuzugreifen.



### (2) Langsames und präzises Scrollen

Klicken Sie auf die Wellenform und bewegen Sie den Mauspfel nach rechts oder links.



## d) Track vorhören

Vorhören = PFL („Pre-Fade-Listen“). Diese Funktion ermöglicht es Ihnen einen Track über den Kopfhörer anzuhören, ohne diesen vor Publikum abzuspielen.

### (1) Einstellen des Kopfhörers im Cue-Modus

Wählen Sie den Cue-Modus für den Kopfhörerausgang, um die Vorhörfunktion für den Kopfhörer zu aktivieren:

- Falls sich der Kopfhörer im Cue-Modus befindet, entspricht dies dem Vorhör-Modus.
- Falls sich der Kopfhörer im Mix-Modus befindet, ermöglicht Ihnen dies, den Mix anzuhören, d. h., dieselbe Musik, die über die Lautsprecher zu hören ist, anzuhören.

=> Wählen Sie den Cue-Modus, um die Vorhörfunktion für den Kopfhörer zu aktivieren.



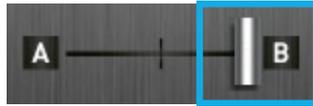
### (2) Wählen Sie das Deck, das Sie vorhören möchten

Sobald Sie einen Track auf ein Deck geladen haben, können Sie dieses Deck vorhören, indem Sie das Kopfhörerkästchen oberhalb des Lautstärkenreglers anwählen.

- Wählen Sie das Deck A, um dieses über den Kopfhörer vorzuhören.



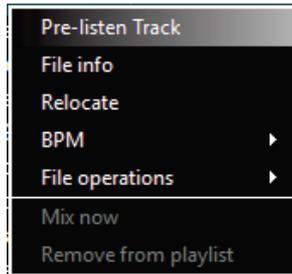
- Stellen Sie den Crossfader von Deck B auf 100 % ein, um das Deck A vorzuhören.



Sie können den Crossfader von Deck A ebenfalls auf 0 % stellen, um den entsprechenden Track vom Mix auszuschließen.

### (3) Previewing (Vorhören) im Browser

Die Tracks können im Browser mittels Kopfhörer vorgehört werden. Die Zeit für das Vorhören kann in den Browsereinstellungen definiert werden.



### (4) Spielen Sie den Track ab

Klicken Sie auf den Play-Button des Decks, das Sie vorhören möchten.



Der Track wird über den Kopfhörer abgespielt. Hören Sie sich diesen an und gehen Sie sicher, dass Rhythmus und Tonart dem aktuell abgespielten Tracks entsprechen.

## e) Track synchronisieren

Die Synchronisierung eines vorgehörten Tracks mit dem aktuell abgespielten Track besteht aus:

- Der Anpassung der Geschwindigkeit des vorgehörten Tracks mit der des aktuell abgespielten Tracks. Hierfür können Sie die BPM (Beats pro Minute) dem vorgehörten Track ändern, um diese den BPM des aktuell abgespielten Tracks anzupassen.
- Oder der Überlagerung der Beats des vorgehörten und des aktuell abgespielten Tracks.

### (1) Automatisch durch die Sync-Funktion

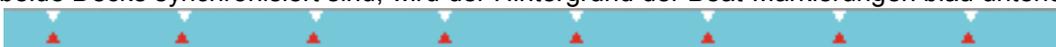
Ein Klick auf den Sync-Button eines Decks ermöglicht:

- Die BPM des Tracks dieses Decks sofort denen des aktuell auf dem anderen Deck abgespielten Tracks anzupassen.
- Die Beats des Tracks dieses Decks sofort denen des aktuell auf dem anderen Deck abgespielten Tracks anzupassen.

Der Sync-Button befindet sich unterhalb des Pitchfaders.



Wenn beide Decks synchronisiert sind, wird der Hintergrund der Beat-Markierungen blau unterlegt.



Wenn beide Decks nicht synchronisiert sind, wird der Hintergrund der Beat-Markierungen schwarz unterlegt.



Wenn die "Sync"-Funktion einen Pitch außerhalb des Pitch-Bereichs einstellt, wird der Pitch-Bereich automatisch auf den Wert der Tonhöhe eingestellt. Daraus ergibt sich, daß die Pitch-Fader-Position immer den echten Pitch-Wert anzeigt.

### (2) Manuell über den Pitchfader und den Pitch-Bend-Controller

Falls Sie lieber die Tracks von Hand synchronisieren, können Sie dies, genau wie bei einer Schallplatte, wie folgt tun:

- Verschieben Sie den Pitchfader, bis die BPM der beiden Tracks identisch sind.
- Verwenden Sie anschließend den Pitch-Bend-Controller, um die Beats des aktuell abgespielten Tracks den Beats des auf dem anderen Deck geladenen Track anzupassen.

#### (a) Verschieben Sie den Pitchfader, bis die BPM der beiden Tracks identisch sind

Verschieben Sie den Pitchfader nach oben, so reduzieren Sie die BPM und verlangsamen die Musik. Verschieben Sie den Pitchfader nach unten, so erhöhen Sie die BPM und beschleunigen die Musik.



Haben Sie das obere oder untere Limit des Pitchfaders erreicht, ohne jedoch den nötigen BPM-Wert erhalten zu haben, kann die Pitch-Amplitude in DJUCED™ 18 geändert werden, indem Sie auf das Symbol % oberhalb des Pitchfader klicken.

#### (b) Verwenden Sie den Pitch-Bend-Controller, um die Beats des aktuell abgespielten Tracks denen des auf dem anderen Deck geladenen Track anzupassen

Werden beide Tracks mit derselben Geschwindigkeit abgespielt, müssen Sie die Beats des vorgehörten Tracks denen des auf dem Referenzdeck geladenen Tracks anpassen. Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit mit den Buttons - (langsamer) oder + (schneller) anpassen.



Lassen Sie die Buttons des Pitch-Bend-Controllers los, sobald die Beats synchron sind.

### f) Track abspielen

Sobald beide Tracks synchron sind, können Sie den so erhaltenen Track mixen und vor Publikum abspielen.

Sie können:

- den synchronisierten Track direkt über den Crossfader mixen.
- oder die Basstöne mixen, wenn die Tonarten der auf den Decks A und B geladenen Tracks beispielsweise unterschiedlich sind.

#### (1) Einen Track direkt vor Publikum mit einem kurzen Fade-Effekt (Einblend-Effekt) abspielen

Sie können den synchronisierten Track direkt mixen, indem Sie den Crossfader:

- in die Mitte verschieben, um dem Publikum beide Tracks der Decks A und B vorzuspielen.
- Verschieben Sie den Crossfader anschließend in Richtung des Decks A.



## (2) Einen Track dem Publikum mit einem Bassfade-Effekt abspielen

So können Sie den Bassfade-Effekt vor der tatsächlichen Überblendung der beiden Tracks vorbereiten:

- Unterbinden Sie die mittleren und hohen Frequenzen beider Tracks.



- Verschieben Sie den Crossfader in Richtung Mitte, um beide Tracks (Deck A und B) abzuspielen.
- Verschieben Sie den Crossfader nach 10 Sekunden in Richtung Deck A.



- Stellen Sie schließlich die mittleren und hohen Frequenzen wieder her.

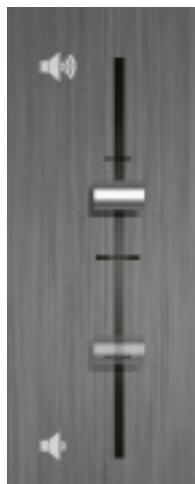


## g) Software-Übernahme

---

Wenn der Anwender eine Steuerung im DJUCED-Interface bewegt und dann die Steuerung auf einem Hardware-DJ-Controller bewegt, zeigt die Steuerung keinen Effekt in DJUCED bis der Hardware-Controller den Wert der Software erreicht hat.

Wenn in die Software-Übernahme eingegriffen wird, wird ein Geisterabbild der Hardware-Steuerung gezeigt.



## **h) Automatischer Mix: Automix**

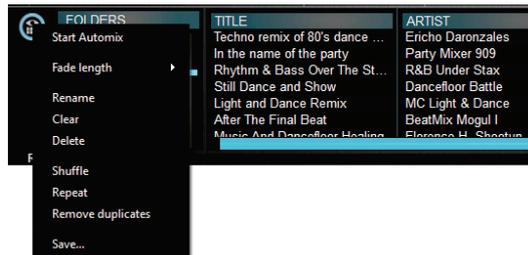
---

Der automatische Mix oder Automix ist eine Softwarefunktion, die automatisch die Tracks der Playliste, ohne nötige Eingriffe des DJs, abspielt. Es handelt sich hierbei um eine Notlösung!

Der DJ muss eine oder mehrere Playlisten erstellt haben, um auf die Automix-Funktion (über ) Zugriff zu haben und auf die automatisch zu mixende Playliste zuzugreifen.

Er muss anschließend auf das Wiedergabe-Icon  klicken, um auf das automatische Mix-Menü zuzugreifen, das aus folgenden Optionen besteht:

- Automix starten.
- Die Fade-Länge ermöglicht es, die Überblendungsdauer in Sekunden festzulegen, das heißt, wann vor dem Ende des ersten Tracks, der zweite Track von der Software abgespielt werden soll.



Beim Start des Automix, spielt DJUCED™ 18 die gesamte Playliste in der Reihenfolge ab, es sei denn, Sie klicken erneut auf  und wählen „Automix beenden“.

## **3. Scratches und Effekte**

---

### **a) Scratches**

---

#### **(1) Beschreibung**

Ein „Scratch“ ist ein Effekt, der von einer Schallplatte erzeugt wird, wenn man die Hand auf sie legt und diese von oben nach unten bewegt wird.

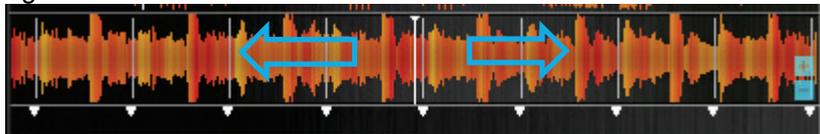
„Scratcher“ sind DJs, die die Scratch-Technik anwenden, um Effekte zu erzeugen und Musikstücke mit einzigartigen Scratchsounds zu erstellen.

DJs, die mit Hard- und Software arbeiten, erzeugen Scratches über einen Software-Emulator, die durch eine Handbewegung erzeugt und von der DJ-Software berechnet werden.

#### **(2) In DJUCED™ 18 scratchen**

So scratchen Sie in DJUCED™ 18:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Wellenform, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus von rechts nach links.



#### **(3) Scratchhinweise**

Die Scratch-Qualität hängt von dem Talent des DJs und der Qualität des Audio-Tracks ab. Ein hochwertiger Scratch-Sound kann nicht mit einem beliebigen Track erhalten werden. Ihr Scratch-Talent hängt ebenfalls von dem auf das Deck geladenen Track ab.

Einige DJs unterstreichen ihr Können, indem Sie Tracks scratchen, die bereits Scratch-Sounds enthalten.

## b) Effekte

### (1) Beschreibung

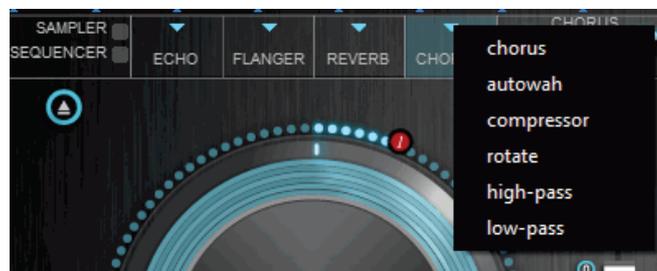
Ein Effekt besteht aus einem oder mehreren Filtern, die auf die Musik angewandt werden, um den Klang zu ändern.

### (2) Effektliste

DJUCED™ 18 bietet folgende Filter:

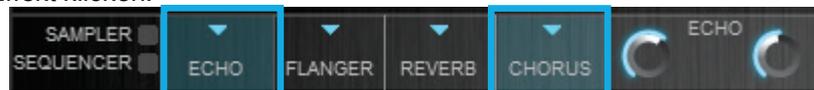
- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass

Die Effektleiste kann bis zu 4 Effekte enthalten. Klicken Sie auf das Icon, das einen Pfeil nach unten aufweist, oberhalb des Effektnamens: ein Menü wird angezeigt, das es Ihnen ermöglicht, einen neuen Effekt zu wählen.



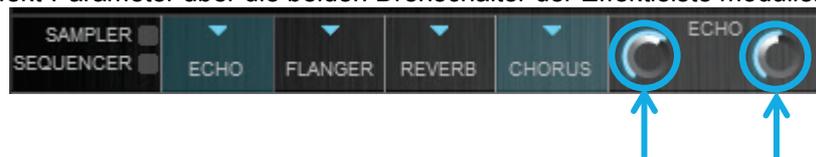
### (3) Aktivieren/deaktivieren eines Effekts

Sie können einen oder mehrere Effekte gleichzeitig aktivieren/deaktivieren, indem Sie auf den gewünschten Effekt klicken.



### (4) Effekt modulieren

Sie können 2 Effekt-Parameter über die beiden Drehschalter der Effektleiste modulieren.



## c) Samples

### (1) Beschreibung

Ein Sample ist ein kurzer Ton, der alleine oder mit anderen Samples auf einen Track, oder anstelle dieses Tracks, angewendet werden kann.

Ein einmalig abgespielter Sample wird „Jingle“ genannt.

Ein mehrmals abgespielter Sample wird Loop-Sample genannt.

#### (a) Sampler öffnen



Das „SAMPLER“-Kästchen befindet sich am seitlich des Effektracks.

Wenn Sie dieses Kästchen anwählen, wird in DJUCED™ 18 eine Spalte mit 4 Samplern angezeigt.

Die geladenen Standard-Samples sind:

- Hit-Hat (Charleston-Becken)
- Snare (Blechtrommel)
- Kick (Bassdrumm)
- Ride (Ride-Becken)



**(b) Samples einmal und im Loop-Modus abspielen**

Klicken Sie auf , um ein Sample einmal abzuspielen.

Klicken Sie auf  (1) und anschließend auf  (2), um das Sample im Loop-Modus abzuspielen.



**(c) Sample-Lautstärke einstellen**

Klicken Sie auf  und verschieben Sie die Maus nach oben, um die Lautstärke des abgespielten Samples zu erhöhen oder nach unten, um diese zu senken.



## d) Loops

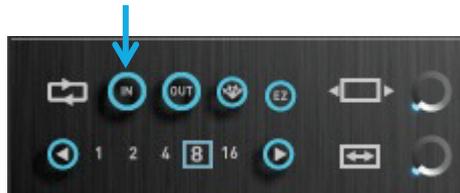
### (1) Beschreibung

Loop: Teilstück eines Tracks, der wiederholt abgespielt wird.

### (2) Loops steuern

#### (a) Loop-In-Punkt festlegen (Loop-Anfang)

Klicken Sie während der Track-Wiedergabe auf , um den Loop-In-Punkt zu setzen, der den Loop-Anfang markiert.



Bei der Festlegung eines Loop-In-Punktes wird die Wiedergabe unabhängig fortgeführt.

#### (b) Loop-Out-Punkt festlegen (Loop-Ende)

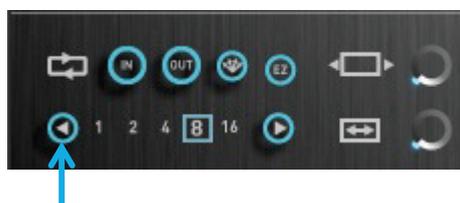
Sobald der Loop-In-Punkt gesetzt wurde, können Sie den Loop-Out-Punkt setzen, indem Sie auf  klicken.



Bei der Festlegung des Loop-Out-Punktes wird die Track-Wiedergabe durch die Wiedergabe des Loops ersetzt.

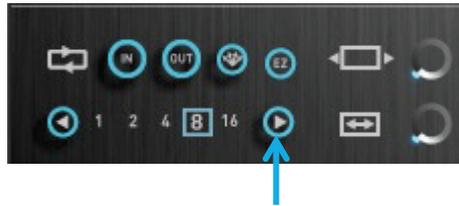
#### (c) Loop-Länge halbieren

Während der Loop-Wiedergabe kann die Länge des Loops halbiert werden, indem Sie auf  klicken.



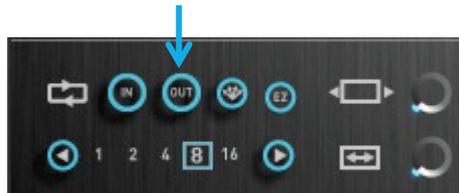
## (d) Loop-Länge verdoppeln

Während der Loop-Wiedergabe kann die Länge des Loops verdoppelt werden, indem Sie auf  klicken.



## (e) Loop verlassen

Während der Loop-Wiedergabe können Sie den Loop am Ende verlassen und den Track weiter abspielen, indem Sie auf  klicken.



## (f) Loop in 4 Samples aufteilen

Sie können einen Loop in 4 Samples aufteilen, indem Sie auf  klicken. Diese neuen Samples werden in den 4 Spalten des Samplers angezeigt.



## (g) Aktivieren/deaktivieren des einfachen Loop-Modus

Sie können den einfachen Loop-Modus durch einen Klick auf  aktivieren. In diesem Modus passen sich Loop-Anfang und Loop-Ende automatisch einem Beat an.



## C. Häufig gestellte Fragen

---

### a) Ist DJUCED™ 18 zeitlich begrenzt?

Nein, DJUCED™ 18 ist zeitlich nicht begrenzt, wenn der mitgelieferte DJ-Controller an den PC angeschlossen wird. Ist dies nicht der Fall, verfügen Sie über eine Demo-Version, die 30 Minuten pro Session verwendet werden kann.

Falls Sie DJUCED™ 18 verwenden, ohne zuvor Ihren PC mit dem mitgelieferten Controller zu verbinden, können Sie DJUCED™ 18 30 Minuten lang verwenden, bevor sich die Software automatisch schließt.

### b) Ist DJUCED™ 18 mit anderen DJ-Controllern kompatibel, die nicht mitgeliefert sind?

Die mitgelieferte Version Ihres Controllers ist ausschließlich mit den mitgelieferten Controllern kompatibel.

### c) Ist DJUCED™ 18 mit anderen DJ-Audio-Schnittstellen kompatibel, die sich von der im Controller integrierten Schnittstelle unterscheiden?

Ja, Sie können DJUCED™ 18 mit der DJ-Audio-Schnittstelle Ihrer Wahl anwenden.

Falls Ihr DJ-Controller über eine Audio-Schnittstelle verfügt, verwendet diese DJUCED™ 18 automatisch. Sie können jedoch ebenfalls eine andere Audioschnittstelle über das Menü Konfiguration wählen: Klicken Sie auf das Icon Konfiguration  der oberen Menüleiste.

### d) Ist DJUCED™ 18 mit den Treibern ASIO und WDM (Windows Driver Model) unter Windows kompatibel?

DJUCED™ 18 ist mit den Treibern ASIO und WDM kompatibel.

### e) Welche Audioformate werden von DJUCED™ 18 unterstützt?

DJUCED™ 18 kann keine DRM-geschützten Dateien abspielen.

DJUCED™ 18 ist kompatibel mit Audiodateien, die von Microsoft Windows Media Player oder iTunes auf dem gleichen Computer (Windows oder Mac) wiedergegeben können.

### f) Ich höre nichts, obwohl DJUCED™ 18 Musik abspielt.

- 1) Überprüfen Sie, dass die Lautsprecher mit der Audio-Schnittstelle verbunden sind. Falls Ihr DJ-Controller über eine Audio-Schnittstelle verfügt (Master = 1-2 dieses Controllers), müssen Sie die Lautsprecher mit der Soundkarte Ihres PCs verbinden.
- 2) Klicken Sie auf das Icon Konfiguration  der oberen Menüleiste und überprüfen Sie, dass folgende Parameter in der Registerkarte Audio konfiguriert wurden:
  - Master auf Ausgang 1-2 der Audio-Schnittstelle.
  - Kopfhörer auf Ausgang 3-4 der Audio-Schnittstelle.

### g) Bei der Wiedergabe mit DJUCED™ 18 sind Knistergeräusche hörbar.

Unter Mac und Windows:

- Analysieren Sie Ihre Dateien BEVOR Sie diese mixen, um für den Mix über mehr CPU-Leistung zu verfügen.
- Schließen Sie beim mixen alle anderen Programme.

Nehmen Sie unter Windows folgende Einstellungen vor:

- 1) Stellen Sie sicher, dass das Netzteil Ihres Laptops eingesteckt ist, da im Batteriebetrieb der Prozessor langsamer läuft, dies das Mixen verlangsamt und somit die Mix-Leistung beeinträchtigt.
- 2) Schalten Sie die WiFi-Antenne Ihres PCs aus.
- 3) Trennen Sie Ihren PC von lokalen oder Internet-Netzwerken, um somit das Antivirus-Programm und die Firewall deaktivieren zu können.
- 4) Klicken Sie auf Windows > Systemsteuerung > System > Hardware > Geräte-Manager > Universal Serial Bus Controller.

- Klicken Sie rechts auf die erste Zeile „USB-Root-Hub“ und auf Eigenschaften > Energieverwaltung und wählen Sie das Kästchen „Computer kann das Gerät ausschalten, um Energie zu sparen“ ab.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für jede „USB-Root-Hub“-Zeile.
- 5) Stellen Sie sicher, dass Sie über so viel wie möglich Speicherplatz auf der Hauptfestplatte verfügen. Die Festplatte „C:“ sollte mindestens über 10 bis 15 % freien Speicherplatz verfügen, um die CPU-Leistung nicht zu beeinträchtigen.
- 6) Falls Ihr Grafikprozessor nicht vom Typ ATI Radeon oder Nvidia Geforce ist und Sie mit Vista, Windows 7 oder 8 arbeiten, müssen Aero-Designs vermieden werden. Klicken Sie hierfür rechts auf den Desktop > Anpassen und ändern Sie die Darstellungseffekte Ihres Computers ab, indem Sie ein klassisches Windows 7 oder Windows-Design (nicht Aero) wählen.

### Auf Mac-Rechnern:

- 1) Vermeiden Sie es, den Mix mit einer Soundkarte und das Vorhören mit einer anderen über den Kopfhörer abzuspielen. Es wird für Mac-Rechner empfohlen die Musik über eine Soundkarte abzuspielen (in den DJ-Controller integrierte oder externe Soundkarte).
- 2) Vermeiden Sie den Anschluss des DJ-Controllers über in die Tastatur auf MacBooks integrierte USB-Ports. Überprüfen Sie, ob Sie weiterhin Knistergeräusche hören, wenn Sie den DJ-Controller über einen anderen USB-Port verbinden.

### **Warenzeichen**

Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista®, 7™ und 8™ sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Microsoft Corporation in den United States und/oder anderen Ländern. Mac und Mac OS sind gesetzlich geschützte Handelsmarken von Apple Computer, Inc. Die Marke DJUCED, sowie alle grafischen DJUCED-Elemente, sind Eigentum der Guillemot Corporation S.A. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

### **Copyright**

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zusage der Guillemot Corporation S.A. weder vollständig noch teilweise vervielfältigt sowie zusammengefasst, übertragen, verändert, auf ein Speichermedium gebannt, in eine andere Sprache, Computersprache, etc. übersetzt oder in jeglicher Form und mit jeglichen Mitteln elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, als Fotokopie, Aufnahme etc. übernommen werden.

### **Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung für DJUCED™ 18 Software**

Lesen Sie die Lizenz-Vereinbarung, die bei der Installation der DJUCED™ 18 Software angezeigt wird, bitte sorgfältig durch. Danach können Sie die Textdatei, die auf Ihrem Computer installiert wurde, jederzeit durchlesen.