

Referenzhandbuch



DJUICEDTM

BOOST YOUR MIX

1. Willkommen

Willkommen und besten Dank, daß Sie DJUCED™ 40° nutzen.

DJUCED™ 40° ist eine DJing-Applikation, die Eleganz zur Power ihrer Funktionen zum Mixen von Audio-Tracks, zum Remixen, für pad-basierte Performance, zum Scratching und zur Aufnahme von Musikkreationen hinzufügt.

DJUCED™ 40° wurde entwickelt, um das Mixen mit einer einzigartigen Bedienoberfläche (auch Interface genannt) und ergonomischer Funktionalität einfacher und spaßvoller zu machen.

Durch seine beiden Audiodecks und seine Effekte ist DJUCED™ 40° perfekt für das Mixen geschaffen. Fügen Sie dazu noch die beiden Sampler-Decks, die mitgelieferten Sample-Pakete, die SLIP-, SNAP- und Quantisierungsfunktionen hinzu und Sie haben alles, was Sie für Ihre Performances brauchen.

Dank der inklusiven Demo-Tracks und den Sample-Paketen können Sie mit der Nutzung von DJUCED™ 40° sofort loslegen.

Um noch mehr zu entdecken, zum Beispiel die verfügbaren Tutorien auszuchecken, besuchen Sie bitte ebenfalls unsere Website unter: <http://www.djuced.com/>

1.1. Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

1. Willkommen	2
1.1. Inhaltsverzeichnis	3
2. Das DJUCED™ 40° Interface.....	10
3. Taskleiste.....	11
3.1. Wahl der Anzeige von 2 oder 4 Decks.....	11
3.2. CPU.....	11
3.3. MIDI.....	11
3.4. Systemuhr	11
3.5. Vollbild	11
3.6. Einstellungen.....	11
3.7. Information	12
4. Mixer	13
4.1. Hauptbereich	13
1. Kopfhörersteuerungen	13
2. Main.....	14
3. Rec	14
4. Master Tempo.....	15
5. Slip	15
6. SNAP.....	15
7. Quantisierung	16
4.2. Deck-Mixer.....	16
1. Lautstärkeregler	16
2. Peak-Meter.....	16
3. Gain	16
4. Tonart-Einstellung.....	17
5. Filter	18
6. Equalization.....	19
7. PFL.....	19
8. Effekte.....	20
4.3. Crossfader	20
5. Effekte.....	21
5.1. Name des Effektes	22

5.2.	Wahl des Effektes	22
5.3.	Effekt-Einstellungen	22
5.4.	DRY/WET	23
5.5.	MACROFX.....	23
1.	Um die MacroFx-Steuerung zu konfigurieren:	23
2.	Um die MacroFx-Funktion ein- oder auszuschalten:	23
6.	Audio-Deck (4-Deck-Modus)	24
6.1.	Auswählen des Betriebsmodus	24
6.2.	Information	25
1.	Künstlername	25
2.	Tracktitel	25
3.	Tracklänge	25
4.	Track-Artwork.....	25
5.	Info über die BPM des Tracks.....	25
6.3.	Komplette Waveform	27
1.	Position des Playheads.....	27
2.	Bereits gespielter Teil	27
3.	Noch zu spielender Teil	27
4.	CUE Point.....	27
5.	Loop.....	28
6.4.	Lokale Waveform	28
1.	Position des Playheads.....	28
2.	CUE-Point	28
3.	Loop.....	28
4.	Zoom	28
5.	Beat-Marker	28
6.	Beatgrid.....	29
6.5.	Loops	30
1.	IN	30
2.	OUT	30
3.	Verkleinern	30
4.	Vergrößern.....	30
5.	Auswahl	30
6.6.	CUE-Points	31
1.	Löschen	31
2.	Absteigend	31

3.	Aufsteigend	31
4.	CUE-Point	31
6.7.	Transport (umschalten bei Multi-Funktion)	32
1.	Play	32
2.	CUP	32
3.	CUE	32
4.	Master	32
5.	SYNC	33
7.	Audio-Deck (2-Deck-Modus)	34
7.1.	Deck	34
1.	Zeit	35
2.	Erreichter Punkt im Track	35
3.	Standorte der CUE-Points	35
7.2.	Pitch	35
1.	Pitch-Spanne	36
2.	Pitch-Regler	36
3.	Pitch-Reset (Rücksetzen)	36
4.	Pitch Bend	36
8.	Deck-Sampler	37
8.1.	Information	38
1.	Künstlernamen	38
2.	Stapeltitel	38
3.	Stapel-Artwork	38
4.	BPM Info	38
8.2.	Quantisierung	39
8.3.	Sample-Kolumne	39
1.	Lautstärke der Kolumne	39
2.	Sample	39
8.4.	Transport	41
1.	Play	41
2.	MASTER	41
3.	SYNC	41
9.	Master Tempo	42
9.1.	Autonom	42
9.2.	MASTER	42
9.3.	SYNC (Slave)	42

10.	Browser	43
10.1.	Icons	43
1.	My Party	43
2.	Browser vergrößern.....	44
3.	Als einen Favoriten-Ordner hinzufügen	44
4.	Eine Playlist kreieren	44
5.	Management des Favoriten-Ordners	45
6.	Management der Playlist	45
7.	Bibliothek managen.....	46
10.2.	Ordner.....	47
1.	My Party	47
2.	Explorer	47
3.	Sound-Bibliotheken	47
4.	Playlisten	48
5.	Aufnahmen	48
6.	iTunes	48
7.	Verlauf	48
10.3.	Datei-Liste	49
1.	Songs sortieren	49
2.	Kolumnen hinzufügen/entfernen	49
3.	Shortcut-Menü (Rechtsklick).....	50
10.4.	Suche	51
1.	Text	51
2.	Auswahl	51
11.	Einstellungen.....	52
11.1.	Audio.....	52
1.	Audio-Gerät.....	52
2.	Einstellungen.....	52
3.	Abtastrate.....	52
4.	Eingangs- und Ausgangs-Kanäle	52
11.2.	Connect	54
11.3.	Mapping	54
1.	Auswahl	54
2.	Löschen	55
3.	Import.....	55
11.4.	Tastatur	55

1.	Liste der programmierten Tasten	55
2.	Hinzufügen und Entfernen von Zeilen	55
3.	Werkseinstellungen	55
4.	Importieren	55
5.	Exportieren	55
6.	Keyboard Learn	56
11.5.	Aufnahme	56
1.	Aufnahme-Datei	56
2.	Komprimierungs-Qualität	56
3.	Dateigröße aufteilen	56
11.6.	General.....	57
1.	Sprache	57
2.	Alarmzeit für Songende (maximal 30 Sekunden).....	57
3.	Pitch-Bend-Empfindlichkeit des Jogwheels.....	57
4.	Scratch-Empfindlichkeit	58
5.	Cue-Empfindlichkeit	58
6.	Tonleiter-Bezeichnung	59
7.	Auto Cue Point.....	59
8.	Rücksetzen des Auto-Pitchs mit Magic Fade und Automix	59
9.	Hohe Performance.....	59
10.	Waveform-Farbe	60
11.7.	Mixer.....	60
1.	Crossfaderkurve.....	60
2.	Equalizer-Begrenzung	60
3.	Autogain	61
4.	Crossfader-Routing	61
11.8.	Browser	61
1.	Anzeigen.....	61
2.	Vorhörzeit festlegen	61
11.9.	Über.....	62
12.	Mixen mit DJUCED™ 40°	63
12.1.	Vorbereitungen.....	63
1.	Lokalisieren von Tracks.....	63
2.	Analysieren Sie alle Songs.....	64
3.	Überprüfen der Analyse	65
4.	Setzen von CUE-Points in Songs	66

5.	Playlisten erstellen	67
12.2.	Mixen	69
1.	Lokalisieren eines Songs	69
2.	Einen Song laden	69
3.	Navigieren im Track	69
4.	Monitoren des Tracks.....	70
5.	Abspielen des Songs.....	70
6.	Wann sind Tracks zu synchronisieren?	71
7.	Wann sind Tracks zu synchronisieren?	71
8.	Abspielen des Songs für das Publikum	73
9.	Übergangsende.....	74
12.3.	Remixing und Samplers	74
1.	Sample-Stapel	74
2.	Melodien kreieren.....	74
3.	Möbeln Sie Ihren Mix auf.....	75
12.4.	Software-Übernahme.....	75
12.5.	Automixing.....	75
12.6.	Scratching.....	76
1.	Definition	76
2.	Scratching in DJUCED™ 40°	77
12.7.	Effekte.....	77
1.	Definition	77
2.	Aktivieren/deaktivieren eines Effekts	77
3.	Effektmodulation.....	77
12.8.	Aufnahme eines Mixes	78
12.9.	Loops	78
1.	Definition	78
2.	Nutzung	78
3.	Software-Steuerelemente.....	78
13.	Glossar	79
13.1.	BPM	79
13.2.	Magic Fade	79
13.3.	Limitier.....	79
13.4.	SNAP	79
13.5.	SLIP	80
13.6.	Quantisierung	80

13.7. djz-Dateien	81
14. Häufig gestellte Fragen (FAQ)	82
14.1. Hat DJUCED™ 40° ein Verfallsdatum?.....	82
14.2. Ist DJUCED™ 40° mit anderen DJ-Controllern, als der mit dem die Software ausgeliefert wurde, kompatibel?	82
14.3. Ist DJUCED™ 40° mit anderen DJ-Audio-Schnittstellen als der Audio-Schnittstelle, die in Ihren Controller integriert ist, kompatibel? .	82
14.4. Ist DJUCED™ 40° mit den ASIO und WASAPI (Windows Audio Session API) Treibern in Windows kompatibel?	82
14.5. Mit welchen Audioformaten ist DJUCED™ 40° kompatibel?	82
14.6. Was muß ich tun, wenn ich keinen Sound hören kann, wenn DJUCED™ 40° einen Song abspielt?	83
14.7. Was soll ich tun, wenn ich Störimpulse in DJUCED™ 40° höre? 83	
1. In Windows	83
2. In Mac OS	84
15. Trademarks	85
16. Copyright	86
17. DJUCED™ 40° Endbenutzer-Lizenzvertrag	87

2. Das DJUCED™ 40° Interface

DJUCED™ 40° besteht aus drei Hauptabschnitten:

- Der Browser (unterer Abschnitt, grün markiert): Die Song-Bibliothek ist da, wo die Musikdateien gespeichert sind.
- Die Decks (hier gelb markiert): Sie können einen anderen Track (A und B) oder Samples (C und D) laden und abspielen und steuern, wie diese abgespielt werden sollen.
- Der Mixer (Hauptabschnitt, rot markiert): Sie können die Decks mixen und den Crossfader, die Lautstärke- und Equalizer-Steuerungen nutzen.



3. Taskleiste

Die Taskleiste (auch Taskbar genannt) befindet sich bei DJUCED™ 40° ganz oben. Diese ermöglicht Ihnen die Anzeigegröße von DJUCED™ 40° anzupassen und die Basisfeatures in DJUCED™ 40° zu managen.



3.1. Wahl der Anzeige von 2 oder 4 Decks



Im 2-Deck-Modus zeigt DJUCED™ 40° zwei Decks (A und B) mit einer grafischen Repräsentation jedes Decks für Audio-Tracks an.

Im 4-Deck-Modus zeigt DJUCED™ 40° zwei Decks (A und B) für Audio-Tracks und zwei Decks (C und D), die für Samples bestimmt sind, an.

3.2. CPU



Zeigt die CPU-Auslastung an. Wenn die CPU-Auslastung 100 % erreicht, können manchmal Audio-Artefakte auftreten.

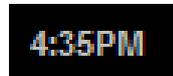
Falls dieser Wert nahe bei 100 % steht, empfehlen wir, daß Sie Ihr System optimieren und sich davon zu überzeugen, daß keine anderen Anwendungen geöffnet sind. (Siehe [Was soll ich tun, wenn ich Störimpulse in DJUCED™ 40° höre](#))

3.3. MIDI



Zeigt an, daß DJUCED™ 40° Daten von einem MIDI Controller empfängt.

3.4. Systemuhr



Zeit auf dem Computer.

3.5. Vollbild



Schaltet die Anzeige von DJUCED™ 40° auf den Vollbild-Modus. Im Vollbildmodus können Sie auf die Fenster-Anzeige zurückkehren.

3.6. Einstellungen



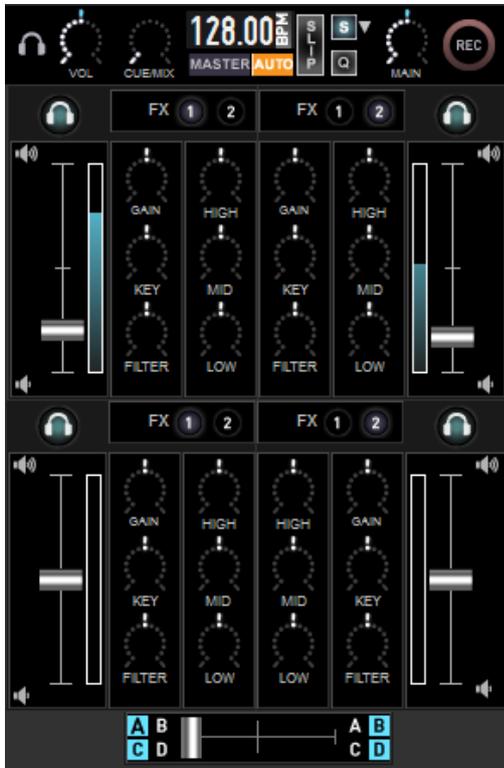
Ermöglicht den Zugriff auf [Einstellungen](#) zum Anpassen der Funktionalität von DJUCED™ 40°.

3.7. Information



Zeigt die DJUCED™ 40° Information an.

4. Mixer



Der Mixer ist ein Bereich, der die Steuerungen eines analogen Mixers emuliert.

Er ist in drei Bereiche aufgeteilt:

- Im oberen Bereich: Hauptbereich und Kopfhörersteuerungen.
- In der Mitte: Equalizen (EQ) und Verstärkungszone (Gain).
- An den Seiten: Lautstärkereger und VU-Meter.
- Im unteren Abschnitt: der Crossfader.

4.1. Hauptbereich



1. Kopfhörersteuerungen



a) Kopfhörerlautstärke

Anpassen der Lautstärke im Kopfhörer.

b) CUE/MIX

Diese Einstellung ermöglicht Ihnen festzusetzen was Sie auf dem Kopfhörer hören wollen.

Es zeigt den Prozentsatz des Monitorings (CUE) im Vergleich zum über Kopfhörer gehörten Mix (MIX).

Monitoring entspricht der Musik, die Sie in Kürze für das Publikum spielen.

Der MIX entspricht der Musik, die Sie zurzeit für das Publikum spielen.

Monitoring wird auch Cue für Ihren Kopfhörer genannt. Allerdings steht die Cue-Funktion in keinerlei Zusammenhang mit den sogenannten CUE-Points!

- CUE-Points sind Markierungen, die Sie in einem Audio-Track einfügen.
- Auf dem Kopfhörer ermöglicht die Cue-Funktion dem DJ einen Track vor dem Abspielen für das Publikum zu monitoren.

Sie können Deck A und/oder B und/oder C und/oder D monitoren, abhängig von dem gewählten Deck, indem Sie die Buttons oberhalb der VU-Meter nutzen.

Die Monitoring-Lautstärke ist vom Lautstärke-Set und der Nutzung der [Lautstärkereglern](#) getrennt.

Die MIX-Position für Ihren Kopfhörer ermöglicht dem DJ den aktuell für das Publikum gespielten Track über Kopfhörer zu hören, während der Mix vorbereitet wird.

2. Main



Regeln der Hauptlautstärke in DJUCED™ 40°.

3. Rec



Startet und stoppt die Aufnahme des Mixes.

Die Aufnahme kann in einem unkomprimierten Format (WAV) sowie in einem komprimierten Format (Ogg Vorbis) gespeichert werden und komprimiert geteilt werden (siehe [Connect](#)).

Die Kompressionsqualität kann in den [Aufnahme](#)-Einstellungen angepasst werden.

4. Master Tempo



Dieser Abschnitt ermöglicht Ihnen das Festlegen des übergeordneten Master-Tempos (siehe [Master Tempo](#)).

Es zeigt:

- a) Den Master Tempo Wert

Das übergeordnete Master-Tempo in BPM (Beats Per Minute).

- b) Master

Wenn Master aktiviert wurde, synchronisieren die Decks mit dem übergeordneten Master-Tempo.

Im automatischen Master Tempo Modus, wenn kein Deck abgespielt wird, ist das übergeordnete Master Tempo aktiviert.

- c) Automatisches Master Tempo

Ermöglicht Aktivierung des automatischen Modus. In diesem Modus schaltet das Master-Tempo automatisch von einem Deck zum anderen, wenn:

- Sie das Deck stoppen, das aktuell Master ist.
- Sie einen neuen Track auf das Deck laden.

Spielt kein Deck ab, wird das Master Tempo dem allgemeinen Tempo angepasst.

5. Slip



Schalten in den Slip-Modus. Der Slip-Modus ermöglicht Ihnen die Phrasierung des Tracks zu halten, während die Position des Playheads (Playhead ist der kleine rote Balken/Marker in der Timeline, der die aktuelle Position angibt) beibehalten wird. Wenn eine Aktion durchgeführt wird (CUE, Loop, Slice, Scratch ...), kehrt der Playhead an die Stelle zurück, an der dieser gewesen wäre, wenn die Aktion nicht durchgeführt worden wäre (siehe [SLIP](#)).

6. SNAP



Automatische Anpassung der Position von Aktionen (CUE-Points erstellen, erstellen von Loops) zu Tempo-Einteilungen. Der SNAP kann von 1/32 bis 1 Beat angepasst werden. Der Standardwert ist 1 Beat (siehe [SNAP](#)).

7. Quantisierung



Schalten in die [Quantisierung](#) der Audio-Decks A und B. Ist die Quantisierung aktiviert, werden die Aktionen (springen zu einem CUE-Point, SLICE ...) automatisch im Einklang mit den Beats ausgeführt.

Die Sample-Decks C und D verfügen jeweils über eine eigene Quantisierung (siehe [Deck-Sampler](#)).

4.2. Deck-Mixer

Jedes Deck verfügt über einen eigenen Mixer. Der Mixer gestattet Ihnen hauptsächlich die Modifizierung der Lautstärke und der Equalization des Decks.

1. Lautstärkeregler



Einstellen der Deck-Lautstärke.

2. Peak-Meter



Zeigt die Lautstärke des Decks an. Diese Lautstärke ist die Lautstärke vor dem Feintuning und der Effekte.

Sollte die Lautstärke zu hoch sein, wird der Sound des Decks automatisch begrenzt (siehe [Limiter](#)). In diesem Fall ist es erforderlich die Deck-Verstärkung (Gain) zu reduzieren (siehe [Gain](#)).

3. Gain



Einstellen der Deck-Verstärkung (Gain). Das Gain bestimmt die maximale Ausgangslautstärke. Wenn die auf den Decks geladenen Tracks verschiedene Aufnahme-Level haben, erlaubt Ihnen der Gain-Regler die gleiche Lautstärke für beide Decks festzulegen.

4. Tonart-Einstellung



Der Key-Drehpoti ermöglicht Ihnen, den Track nach oben oder unten zu transponieren.

Wenn die Tonartänderung deaktiviert ist, wird das Wort KEY vor einem schwarzen Hintergrund angezeigt.

Wenn die Tonartänderung aktiviert ist, wird das Wort KEY vor einem blauen Hintergrund angezeigt.

a) Transponierungseinstellungen



Drehen Sie den Key-Drehpoti nach links, um tiefe Töne zu wählen.



Drehen Sie den Key-Drehpoti nach rechts, um hohe Töne zu wählen.



Hinweis: Die Tonart, die neben dem [BPM in der Informationszone](#) Text angezeigt wird, bleibt unverändert, wenn Sie den Key-Drehpoti justieren. Die Anzeige zeigt die Original-Tonart des Tracks an.

5. Filter



Der Filter kombiniert einen Tiefpassfilter und einen Hochpassfilter.



Ist der Filter deaktiviert, wird das Word FILTER vor einem schwarzen Hintergrund angezeigt.



Ist der Filter aktiviert, wird das Word FILTER vor einem blauen Hintergrund angezeigt.

a) Filter-Einstellungen



Um den Tiefpassfilter auszuwählen, drehen Sie den Filter-Drehpoti nach links.



Um den Hochpassfilter auszuwählen, drehen Sie den Filter-Drehpoti nach rechts.

6. Equalization



DJUCED™ 40° verfügt über einen 3-Band-Equalizer für jedes Deck.

a) HIGH

Einregeln der hohen Frequenzen - oder einfach gesagt der Höhen - des Tracks.

b) MID

Einregeln der mittleren Frequenzen - oder einfach gesagt der Mitten - des Tracks.

c) LOW

Einregeln der tiefen Frequenzen - oder einfach gesagt der Bässe - des Tracks.

Jedes Frequenzband kann durch Klicken auf den entsprechenden Namen komplett ausgeschnitten werden (KILL).



Der Bass wird gehört.



Kill ist aktiviert. Der Bass ist ausgeschnitten.

7. PFL

Aktiviert das Monitoring auf dem Deck (Pre-Fader Listen). Ermöglicht Ihnen das Hören der Musik über Ihren Kopfhörer, ohne das das Publikum diese hören kann.

Die Monitoring-Lautstärke beeinflusst nicht die [Lautstärke](#) oder den [Crossfader](#). Sie hat ausschließlich nur mit der Lautstärke in Ihrem Kopfhörer zu tun.



Deck für das Monitoring ausgewählt.



Deck nicht für das Monitoring ausgewählt.

8. Effekte



Hier können Sie die Effekt-Bank auswählen, die auf das Deck angewendet werden soll. Bank 1 ist auf der linken Seite über Deck A, Bank 2 auf der rechten Seite über Deck B zu sehen.

4.3. *Crossfader*

Überblendet den Mix zwischen den beiden Decks.



Standardmäßig sind die Decks A und C im Mix zu hören, wenn der Crossfader auf der linken Seite steht. Decks B und D sind zu hören, wenn der Crossfader auf der rechten Seite steht. Die Auswahl der Decks ist in den [MIXER](#)-Einstellungen verfügbar.



Ist die Anzeige im [2-Deck-Modus](#), ist das [Magic Fade](#)-Kommando verfügbar. Magic Fade ermöglicht Ihnen einfache Übergänge mittels der Nutzung von Filtern.

5. Effekte

Ein Effekt ist ein Filter oder eine Kombination von Filtern, die auf die Musik angewendet werden, um deren Klang zu modifizieren.

Ein Effekt kann vorübergehend auf einen Track angewendet werden, um diesen zu verbessern oder dessen Klang so zu verändern, daß der Klang besser zu einem anderen Musik-Track, den Sie als Nächstes mit dem aktuellen Track mixen wollen, passt.



DJUCED™ 40° enthält zwei Effektbanken (FX 1 und FX 2), von denen jede Ihnen ermöglicht je 3 Effekte zur gleichen Zeit zu benutzen.

Die Effekte sind:

- **Flanger:** Der Flanger ist ein Filter, der zum originalen Audiosignal das gleiche Signal mit einer leichten Verzögerung (bis zu 10 ms) hinzufügt. Der Flanger wird häufig mit Gitarren benutzt.
- **Phaser:** Der Phaser ist ein Filter, der zum originalen Audiosignal das gleiche Signal mit einer leichten Verzögerung zwischen dem linken und rechten Kanal hinzufügt. Der Phaser unterscheidet sich dadurch vom Flanger, indem er den Stereoeffekt zum Modulieren des linken und rechten Kanals wechselnd nutzt.
- **PeakFilter:** Fügt dem Signal einen Peak (Höhepunkt) bei einer spezifischen Frequenz hinzu.
- **Gate:** Unterbricht das Signal nach einer Aufteilung des Track-Tempos. Dies ermöglicht Ihnen, eine Pumpwirkung zu erzeugen.
- **Reverb Plate:** Simuliert die akustische Reflexion des Schalls zwischen zwei Platten.
- **Reverb Hall:** Simuliert die akustische Reflexion des Schalls in einem großen Raum, einer Halle oder Kathedrale.
- **Bitcrusher:** Simuliert die Klangverzerrung nach einer Reduzierung der Schall-Bandbreite oder Audioauflösung.
- **Chorus:** Chorus ist ein Filter, der den Eindruck erweckt, die Klänge werden unisono von einer einzigen Quelle gespielt.
- **LPFilter:** Der Tiefpassfilter ist ein Filter, der die tiefen Frequenzen spielt, während die hohen Frequenzen gedämpft werden.
- **HPFilter:** Der Hochpassfilter spielt die hohen Frequenzen, während die niedrigen Frequenzen gedämpft werden.
- **BeatDelay:** Erneute Wiedergabe des Tons mit einer, abhängig von dem Tempo des Tracks, variablen Verzögerung.
- **SimpleDelay:** Erneute Wiedergabe des Tons mit einer variablen Verzögerung.
- **PhoneVOX:** Simuliert die Verzerrung eines Telefons.

- **PhaserVerb:** Dieser Effekt setzt auf einen Phaser-Effekt einen Hall.
- **LFO Flanger:** Dieser Filter ist ein Flanger von einem Niederfrequenzoszillator gesteuert (LFO).
- **LFO Phaser:** Dieser Filter ist ein Phaser von einem Niederfrequenzoszillator gesteuert (LFO).

5.1. Name des Effektes



Ermöglicht Ihnen auf den Effekt zu schalten:

Der Name des Effektes vor einem blauen Hintergrund: Effekt aktiviert.

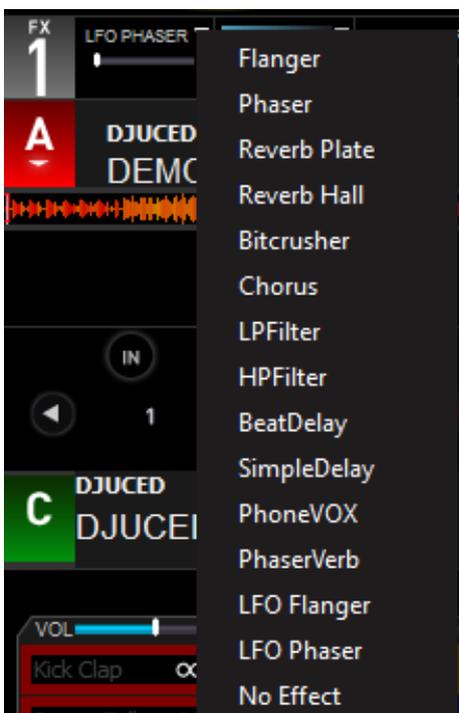


Der Name des Effektes vor einem schwarzen Hintergrund: Effekt deaktiviert.

5.2. Wahl des Effektes



Klicken Sie auf den nach unten gerichteten Pfeil neben dem Namen des Effektes, um diesen aus der Liste auszuwählen.

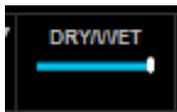


5.3. Effekt-Einstellungen



Bewegen Sie den Schieberegler, um den Effekt zu modulieren.

5.4. DRY/WET



Die Dry-/Wet-Steuerung ermöglicht Ihnen den Sound des Original-Tracks mit dem Track, dem Effekte hinzugefügt wurden, zu mixen.

- Dry = 100% Original-Track + 0% Track mit Effekt.
- Wet = 0% Original-Track + 100% Track mit Effekt.

5.5. MACROFX



Die MacroFx-Funktion steuert eine Reihe von multiplen Effekten. Sie werden diese Funktion nicht benötigen, es sei denn, Sie benutzen gleichzeitig mehrere Effekte auf dem gleichen Track.

1. Um die MacroFx-Steuerung zu konfigurieren:

- Klicken Sie auf den  (zugeordnet) Button neben dem MACROFX-Button.
- Definieren Sie die Minimum- und Maximal-Werte für jeden Effekt, den Sie steuern wollen.



2. Um die MacroFx-Funktion ein- oder auszuschalten:

-  MACROFX vor einem blauen Hintergrund: Effekte aktiviert.
-  MACROFX vor einem schwarzen Hintergrund: Effekte deaktiviert.

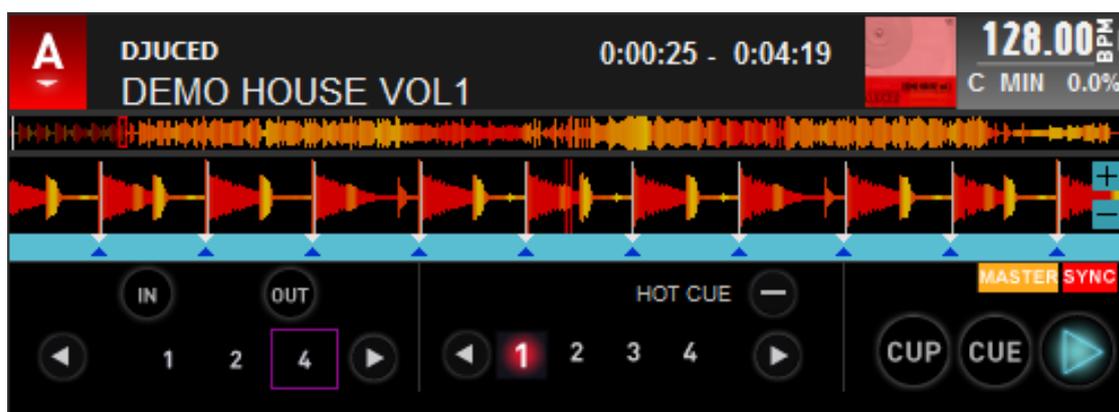
Sie können dann die drei Effekte nur mit dem MacroFx-Button steuern.

6. Audio-Deck (4-Deck-Modus)

Das Deck ist ein virtuelles Deck, das die Steuerungen zusammengruppiert, um einen Track abzuspielen. Dies ist ähnlich wie die Steuerungen auf einem CD Player.

Es ermöglicht Ihnen, die geladenen Tracks dank der Waveforms (Wellenformen) zu visualisieren. Es ermöglicht Ihnen, die Loops, CUE-Points und die Song-Wiedergabe zu managen.

Die beiden DJUCED™ 40° Audio-Decks heißen A (links) und B (rechts).



6.1. Auswählen des Betriebsmodus

Klicken Sie auf den Deckbuchstaben (A oder B), um zwischen dem Abspielen eines Audio-Tracks oder dem Abspielen von einer externen Quelle zu wählen.

Sie können eine externe Quelle anstatt eines Tracks auf Ihrem Computer aktivieren und damit in der Software eine externe Audioquelle, in DJUCED™ 40° definiert, mixen.

Eine externe Quelle verwendet einen Eingang am Controller oder an der Soundkarte. Es ermöglicht Ihnen Sounds, die von anderen Geräten kommen (Smartphone, MP3 Player, CD Player ...), in DJUCED™ 40° zu nutzen.



Sobald Sie eine externe Quelle aktivieren, werden Sie nicht steuern können, wie diese in DJUCED™ 40° gespielt wird. Sie können aber die Wiedergabe steuern, indem Sie dazu die Quelle selbst nutzen. In DJUCED™ 40° steuern Sie den Mix, das heißt die Equalization, die Lautstärke und den Crossfader.

6.2. Information

Zeigt Information über den auf einem Deck geladenen Track an.



1. Künstlername

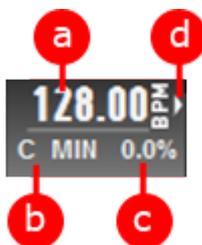
2. Tracktitel

3. Tracklänge

Zeigt entweder die bereits gespielte Zeit und die gesamte Tracklänge oder die verbleibende Zeit und die gesamte Tracklänge an. Die Anzeigeoptionen werden durch Klicken auf dieses Display ausgewählt.

4. Track-Artwork

5. Info über die BPM des Tracks



a) BPM des Tracks

Anzahl der Beats pro Minute für den Track. Ist dieser Wert nicht die Standard-BPM des Tracks, ist es möglich, durch einen Doppelklick auf das Tempo zurückzukehren.

b) Tonart

Zeigt die Tonart des Tracks an. Die [GENERAL](#)-Einstellungen ermöglichen Ihnen, zwischen der Standard-Notation und der [Open Key Notation](#) zu wählen.

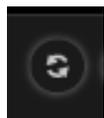
c) Pitch

Zeigt den Prozentsatz an, zu dem die BPM modifiziert werden (vergleiche [BPM des Tracks](#)). Wenn dieser Wert nicht 0 ist, ist es möglich, durch einen Doppelklick auf die BPM des Tracks zu 0 zurückzukehren.

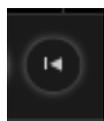
d) BPM-Steuerkonsole



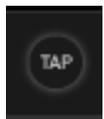
Wenn Sie auf den BPM-Button klicken, öffnet sich ein Menü, das Ihnen ermöglicht die BPM eines Tracks zu verändern.



Aktualisiert die BPM-Analyse: Analysiert die BPM eines Tracks.



Geht zum ersten Beat: Wenn der Track angehalten oder gestoppt wird, ermöglicht Ihnen dieser Button die Positionierung der Abspielposition des Tracks auf den ersten Beat.



Tastatur-Lernen starten:

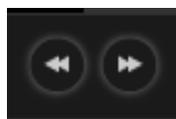
- Klicken Sie einmal auf TAP, um das Lernen zu starten.
- Tippen Sie in der Zeit auf die Leertaste der Tastatur. Das Lernen endet automatisch, sobald ein stabiler Beat etabliert wurde.
- Klicken Sie während des Lernens auf TAP, um das Lernen abubrechen.



Multipliziert oder teilt die BPM mit 2.



BPM-Einheiten $-/+1$: subtrahiert oder addiert 1 zu den BPM hinzu (123.48 wird 122.48 oder 124.48).



Präzises Feintuning des Beatgrids: Stupst den Beatgrid nach links oder rechts.

6.3. **Komplette Waveform**

Zeigt die Waveform (Wellenform) des auf das Deck geladenen Tracks an. Durch Klicken auf diese Waveform können Sie den Playhead verschieben.



Die Amplitude des Signals wird durch den Abstand von der Mittellinie dargestellt:

- Je näher die Wave an der Mittellinie ist, desto leiser ist der Ton.
- Je weiter die Wave von der Mittellinie entfernt ist, desto lauter ist der Ton.
- Die Länge einer Waveform repräsentiert die Dauer.
- Farben zeigen den Klang-Typ an:
 - Rot = Bässe
 - Orange = Mitten
 - Gelb = Höhen

Die Farbe der Waveforms kann in den [GENERAL](#)-Einstellungen festgelegt werden.



1. Position des Playheads

Das rote Rechteck zeigt die Position des Playheads im Track an.

2. Bereits gespielter Teil

Der bereits gespielte Teil des Tracks ist ausgegraut.

3. Noch zu spielender Teil

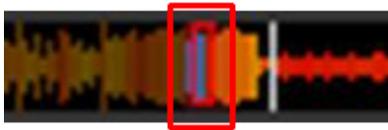
Der noch zu spielende Teil des Tracks ist hervorgehoben.

4. CUE Point



Eine weiße Linie zeigt die Position eines CUE-Points an.

5. Loop

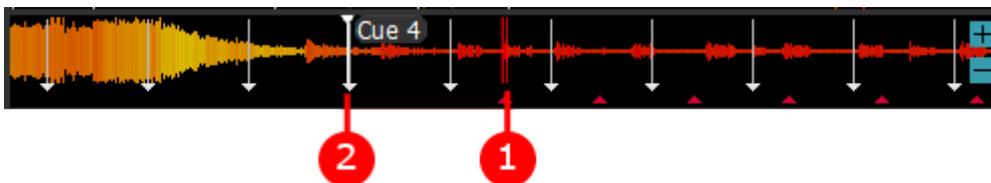


Wird ein Loop gestartet, wird dieser durch eine invertierte Farbe in der Waveform angezeigt.

6.4. Lokale Waveform

Zeigt die Waveform des auf das Deck geladenen Songs, basierend auf einem Abspielpunkt. Durch einen Klick auf diese Waveform und durch Gleitbewegungen bewegen Sie den Playhead im Track (Scratch).

Die Farbe der Waveforms kann in den [GENERAL](#)-Einstellungen festgelegt werden.



1. Position des Playheads

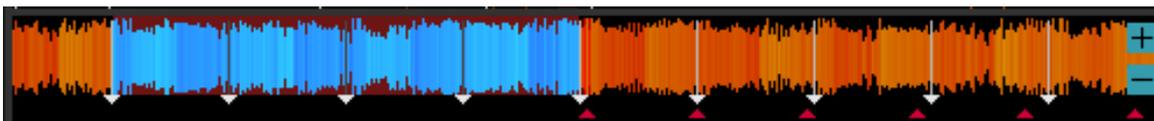
Das rote Rechteck zeigt die Position des Playheads im Track an.

2. CUE-Point

Eine weiße Linie, dessen Spitze ein weißes Dreieck darstellt, zeigt die Position eines CUE-Points an.

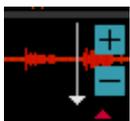
Der Name des CUE-Points wird angezeigt.

3. Loop



Wird ein Loop gestartet, wird dieser durch eine invertierte Farbe in der Waveform angezeigt.

4. Zoom



Die + und - Buttons ermöglichen Ihnen, die Zoomstufe der lokalen Waveform einzustellen.

5. Beat-Marker

Die Beat-Marker sind Dreiecke die Beats darstellen. Sie werden getrennt von der Waveform angezeigt.



Wenn die Tracks synchronisiert sind, wird der Hintergrund der Beats blau.

Diese Beats ermöglichen Ihnen, auf jedem Deck die Beats des einen Decks mit den Beats des gegenüberliegenden Decks zu vergleichen.

6. Beatgrid

Der Beatgrid (Beat-Raster) ist ein Raster, das aus senkrechten weißen Linien zusammengesetzt ist und das die überlagerten Beats auf der Waveform darstellt.



Der Beatgrid bietet die gleichen Informationen wie die Beat-Marker. Jedoch zeigt der Beatgrid diese Informationen auf der Waveform an, während die Beat-Marker aus der Wellenform getrennt sind.

Tipp: Wenn der Track sich seinem Ende nähert, blinkt die Waveform-Zone rot. Durch dieses Feature wird dem DJ signalisiert, daß sich der Track seinem Ende nähert, und verhindert dadurch, daß eine ungewollte Pause während der Track-Übergänge im Mix entsteht.

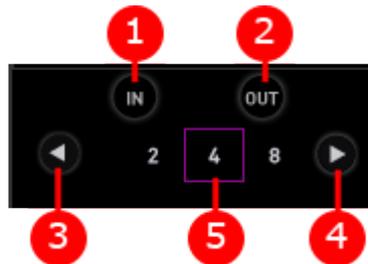
6.5. *Loops*

Ein Loop ist Teil eines Tracks, der dauernd wiederholt wird.

Ein DJ kreiert einen Loop, um den Rhythmus länger andauern zu lassen.

Der DJ kann:

- Den Start und das Ende des Loops manuell bestimmen.
- Oder die Länge des Loops durch die Anzahl der Beats festlegen.



1. IN

Zeigt den Beginn eines Loops, der manuell definiert wurde, an.

Falls der SNAP-Modus aktiviert ist, wird diese Position nach dem SNAP-Wert eingestellt.

Wenn der Loop im Gange ist, springt dieser an den Anfang der Loops zurück.

2. OUT

Zeigt das Ende eines Loops, der manuell definiert wurde, an.

Falls der SNAP-Modus aktiviert ist, wird diese Position nach dem SNAP-Wert eingestellt.

Wenn der Loop im Gange ist, wird dieser beendet.

3. Verkleinern

Blättert durch die automatischen Loop-Größen von 64 bis 1/32 Beats.

Wenn der Loop im Gange ist, wird die Länge des Loops halbiert.

Wenn der Loop im Gange ist, wird die Länge des Loops halbiert.

4. Vergrößern

Blättert durch die automatischen Loop-Größen von 1/32 bis 64 Beats.

Wenn der Loop im Gange ist, wird die Länge des Loops vergrößert.

5. Auswahl

Ermöglicht Ihnen eine Auswahl der Loop-Größe und die Aktivierung eines Loops.

6.6. CUE-Points

Ein Cue-Point (oder auch Einsprungspunkt) ist eine Markierung, die Sie in eine Track-Spur einfügen, so dass Sie sofort zu diesem Punkt springen können.

CUE-Points sind für DJs wesentlich, denn sie ermöglichen ihnen:

- Sofort eine Position in einem Track zu erreichen, an dem ein Beat zu hören ist. So wird ein langsamer Start vermieden und man kann direkt mit einem hörbaren Rhythmus beginnen.
- Sofort an verschiedene Punkte im Track zu springen, falls Rhythmus-Änderungen stattfinden.



1. Löschen

Löscht den zuletzt genutzten CUE-Point.

2. Absteigend

Scrollt durch die Liste der CUE-Points von 32 bis 1.

3. Aufsteigend

Scrollt durch die Liste der CUE-Points von 1 bis 32.

4. CUE-Point

Klicken Sie in DJUCED™ 40° auf die CUE-Buttons 1, 2, 3, etc. (bis 32), um:

- Einen CUE-Point (1, 2 ...) an der aktuellen Position des Tracks zu setzen, falls ein entsprechender CUE-Point nicht bereits in diesem Track existiert. Ist der SNAP-Modus aktiviert, wird die Position des CUE-Points nach dem SNAP-Wert eingestellt.
- Um die CUE-Points 1, 2 ... in einem Track, der nicht abgespielt wird, zu verschieben, wenn diese CUE-Points bereits vorher gesetzt wurden. Ist der SNAP-Modus aktiviert, wird die Position des CUE-Points nach dem SNAP-Wert eingestellt.
- Um den Playhead, während der Track abgespielt wird, zum CUE-Point zu verschieben. Ist die Quantisierung aktiviert, bewegt sich der Playhead zu einem Beat.

Wurde ein CUE-Point bereits gesetzt, wird die Hintergrundfarbe der Nummer des CUE-Points rot.

Wurde ein CUE-Point nicht gesetzt, ist die Hintergrundfarbe der Nummer des CUE-Points schwarz.

6.7. Transport (umschalten bei Multi-Funktion)



1. Play

Spielt den Track ab und stoppt ihn.

2. CUP

CUE Play: Kehrt zum letzten CUE-Point zurück und startet das Abspielen des Tracks.

3. CUE

CUE Stop:

- Falls der Track abgespielt wird, Rückkehr zum letzten CUE-Point und stoppen des Tracks.
- Wenn der Playhead gestoppt hat, Rückkehr zum letzten CUE-Point und Abspielen des Tracks, solange dieser Button aktiviert ist. Durch Drücken des PLAY-Buttons wird das Abspielen fortgesetzt, wenn der CUE-Button freigegeben wird.

4. Master

Setzt das Deck als Master fest (vergleiche [MASTER Tempo](#)).



Ist MASTER weiß auf schwarzem Hintergrund geschrieben, ist das Deck kein Master.



Ist MASTER weiß auf gelbem Hintergrund geschrieben, ist das Deck Master. Die anderen Decks werden mit diesem synchronisiert.

5. SYNC

Setzt das Deck als Slave (vergleiche [MASTER Tempo](#)).



Ist SYNC weiß auf grauem Hintergrund geschrieben, ist das Deck autonom.



Ist SYNC rot auf grauem Hintergrund geschrieben, ist das Deck Slave und zur Selbstsynchronisation bereit.

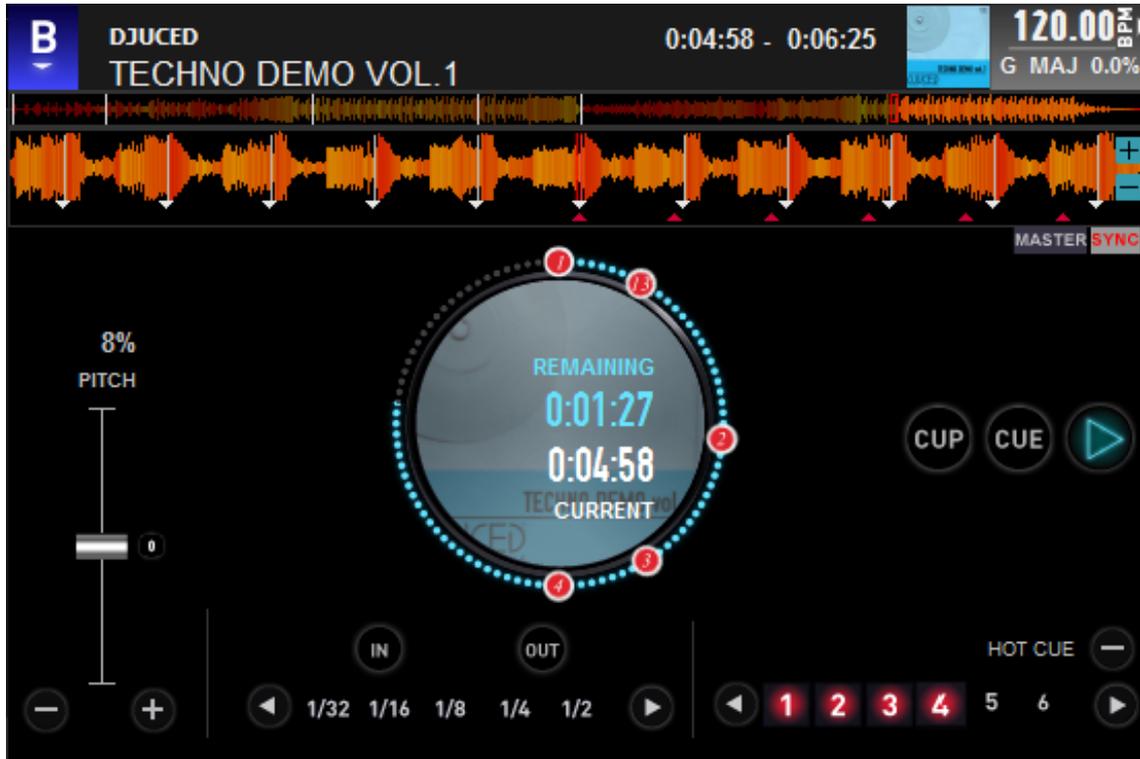


Ist SYNC weiß auf rotem Hintergrund geschrieben, ist das Deck Slave und mit dem Master synchronisiert.

7. Audio-Deck (2-Deck-Modus)

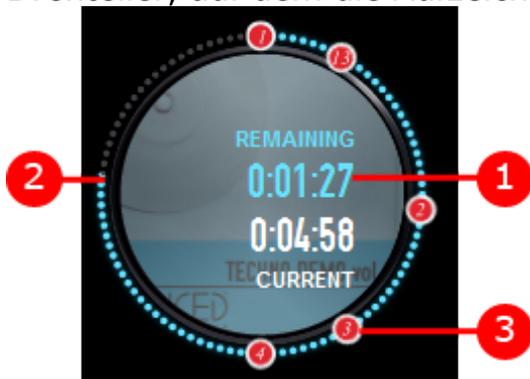
Der 2-Deck-Modus bietet zusätzlich zum 4-Deck-Modus:

- Eine grafische Präsenz des Decks mit der Anzeige der CUE-Points.
- Einen Schieberegler und Pitch-Einstellungen.



7.1. Deck

Grafisch zeigt das Deck die Wiedergabe des Titels an. Das Deck ist der Drehteller, auf dem die Aufzeichnung abgespielt wird.



Jedes DJUCED™ 40° Deck ist aus den folgenden Elementen zusammengesetzt:

- Information über den Track.
- Steuerungen zur raschen Navigation im Track.

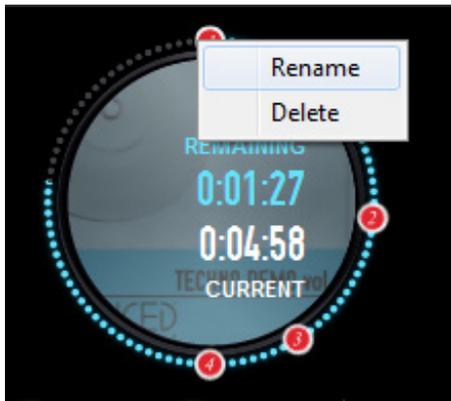
1. Zeit

Zeigt die verbleibende und bereits abgespielte Zeit an.

2. Erreichter Punkt im Track

Die blauen Punkte zeigen den Standort, an dem sich der Playhead im Track befindet, an.

3. Standorte der CUE-Points



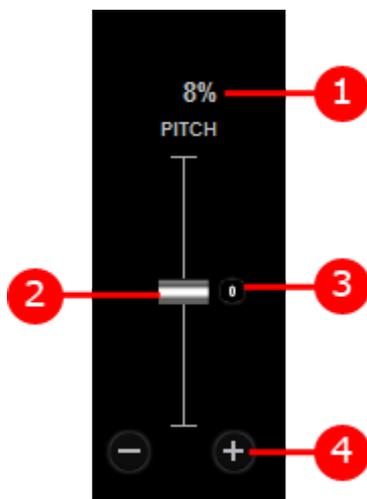
Die auf dem Deck gelisteten CUE-Points entsprechen Ihrer Position im Track. In diesem Fall die CUE-Points 1, 2, 3 und 4.

Wenn Sie auf einen CUE-Point klicken, positioniert sich der Playhead von selbst auf den CUE-Point.

Wenn Sie auf einen CUE-Point Rechtsklicken, ist es möglich, den CUE-Point zu löschen oder neu zu benennen.

7.2. Pitch

Das Pitch-Feature ermöglicht Ihnen, die Geschwindigkeit des gespielten Tracks zu steuern.



- Ein Pitch-Wert von -6 % bedeutet, daß die Abspielgeschwindigkeit um 6 % gegenüber der originalen Abspielgeschwindigkeit gesenkt wurde.
- Ein Pitch-Wert von 0 % bedeutet, daß der Track in Originalgeschwindigkeit abgespielt wird.
- Ein Pitch-Wert von 15 % bedeutet, daß der Track 15 % schneller gegenüber der originalen Geschwindigkeit abgespielt wird.

Zum Absenken der Abspielgeschwindigkeit schieben Sie den Regler nach oben.

Zum Anheben der Abspielgeschwindigkeit schieben Sie den Pitch-Regler nach unten.

Zum Abspielen in der Original-Geschwindigkeit setzen Sie den Regler bitte mittig.

Die Spanne des Pitch-Reglers wird in DJUCED™ 40° in Prozent oberhalb des Pitch-Reglers angezeigt.

1. Pitch-Spanne

Die Spanne des Pitches ermöglicht Ihnen, den Bereich des Schiebereglers von 6 bis 100 % auszuwählen.

Je kleiner die Spanne, desto präziser der Schieberegler.

Wird die automatische Synchronisierung verwendet, passt sich DJUCED™ 40° automatisch diesem Wert an, wenn der Bereich die vorgewählte Spanne überschreitet.

2. Pitch-Regler

Der Pitch-Regler ist ein Schieberegler, der Ihnen ermöglicht die Abspielgeschwindigkeit eines Tracks abzusenken oder anzuheben.

3. Pitch-Reset (Rücksetzen)

Durch die Pitch-Reset-Steuerung können Sie die ursprüngliche Wiedergabegeschwindigkeit des Tracks wiederherstellen und vorherige Aktionen durch Nutzung des Pitch-Reglers abbrechen.

Sie können durch Klicken auf die 0-Taste in der Nähe der Mitte des Pitch-Reglers den Pitch in DJUCED™ 40° zurücksetzen.

Um eine plötzliche Pitch-Änderung, die die Tänzer stören würde, zu vermeiden, kehrt der Pitch schrittweise in die Mitte zurück.

4. Pitch Bend

Die Buttons Pitch bend befinden sich in DJUCED™ 40° unter dem Pitch-Regler.

Die – und + Buttons ermöglichen Ihnen eine zeitlich begrenzte Absenkung oder Anhebung der Abspielgeschwindigkeit: Beim Loslassen des Pitch bend Buttons kehrt die Abspielgeschwindigkeit wieder zu ihrer ursprünglichen Geschwindigkeitseinstellung zurück.

8. Deck-Sampler

Im 4-Deck-Modus beinhaltet DJUCED™ 40° zwei Decks, die für Samples zweckbestimmt sind: Sampler C (links) und D (rechts).

Ein Sampler ermöglicht Ihnen das Managen von kurzen Sounds, auch Samples genannt.

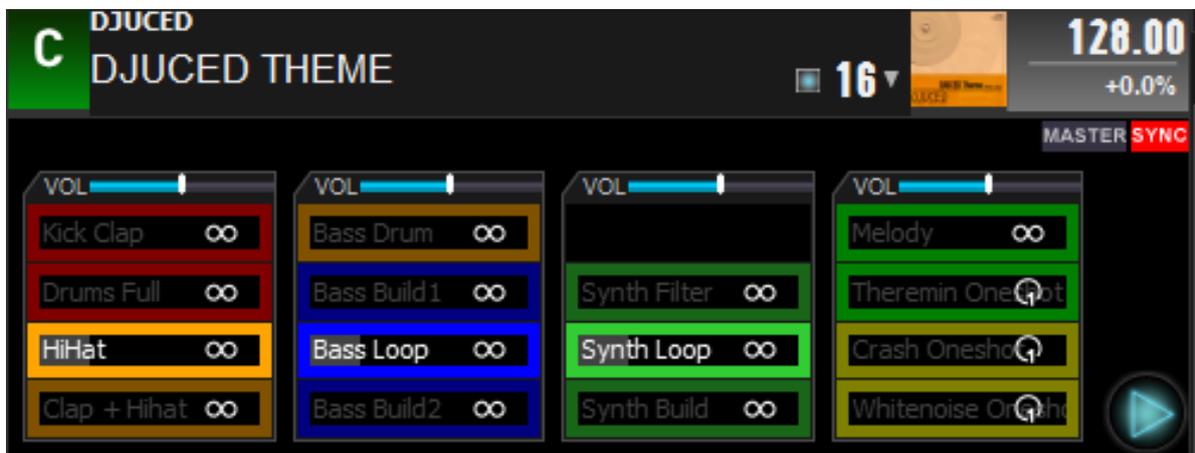
Ein einmalig gespieltes Sample wird "Jingle" genannt.

Ein Sample, das fortlaufend gespielt wird, nennt man einen "Loop" (Schleife).

Die Sampler in DJUCED™ 40° können je bis zu vier Samples abspielen.

Die Dauer eines auf ein Sampler geladenen Samples sollte nicht länger als 30 Sekunden sein.

Sind die Sampler quantisiert (siehe [Quantisierung](#)), ff.), ist der Start und das Anhalten der Samples demnach mit den Beats verknüpft. Zum Beispiel, mit auf 1 gesetzte Quantisierung beginnt das Sample, das Sie starten wollen, mit dem nächsten Beat. Mit auf 4 gesetzte Quantisierung beginnt das Sample, das Sie starten wollen, mit dem nächsten Takt (4/4).



8.1. Information

Zeigt Informationen über den auf das Deck geladenen Sample-Stapel an.



1. Künstlername
2. Stapeltitel
3. Stapel-Artwork
4. BPM Info
 - a) Sampler BPM

Anzahl der Beats pro Minute des Samplers. Sollte dieser Wert nicht dem Standard-BPM des Samplers entsprechen, ist es nicht möglich, durch Doppelklicken darauf, zu diesem Tempo zurückzukehren.

- b) Pitch

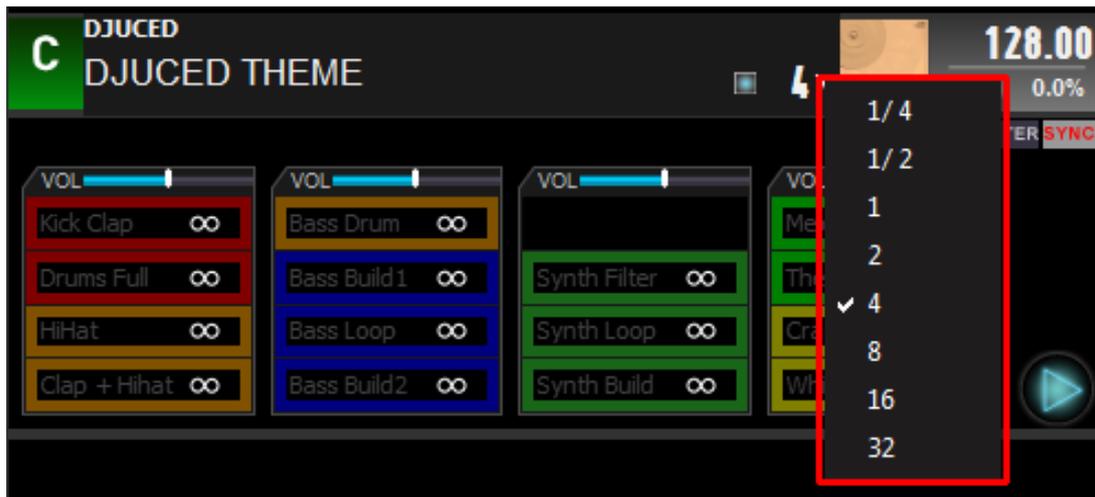
Zeigt den Prozentsatz an, zu welchem die BPM verändert wurden (vergleiche [Sampler BPM](#)). Sollte dieser Wert nicht 0 sein, ist es möglich, auf den Wert 0 durch Doppelklicken auf die BPM des Samplers, zurückzukehren.

8.2. Quantisierung

Aktiviert die Quantisierung auf diesem Deck. Ist die Quantisierung aktiviert, werden Aktionen (Play/Stop) automatisch auf den Beats ausgeführt.

Zum Beispiel, mit auf 1 gesetzter Quantisierung beginnt das Sample, das Sie starten wollen, mit dem nächsten Beat. Mit auf 4 gesetzter Quantisierung beginnt das Sample, das Sie starten wollen, mit dem nächsten Takt (4/4).

Die Quantisierung ist von 1/4 bis 32 Beats einstellbar.



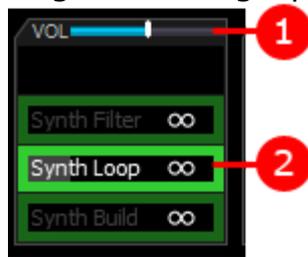
8.3. Sample-Kolumne

Jeder Sampler enthält vier Sample-Kolumnen.

Eine Kolumne von Samples setzt sich aus vier Samples zusammen.

Jedes Sample kann geladen werden, abspielbereit (falls quantisiert) oder zum direkten Abspielen.

Nur ein Sample pro Sample-Kolumne kann in einem gegebenen Augenblick abgespielt werden.



1. Lautstärke der Kolumne

Einstellen der Kolumnen-Lautstärke.

2. Sample

Ein Sample-Slot kann in verschiedenen Zuständen sein:

- Leerer Slot: Es ist kein Sample in diesem Slot geladen.
- Gestoppter Slot: Es ist ein Sample in diesem Slot geladen.

- Slot auf Standby: Der Rahmen des Slots blinkt. Das Sample in diesem Slot wurde gestartet und wartet zum Abspielbeginn auf die Quantisierung.
- Slot wird abgespielt: Der Rahmen des Slots leuchtet. Das Sample in diesem Slot wird abgespielt. Der Sample-Hintergrund zeigt den Abspielfortschritt an. Diese Information ermöglicht Ihnen die Bestimmung des Momentes zum Start eines anderen Samples oder zur Durchführung eines Übergangs.

Sie können das Abspielen eines Samples stoppen, indem Sie auf sein Slot doppelklicken.

a) Loop

Ein Sample kann entweder nur einmal gespielt werden oder in einer Schleife (Loop).

Klicken, um den Modus zu ändern:



b) Einen Loop extrahieren

Sie können auf einfache Weise ein Sample aus einem Audio-Track kreieren:

Kreieren Sie auf einem Audio-Deck einen Loop.

Ziehen Sie diesen aus dem Abschnitt [Information](#) des Audio-Decks in ein [Sample](#)-Slot und legen ihn dort ab.



Sie haben einen neuen Sample kreiert. Diesem wird automatisch eine Farbe zugewiesen, abhängig von dem Track, der auf dem Deck geladen ist.

8.4. *Transport*

1. Play



Startet und stoppt das Abspielen des Samplers.

2. MASTER



Setzt das Deck als Master fest (siehe [MASTER Tempo](#)).

3. SYNC



Setzt das Deck auf Slave (siehe [MASTER Tempo](#)).

9. Master Tempo

Um die Synchronisierung zwischen den verschiedenen Decks zu gewährleisten, nutzt DJUCED™ 40° ein Master Tempo.

Das Master Tempo ist ein Referenz-Beat, auf dem basierend alle Synchronisationen durchgeführt werden.

Es gibt nur ein Master Tempo. Das Tempo kann im Hauptbereich (Main Area) oder auf dem Deck-Tempo angezeigt werden.

Jedes Deck kann entweder autonom, Master oder Slave sein.

9.1. *Autonom*



Das Tempo des Decks (BPM) ist nicht synchronisiert: Es kann unabhängig von den anderen Decks variieren und diese nicht beeinflussen.

Weder MASTER noch SYNC leuchten.

9.2. *MASTER*



Das Deck ist die Referenz für die Slave-Decks und für das übergeordnete Tempo. Variiert das Tempo, folgen das Slave-Deck und das übergeordnete Tempo.

MASTER und SYNC leuchten.

9.3. *SYNC (Slave)*



Das Deck folgt dem Master Tempo. Sein Tempo (BPM und Beats) ist mit dem Master Tempo synchronisiert.

Wenn SYNC in Rot auf einem grauen Hintergrund leuchtet: Wartet das Deck auf seine Synchronisierung. Wenn diese beginnt, wird das Deck auf das Master Tempo synchronisiert.

SYNC leuchtet in Weiß auf rotem Hintergrund: Das Deck ist mit dem Master Tempo synchronisiert.

10. Browser

Der Browser ermöglicht Ihnen durch die Player zu blättern und die Dateien auszuwählen, die Sie auf die Decks laden wollen.

Der Browser setzt sich von links nach rechts aus 4 Abschnitten zusammen:

- Icons zum schnellen Zugriff auf Features (unten in Grün).
- Ordner (in Rot).
- Trackliste (in Blau).
- Suche (in Gelb).

The screenshot displays the DJUCED browser interface. On the left, a vertical sidebar contains a 'FOLDERS' section with a red border, listing 'My Party', 'Explorer', 'Sound Libraries', 'Playlists', 'Recordings', 'iTunes', 'History', and 'Dancefloor'. Below this is a green bar with icons. The main area is a table with a blue border, listing tracks with columns for TITLE, ARTIST, BPM, LENGTH, KEY, COMMENT, MATCH, and GENRE. The track 'in the name of the party' by Party Mixer is highlighted. On the right, a yellow search bar is visible above a 'LIVE' graphic. At the bottom left, it says 'READY...' and at the bottom right, '14 SONGS, 1:12:17'.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	KEY	COMMENT	MATCH	GENRE
After The Final Beat	BeatMix Mo...		5:11		0000...	40%	Dance
Drums Hardcore Solo	Drummer ...		5:26		0000...	40%	Dance
Dynamite mix for drums and bass	Hard Club ...		7:48		0000...	40%	Dance
I cannot forget the heat of that night	Dance Flo...		6:11		0000...	40%	Dance
in the name of the party	Party Mixer ...		6:59		0000...	40%	Dance
Light and Dance Remix	MC Light &...	124.86	7:53	a min	0000...	20%	Dance
Loops for the trance	Techno mu...	94.80	3:37	# min	0000...	40%	Dance
Movin' up and dancing	Erika Mart...	97.93	3:40	A Maj	0000...	60%	Dance
Music And Dancefloor Healing	Florence H...	122.98	2:40	B Maj	0000...	20%	Dance
Never Miss The Tempo	Party Mixer ...	124.67	7:30	A Maj	0000...	60%	Dance
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Unde...	134.99	4:55	g# min	0000...	20%	Dance
Still Dance and Show	Dancefloor...	129.21	6:01	A Maj	0000...	60%	Dance
Techno remix of 80's dance best	Ericho Dar...	70.09	3:13	F Maj	0000...	0%	Dance
Wake Up and Move	Dance Clu...	99.99	2:13	d min	0000...	20%	Dance

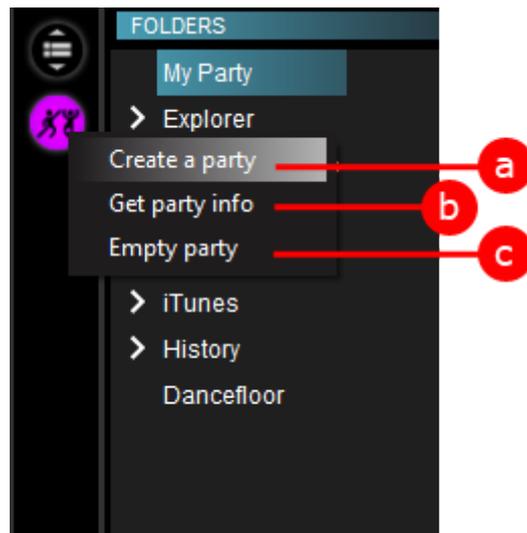
10.1. Icons

1. My Party



In Zusammenhang mit der DJUCED™ Master-App, erhältlich im Apple App Store und im Google Play Store, wird Ihr DJ-Abend zu einem Social-Media-Event.

Teilen Sie Ihre Playlist und animieren Ihre Gäste darüber abzustimmen.



a) Eine Party kreieren

Ermöglicht Ihnen eine andere Party mittels der Dateien in der Liste zu kreieren.

Um die Liste zu füllen, ziehen Sie die Dateien aus Ihrem Browser in DJUCED™ 40° einfach auf die Liste und legen Sie dort ab.

b) Party-Info erhalten

Ermöglicht Ihnen die Anzeige von Informationen über Ihre Party.

c) Party leeren

Ermöglicht Ihnen das Leeren der Party, um eine neue Playlist zu kreieren.

2. Browser vergrößern



Ermöglicht Ihnen die Größe Ihres Browsers zu vergrößern oder zu verkleinern.

3. Als einen Favoriten-Ordner hinzufügen



Ermöglicht Ihnen die Markierung als einen Favoriten-Ordner. Von da an wird immer in diesen Ordner abgelegt.

4. Eine Playlist kreieren



Ermöglicht Ihnen das Kreieren einer Playlist aus den ausgewählten Dateien.

5. Management des Favoriten-Ordners

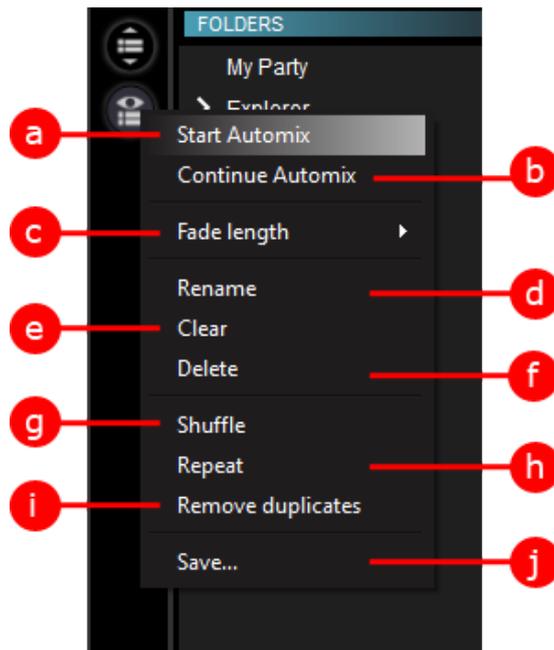


Ermöglicht Ihnen die Aktualisierung, die Umbenennung oder das Löschen des Favoriten-Ordners.

6. Management der Playlist



Ermöglicht Ihnen das Managen von Automix, Umbenennen oder das Löschen der Playlist.



a) Automix starten

Startet einen automatischen Mix aus der Playlist.

b) Automix fortsetzen

Setzt einen automatischen Mix fort, wenn dieser unterbrochen wurde.

c) Überblend-Länge

Wählen Sie die Dauer der Überblendung zwischen den Tracks in einem automatischen Mix aus.

d) Umbenennen

Umbenennen der Playlist.

e) Leeren

Leeren des Inhaltes der Playlist.

f) Löschen

Löschen der Playlist.

g) Shuffle (Zufällig)

Zufällige Sortierung der Playlist-Tracks.

h) Wiederholen

Wiederholt das Abspielen, wenn der letzte Track erreicht wurde.

i) Duplikate entfernen

Entfernt doppelte Tracks aus der Playlist.

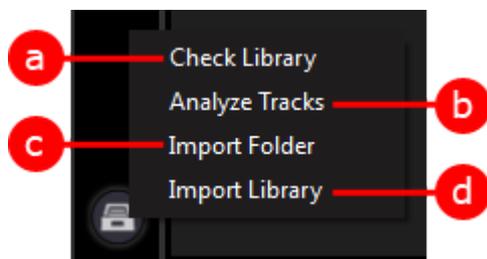
j) Speichern

Speichert die Playlist unter einem neuen Namen.

7. Bibliothek managen



Klicken Sie auf dieses Icon, um das Bibliotheks-Management zu öffnen.



a) Bibliothek checken

Bibliotheks-Überprüfung starten. Identifizieren von nicht-analysierten und fehlenden Tracks.

Fehlende Tracks können in DJUCED™ 40° automatisch durch die Angabe deren Zielortes gefunden werden. Je treffsicherer der Ordner der zu findenden Tracks bei DJUCED™ 40° angegeben wird, desto schneller wird diese Funktion ausgeführt.

Nicht-analysierte Tracks können analysiert werden.

b) Analysieren von Tracks

Starten Sie eine erneute Analyse aller Tracks, die sich in der Bibliothek befinden. Wir empfehlen ausdrücklich, daß Sie ausschließlich nur analysierte Tracks mixen!

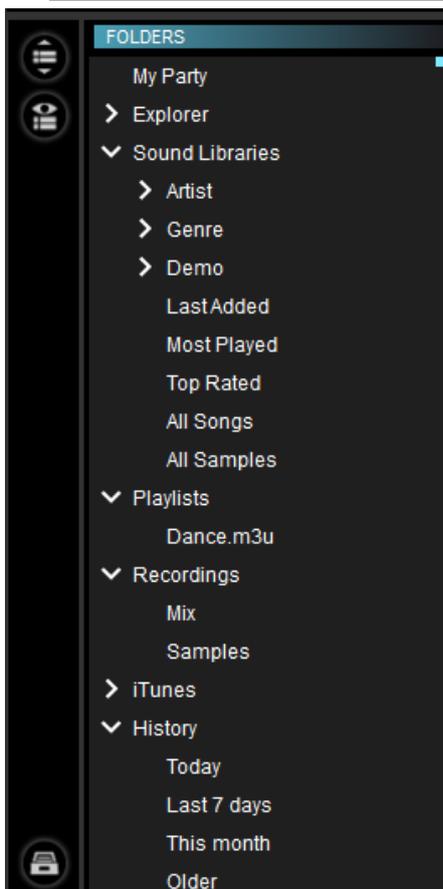
c) Ordner importieren

Importieren von Tracks eines Ordners in die Bibliothek.

d) Bibliothek importieren

Importieren einer Bibliothek, die auf einem anderen Computer kreiert wurde.

10.2. Ordner



Der Ordner-Explorer ermöglicht Ihnen durch die Ordner, Playlisten und die Baumstruktur Ihrer Computerlaufwerke zu browsen.

In der Sektion FOLDERS doppelklicken Sie auf den Pfeil, um Unterordner anzuzeigen.

Klicken Sie auf den Zielordner, um dessen Inhalt im Dateien-Explorer anzuzeigen.

1. My Party

Ermöglicht Ihnen die "My Party" Playlist anzuzeigen.

2. Explorer

Sondieren Sie die Laufwerke. Wir empfehlen ausdrücklich, daß Sie ausschließlich nur analysierte Tracks mixen!

3. Sound-Bibliotheken

In diesem Ordner befinden sich Tracks, die DJUCED™ 40° erkannt hat. Nochmals: Wir empfehlen ausdrücklich, daß Sie ausschließlich nur analysierte Tracks mixen!

a) Künstler

Zeigt die Tracks nach Künstlern gruppiert an.

b) Genre

Zeigt die Tracks nach Genre gruppiert an.

c) Demo

Zeigt Demo-Tracks an.

Tipp: Sie können auch ohne zusätzliche Tracks sofort nach der Installation von DJUCED™ 40° mit dem Mixen loslegen, denn die Software enthält bereits Demo-Tracks.

d) Zuletzt hinzugefügt

Zeigt die zuletzt hinzugefügten Tracks an.

e) Hauptsächlich gespielt

Zeigt die meistgespielten Tracks an.

f) Top bewertet

Zeigt die top bewerteten Tracks an.

g) Alle Songs

Zeigt alle Tracks in der Bibliothek an.

h) Alle Samples

Zeigt alle Samples in der Bibliothek an.

4. Playlisten

Zeigt Playlisten an.

5. Aufnahmen

Zeigt die in DJUCED™ 40° kreierte Aufnahmen an: MIX oder SAMPLES.

6. iTunes

Zeigt Ihre iTunes®-Bibliothek an.

7. Verlauf

Zeigt bereits gespielte Songs an: Heute, in den letzten 7 Tagen, diesen Monat, vor diesem Monat.

10.3. Datei-Liste

Der Datei-Explorer ermöglicht Ihnen durch die Liste der Tracks, die sich in einem Ordner oder einer Playlist befinden, zu browsen.

Um einen Song zu finden, klicken Sie auf den Titel eines Tracks im Ordner. Geben Sie dann den ersten Buchstaben des Titels ein, den Sie suchen. Benutzen Sie dazu Ihre Computer-Tastatur.

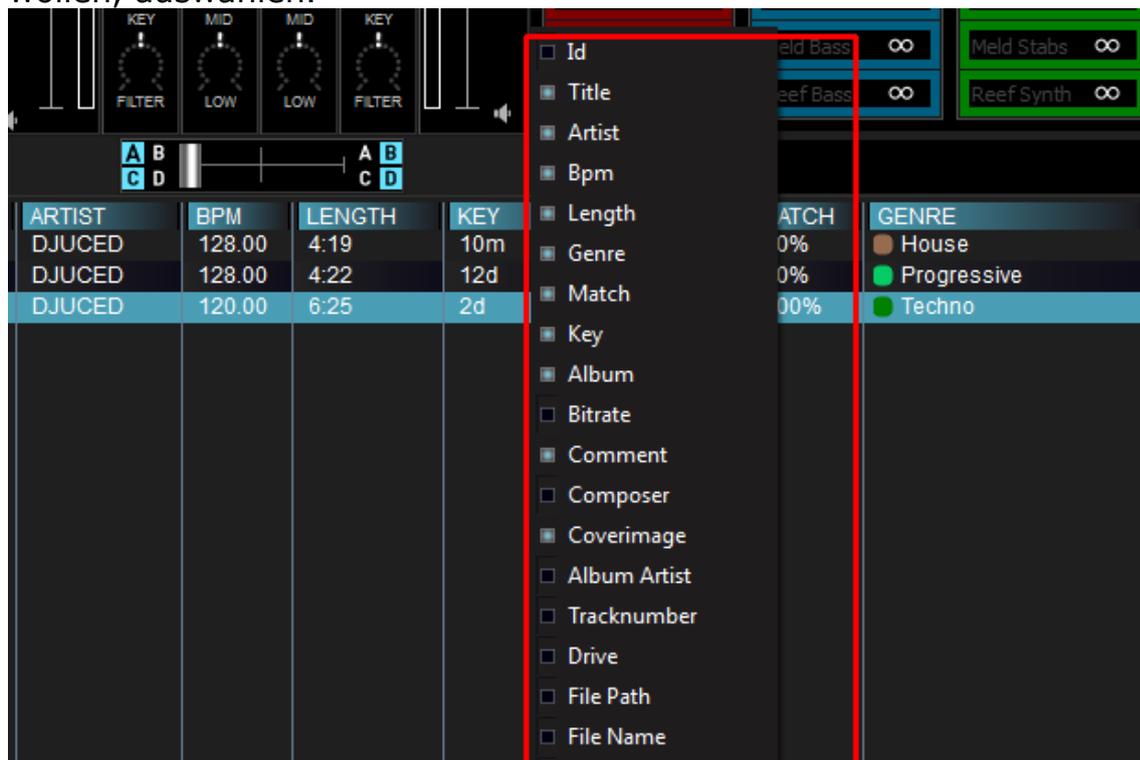
Nachdem Sie den Track, den Sie suchten, gefunden haben, ziehen Sie diesen auf die Schallplatte eines der virtuellen Decks und legen ihn dort ab, um den Track auf das betreffende Deck zu laden.

1. Songs sortieren

Sie können eine Kolumne zum Sortieren der Tracks durch Klicken auf die Kolumnenüberschrift auswählen.

2. Kolumnen hinzufügen/entfernen

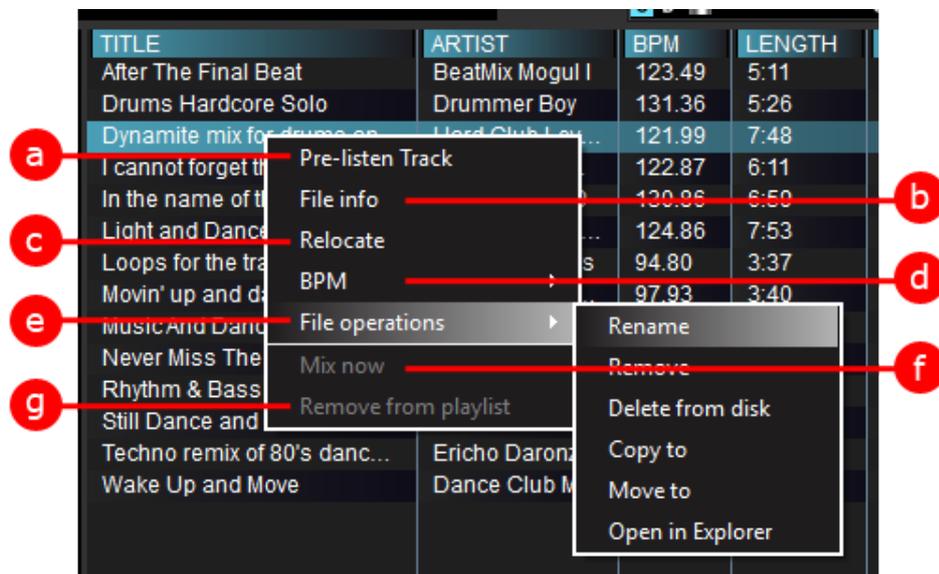
Rechtsklicken Sie auf den Kolumnentitel, um eine Liste der verfügbaren Kolumnen anzuzeigen. Sie können die Kolumne, die Sie anzeigen lassen wollen, auswählen.



Sie können die Kolumnentitel ziehen und ablegen, um die Anzeigereihenfolge zu ändern.

3. Shortcut-Menü (Rechtsklick)

Rechtsklicken auf einen Track ermöglicht Ihnen:



a) Track vorhören

Der Track wird gespielt und über Kopfhörer monitored (überwacht). Die Dauer des Monitorings kann in den [BROWSER](#)-Einstellungen angepasst werden.

Diese Funktion ermöglicht Ihnen das Anhören eines Songs, ohne diesen vorher auf ein Deck laden zu müssen.

b) Datei-Info

Zeigt die Information über den Track an.

Die Modifizierung der Information bezüglich eines Tracks ermöglicht Ihnen ein manuelles Update der Schlüsselbegriffe für die Audio-Datei (das heißt, der Text, der den Namen des Tracks angibt, Interpret, Album usw.).

c) Neu zuordnen

Die Neuzuordnungs-Option ermöglicht Ihnen den Standort Ihrer Dateien neu zuzuordnen, falls:

- Sie den Speicherordner, der Ihre Dateien enthält, verschoben/umbenannt haben.
- Oder falls sich der Laufwerksbuchstabe geändert hat.

d) BPM

Ermöglicht Ihnen die Song-Analyse zu starten. Um Ihren ersten Mix in DJUCED™ 40° vorzubereiten, starten Sie mit der BPM-Analyse all Ihrer Songs.

e) Dateioperationen

Diese Option ermöglicht Ihnen, die gleichen Dateioperationen wie Windows Explorer/Mac OS X Finder auszuführen. Zum Beispiel: Löschen, Umbenennen, Kopieren oder Verschieben nach.

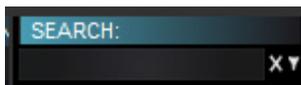
f) Jetzt Mixen

Lädt den Track auf ein verfügbares Deck und beginnt den Mix. Diese Funktion ist für Tracks verfügbar, die in einer Playlist enthalten sind.

g) Aus der Playlist entfernen

Entfernt die ausgewählten Songs oder den ausgewählten Song aus der einer Playlist. Diese Funktion ist für Songs verfügbar, die in einer Playlist enthalten sind.

10.4. Suche



Sucht nach einem Song in der Bibliothek.

1. Text

Im **SEARCH**-Feld geben Sie den Tracktitel oder einen Künstlernamen, den Sie suchen, ein.

2. Auswahl

Sie können die Suche durch Klicken auf das -Icon erneut ausführen. Sie können die Suchkriterien durch Klicken auf das -Icon auswählen.

11. Einstellungen



Um die Voreinstellungen in DJUCED™ 40° zu verändern, klicken Sie auf das Icon Einstellungen in der Leiste ganz oben im Bild.

11.1. Audio

Das Menü Audio-Einstellungen ermöglicht Ihnen die Auswahl der folgenden Elemente:

- Audio-Gerät
- Abtastrate
- Eingangs- und Ausgangs-Kanäle

Nach der Änderung einer Audio-Einstellung müssen Sie zur Bestätigung auf den OK-Button klicken.

1. Audio-Gerät

Auswahl des Audio-Gerätes durch Klicken auf den nach unten zeigenden Pfeil.

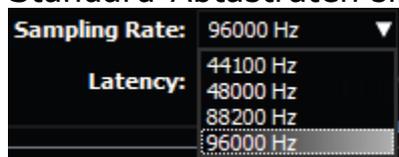
2. Einstellungen

Klicken Sie auf den Button Einstellungen rechts neben dem Namen des Audio-Gerätes, um nötigenfalls das Fenster der Audio-Geräte-Einstellungen zu öffnen.

3. Abtastrate

Sollte Ihr Audio-Gerät kompatibel mit mehreren Abtastraten sein, können Sie diese Einstellung ändern. Je höher die Abtastrate, desto besser die Audioqualität, falls Ihr Computer schnell genug ist.

Standard-Abtastraten sind 44.1 kHz, 48 kHz und 96 kHz.



4. Eingangs- und Ausgangs-Kanäle

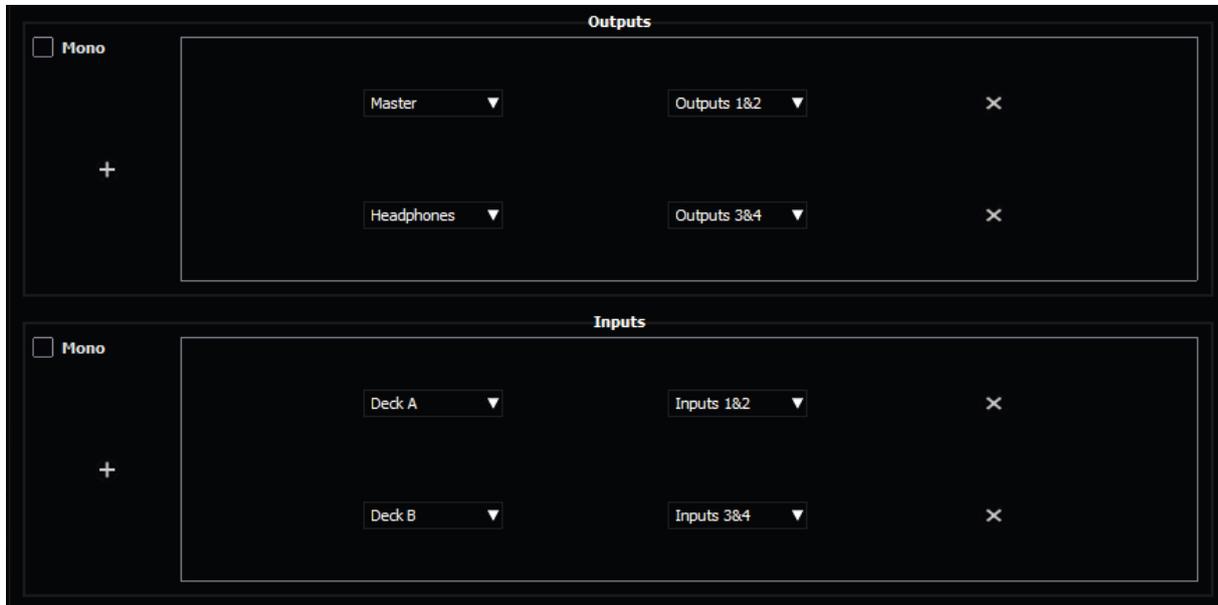
Standard-Einstellungen für ein Audio-Interface mit 4 Eingangskanälen und 4 Ausgangskanälen:

Ausgänge

- Master: Ausgänge 1 und 2 zum Anschluss Ihrer Lautsprecher.
- Kopfhörer: Ausgänge 3 und 4 zum Anschluss Ihrer Kopfhörer.

Eingänge

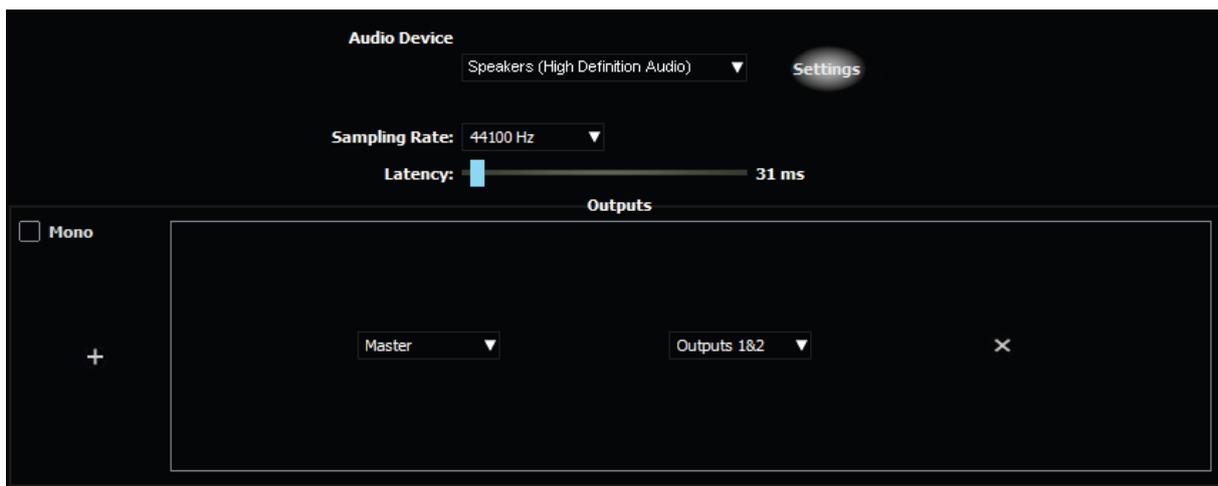
- Deck A: Eingänge 1 und 2 zum Anschluss Ihres ersten externen Audioplayer.
- Deck B: Eingänge 3 und 4 zum Anschluss Ihres zweiten externen Audioplayer.



Standard-Einstellungen für ein Audio-Interface mit nur 1 Stereoausgang: Deaktivieren Sie die Eingänge für die Decks A und B durch Klicken auf die Buttons X, je rechts auf der Zeile von Deck A und Deck B.

Ausgänge

- Master: Ausgänge 1 und 2 zum Anschluss Ihrer Lautsprecher.



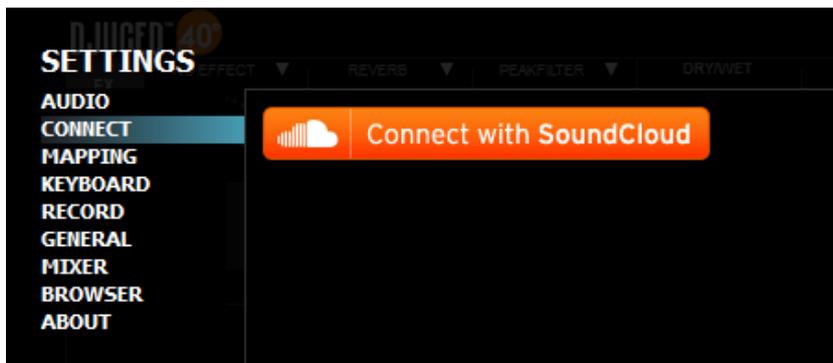
Nachdem Sie Ihre Audio-Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf OK zum Schließen dieses Fensters.

11.2. Connect

Das Menü Verbindung ermöglicht Ihnen, sich bei Drittanbieterdiensten einzuloggen.

SoundCloud ermöglicht Ihnen das Teilen Ihrer in DJUCED™ 40° aufgenommenen Mixe (siehe [REC](#)).

Klicken Sie auf den Button SoundCloud, um sich mit dem Dienst zu verbinden.

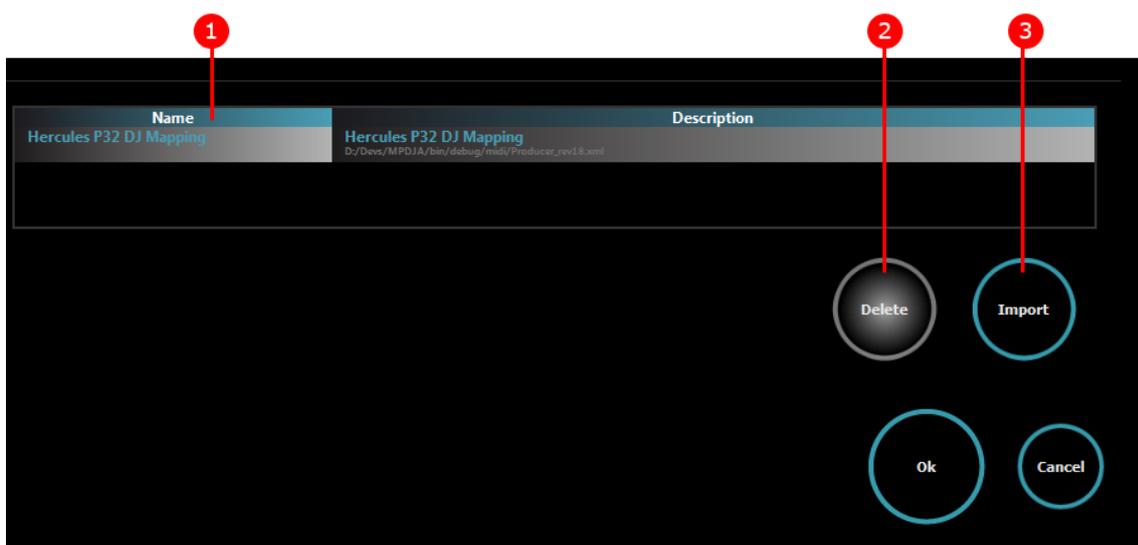


11.3. Mapping

Dieser Tabulator ermöglicht Ihnen die Auswahl des Mappings (Zuordnung), das für Ihren Controller benutzt werden soll. Sie können auch neue Mappings importieren, indem Sie auf den entsprechenden Button ganz unten im Fenster klicken.

Ein Mapping ist eine Datei, die beschreibt was DJUCED™ 40° tut, wenn ein MIDI Kommando von einem externen Controller empfangen wird.

Durch Ändern des Mappings verändern Sie demzufolge die Aktion, die DJUCED™ 40° ausführt, wenn ein Button, Fader, etc. auf dem Controller betätigt wird.



1. Auswahl

Wählen Sie das gewünschte Mapping aus der Liste aus.

2. Löschen

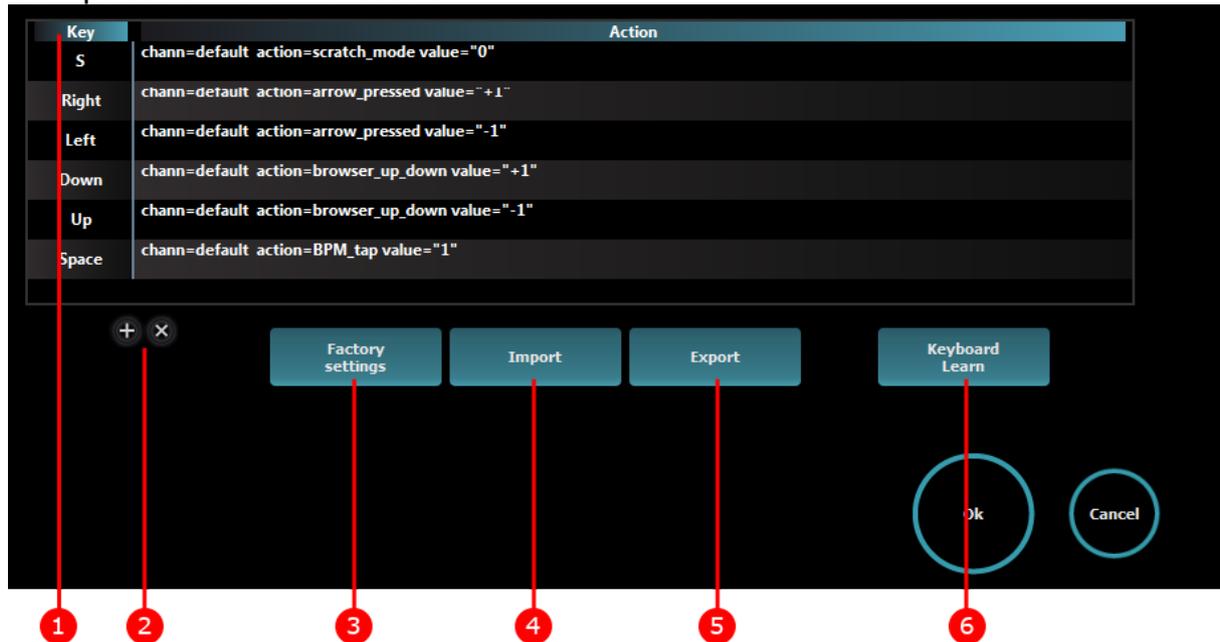
Löschen eines Mappings.

3. Import

Importieren eines neuen Mappings in DJUCED™ 40°.

11.4. Tastatur

Die Tastatur-Einstellungen ermöglichen Ihnen Tastenkombinationen, sogenannte Shortcuts, zu definieren, um Ihre Software mittels Ihrer Computertastatur zu steuern.



1. Liste der programmierten Tasten

Zeigt die Liste der von DJUCED™ 40° genutzten Tasten auf Ihrer Tastatur an.

2. Hinzufügen und Entfernen von Zeilen

Fügen Sie eine neue Zeile hinzu, um eine neue Taste zu programmieren oder löschen Sie die ausgewählte Zeile.

3. Werkseinstellungen

Rückkehr zu den DJUCED™ 40° Standard-Mappings.

4. Importieren

Importieren einer Datei, die Tastatur-Mappings enthält.

5. Exportieren

Exportieren eines Tastatur-Mappings in eine Datei.

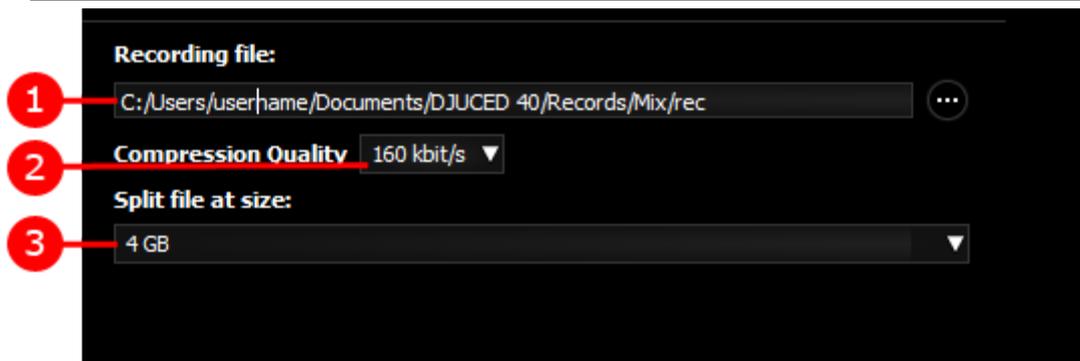
6. Keyboard Learn

Dank der Lernfunktion für die Tastatur können Sie einfach ein neues Tasten-Mapping (Tasten-Belegung) hinzufügen. Beginnen Sie mit dem Hinzufügen einer neuen Zeile und wählen dann Keyboard Learn.

Drücken Sie die entsprechende Taste.

Im DJUCED™ 40° Interface wählen Sie die Aktion aus, die die Taste beim Drücken ausführen soll.

11.5. Aufnahme



Das Menü Speichern ermöglicht Ihnen, die folgenden Optionen festzulegen:

1. Aufnahme-Datei

Diese Einstellung ermöglicht Ihnen den Pfad und den Namen der Datei, die Sie in DJUCED™ 40° aufgenommen haben, zu definieren.

Der Standard-Pfad ist: /Users/username/Documents/DJUCED 40/Records/Mix. Diesen Pfad können Sie, falls Sie es wünschen, ändern.

Standardmäßig speichert DJUCED™ 40° die Datei in einem unkomprimierten Stereo-Format mit einer Abtastrate, die Sie vorher in den Audio-Einstellungen festgelegt haben.

2. Komprimierungs-Qualität

Sie können die Komprimierungs-Qualität ändern, wenn Sie einen komprimierten Mix speichern.

DJUCED™ 40° nutzt die Ogg Vorbis Komprimierung.

3. Dateigröße aufteilen

Diese Einstellung ermöglicht Ihnen die maximale Dateigröße festzulegen, bevor die Datei aufgeteilt wird. Die Begrenzung der gespeicherten Dateigröße erlaubt eine schnellere Kontrolle und respektiert die Grenzen des Betriebssystems.

11.6. General

Das Menü General ermöglicht Ihnen die folgenden Einstellungen:



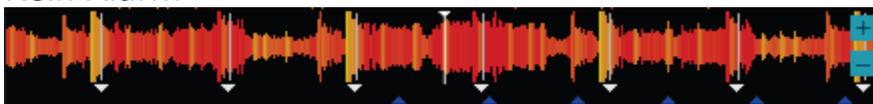
1. Sprache

Wählen Sie die Anzeigsprache in DJUCED™ 40° aus. Eine Änderung der Sprache erfordert einen Neustart von DJUCED™ 40°.

2. Alarmzeit für Songende (maximal 30 Sekunden)

Das Feature Alarm für Songende ermöglicht Ihnen die Festlegung der verbleibenden Sekunden vor Songende, bevor der Alarm angezeigt wird. Die Standard-Zeit beträgt 30 Sekunden.

Kein Alarm



Mit Alarm



Dieses Feature ermöglicht dem DJ benachrichtigt zu werden, wenn der Track sich dem Ende zuneigt, und verhindert somit einen "Leerlauf" bei den Track-Übergängen im Mix.

3. Pitch-Bend-Empfindlichkeit des Jogwheels

Diese Einstellung legt fest, inwieweit die Drehung des Jogwheels eines Controllers die Wiedergabe verlangsamt oder beschleunigt (wenn ein Track auf dem entsprechenden Deck abgespielt wird). Dies gilt:

- Wenn das Jogwheel ohne zu drücken gedreht wird.
- Wenn das Jogwheel gedrückt gedreht wird, falls Sie sich im Scratch-Modus befinden.

4. Scratch-Empfindlichkeit

Diese Einstellung spezifiziert die Empfindlichkeit der Jogwheels während des Scratching-Modus, wenn das Jogwheel gedrückt gehalten und gleichzeitig gedreht wird.

5. Cue-Empfindlichkeit

Diese Einstellung spezifiziert die Empfindlichkeit der Jogwheels, wenn in einem Track CUE-Points gesetzt wurden (es wird auf dem betreffenden Deck kein Track abgespielt). Dies gilt:

- Wenn das Jogwheel im Scratch-Modus ohne zu drücken gedreht wird.
- Wenn das Jogwheel, wenn Sie sich nicht im Scratch-Modus befinden, gedreht wird, egal ob dies dabei gedrückt wird oder nicht.

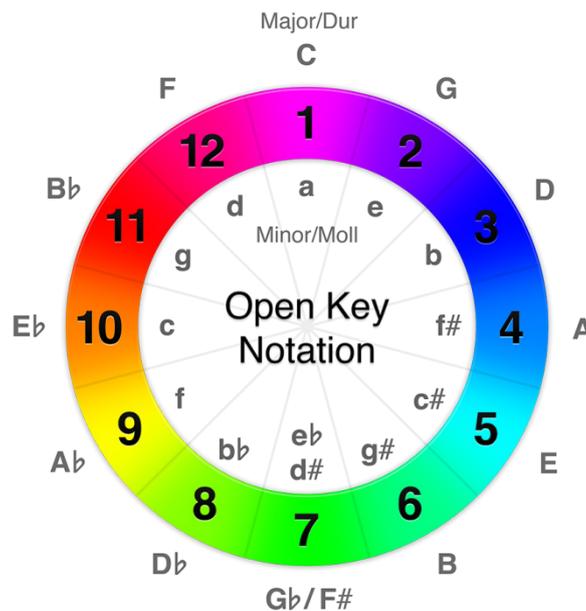
6. Tonleiter-Bezeichnung

Die Standard-Bezeichnung ist üblicherweise C D E F G A B C, plus MAJ für Dur und MIN für Moll.

Open Key Notation ist eine andere Tonleiter zur Verbesserung der Harmoniequalität des Mixes. Tonartenteile sind einer Nummer zugeordnet (von 1 bis 12) und einem Buchstaben (m für Dur oder d für Moll).

Songs, die die gleiche Zahl enthält +/-1 können harmonisch gemixt werden, während sie in derselben Art bleiben (d oder m). Solange die Zahl dieselbe ist, können Sie zwischen d und m wechseln.

So passt beispielsweise ein Stück mit einer 7d Tonart harmonisch zu Stücken mit 6d, 7d und 8d oder 7m Tonarten.



7. Auto Cue Point

Die Funktion Auto Cue fügt einen CUE 1 Punkt auf den ersten Beat des Tracks ein, falls bislang noch CUE-Point gesetzt wurde. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie noch nicht alle Ihre Tracks vor dem Mixing vorbereitet haben.

8. Rücksetzen des Auto-Pitchs mit Magic Fade und Automix

Wenn Sie [Magic Fade](#) oder das automatische Mixing nutzen, wird der Pitch des Decks, zu dem der Übergang durchgeführt werden soll, am Ende des Übergangs automatisch neu gestartet. Diese Option ermöglicht es Ihnen, diese Hilfe zu deaktivieren.

9. Hohe Performance

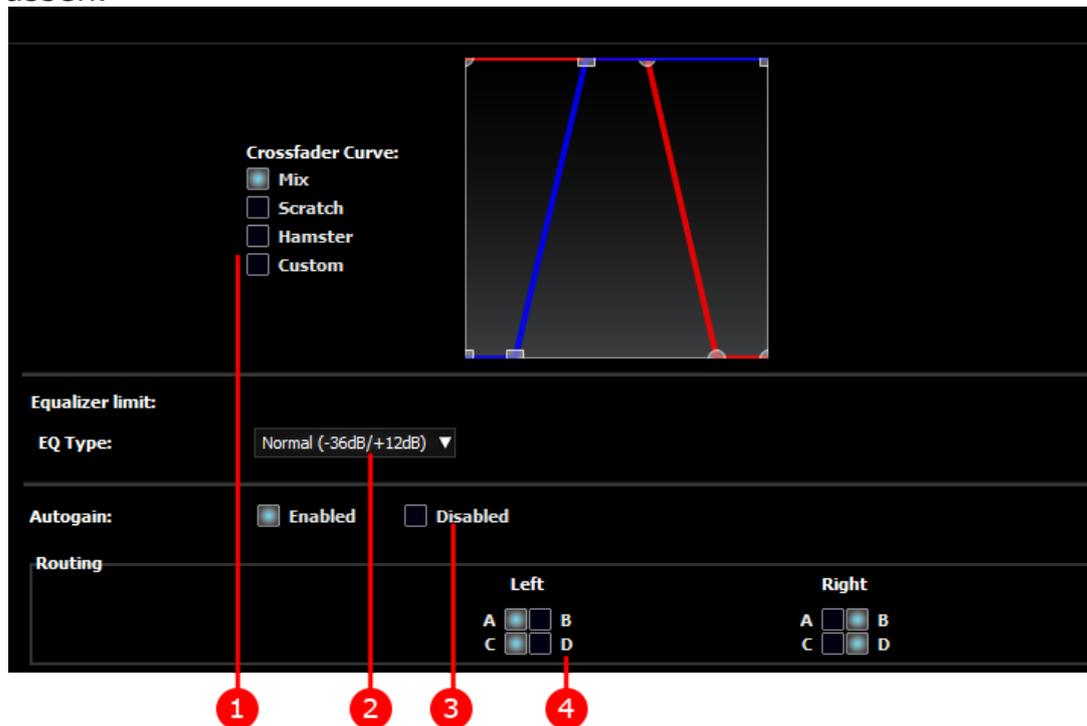
Aktiviert die gesamte Funktionsvielfalt von DJUCED™ 40°. Ist diese Option ausgeschaltet, wird die Qualität der Filter und Limiter begrenzt, um die CPU-Auslastung zu reduzieren.

10. Waveform-Farbe

Mit dieser Option können Sie verschiedene Farbthemen für die Waveforms auswählen. Nachdem Sie ein Thema ausgewählt haben, werden die Waveform-Farben aktualisiert.

11.7. Mixer

Hier können Sie die Crossfaderkurve und die Equalization-Einstellungen anpassen.



1. Crossfaderkurve

Die Crossfaderkurve ist die Form der Kurve des Mixes, basierend auf der Position des Crossfaders.

Es gibt drei Crossfaderkurven:

- Mix
- Scratch
- Hamster
- Benutzerdefiniert: Definieren Sie Ihre eigene Kurve

2. Equalizer-Begrenzung

Sie können die Stufe der Equalization auswählen:

- Normal (-36 dB/+12 dB)
- Weich (-24 dB/+6 dB)
- Hart (-48 dB/+12 dB)
- Niedrige Performance (begrenzt den Equalizer, um die CPU-Auslastung zu reduzieren)

3. Autogain

Wenn ein Track geladen ist, dessen Leistung (in LUFS) kalkuliert wurde und das Gain des Decks automatisch so eingestellt ist, daß der gesamte Dynamikumumfang des Tracks genutzt wird.

4. Crossfader-Routing

Hier können Sie das Routing der Decks auf dem Crossfader wählen. Ein Deck auf beiden Seiten ausgewählt, wird im Mix zu hören sein, unabhängig von der Position des Crossfaders.

Ein Deck auf keiner Seite ausgewählt, wird nie im Mix zu hören sein.

11.8. Browser

Die Browser-Einstellung ermöglicht Ihnen, die folgenden Aktionen durchzuführen:



1. Anzeigen

Sie können Folgendes anzeigen:

- Den Inhalt im Browser-Fenster anzeigen (Explorer, Sound-Bibliotheken, Playlist, Aufnahmen, iTunes®, Verlauf).
- Die Farben wählen, die mit verschiedenen Musikgenres assoziiert werden sollen.
- Die Farben und deren Helligkeit im Browser auswählen.

2. Vorhörzeit festlegen

Die Vorhörzeit (d. h. Monitoring) im Browser kann zwischen 2 und 15 Sekunden festgelegt werden.

11.9. Über

Das Menü Über zeigt die Versionsnummer von DJUCED™ 40° und einen Link zum Update der Software an.

12. Mixen mit DJUCED™ 40°

12.1. Vorbereitungen

Wenn Sie vor einem Publikum mixen, sollten Sie sich völlig der Musik und Ihrem Publikum widmen. Wir empfehlen daher, daß Sie vorher Ihre Songs und Ihre Audio-Bibliothek gründlich sichten und vorbereiten:

- Lokalisieren Sie alle Tracks.
- Analysieren Sie die gesamte Audio-Bibliothek.
- Setzen Sie CUE-Points in den Songs.
- Kreieren Sie Playlisten.

Das Analysieren von Tracks ist entscheidend für einen effektiven Mix. Sie müssen sich unbedingt sicher sein, daß Ihre Tracks auch wirklich korrekt analysiert wurden, bevor Sie mit dem Mixen loslegen. Diese Analyse ermöglicht Ihnen:

- **Die Tracks zu identifizieren, die aneinander gemixt werden können!**

Wir empfehlen, daß Sie möglichst Songs mit gleicher oder sehr ähnlicher BPM mixen, anstatt Tracks mit sehr unterschiedlichen BPM. Zum Beispiel ist das Mixen von Tracks, deren BPM sich weniger als 15 Prozent unterscheiden, akzeptabel.

DJUCED™ 40° ermöglicht Ihnen, Tracks mit höheren BPM-Unterschieden zu mixen. Es gilt aber, je größer der BPM-Unterschied ist, desto mehr werden Sie den ursprünglichen Track ändern müssen, um diesen mit der BPM des anderen Stückes synchronisieren zu können – Sie verschlechtern dadurch dessen Audioqualität.

- **Einfachere Synchronisation eines Tracks.**

Die Analyse der BPM erfordert sehr viel Prozessorleistung. Wir empfehlen Ihnen, daß Sie Ihre Songs vor dem Mixen analysieren, denn die BPM-Analyse verlangsamt die Mix-Kalkulation und reduziert die Audioqualität.

1. Lokalisieren von Tracks

Wenn Sie Ihre Tracks in Ordnern in verschiedenen Bereichen auf der Festplatte verteilt gespeichert haben, müssen Sie diese in der Audio-Bibliothek zusammengruppieren, um in der Lage zu sein, diese während des Mixens sofort anzeigen zu können.

Wir empfehlen Ihnen, daß Sie Ihre Musik auf demselben Speichergerät speichern und nicht auf verschiedenen Festplatten.

Wir empfehlen auf keinen Fall, daß Sie Tracks, die auf einem USB-Stick gespeichert sind, mixen. Die Zugriffszeit auf einen Stick ist wesentlich

länger, als auf einer Festplatte, und es kann demnach zu ungewollten Verzögerungsproblemen während des Mixens kommen. Stellen Sie sicher, daß Sie Ihre Tracks auf einer Festplatte speichern, die mindestens 15 % freien Speicherplatz aufweist, damit die Zugriffszeiten schnell genug für den Mix sind.

2. Analysieren Sie alle Songs

Nachdem Sie alle Ihre Tracks auf einem Speichergerät zusammengefasst haben, analysieren Sie diese (gehen Sie zu [Shortcut-Menü \(Rechtsklick\)](#), um die BPM-Werte zu erhalten).

a) Im Datei-Browser

- Wählen Sie die zu analysierenden Songs mit der Maus oder dem Trackpad (oder mit dem Controller) aus.
 - In Windows Rechtsklicken Sie, um das BPM-Menü anzuzeigen.
 - Wenn Sie einen Mac nutzen, Rechtsklick, mit zwei Fingern auf das Trackpad klicken oder drücken Sie Ctrl + zum Anzeigen des BPM-Menüs.
- Klicken Sie dann auf BPM > Analyze.
- Die BPM-Analyse erscheint in der unteren Leiste in DJUCED™ 40°.

Aktionen, wie einen Index von Audio-Dateien in einem Ordner erstellen und eine BPM-Analyse durchzuführen, sind langsame Prozesse und bedeuten für den Prozessor eine schwere Belastung. Vermeiden Sie auf jeden Fall die BPM-Analyse, während Sie in der Öffentlichkeit mixen, da dies Ihren Computer sehr verlangsamt.

b) Analysieren Sie vorher Ihre gesamte Audio-Bibliothek

Es ist wirklich sinnlos während der Analyse vor Ihrem Computer zu sitzen. Dieser Prozess kann mehrere Stunden dauern, abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Computers und der Anzahl der Tracks, die Sie analysieren.

Ein Track wurde analysiert, wenn der Browser seinen BPM-Wert zeigt.

3. Überprüfen der Analyse

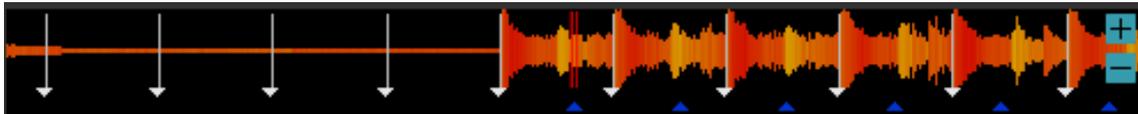
Für einen qualitativ hochwertigen Mix ist es sehr wichtig, daß die Songs gut analysiert wurden.

Manchmal ist die Analyse nicht perfekt. Wenn dies geschieht, müssen Sie das Beatgrid so einstellen, daß es mit dem Track abgeglichen ist.

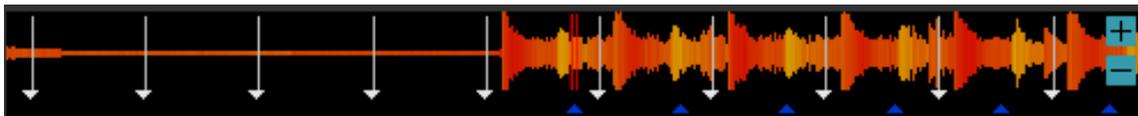
a) Überprüfen des Beatgrids (Beat-Rasters)

Es ist in der Regel recht einfach, das Beat-Raster zu überprüfen. Die Beat-Marker müssen mit dem Beat des Songs abgeglichen werden.

- Gut analysierter Track



- Track wahrscheinlich schlecht analysiert



Alle Raster-Feineinstellungen können in der BPM-Steuerkonsole durchgeführt werden (siehe [BPM-Steuerkonsole](#)).

b) Feintuning des Rasters

Nicht abgestimmter Raster.

In diesem ersten Beispiel können wir eine Diskrepanz zwischen den Markern und den Beats des Tracks erkennen. Das Tempo (BPM) ist richtig erfasst, aber die Position auf dem ersten Beat ist ungenau.

Gehen Sie auf den ersten sichtbaren Beat des Tracks.



Verschieben Sie das Raster zum Beat.



Gehen Sie zum Ende des Songs, den Sie überprüfen, um sich davon zu überzeugen, daß das Raster gut über den gesamten Track abgeglichen ist. Sollte dies nicht der Fall sein, ist es nötig, die BPM zu modifizieren.

c) Modifizieren der BPM

Wenn der Abstand zwischen dem Raster und dem Beat des Songs inkonsistent ist, kann es der Fall sein, daß die BPM falsch erkannt wurden.

Gehen Sie auf den ersten sichtbaren Beat des Tracks.

Positionieren Sie den Playhead auf diesem ersten Beat und markieren diesen Beat als den ersten Beat auf dem Raster.



Navigieren durch den Track.

Justieren Sie die BPM so, daß das Raster den Beats entspricht.

Gehen Sie weiter durch den Track und wiederholen diese Prozedur.

Sie können die BPM auch nach Gehör einstellen. Spielen Sie den Song, klicken auf TAP und drücken dann die Leertaste zum Rhythmus des Songs. DJUCED™ 40° erkennt den getippten Rhythmus und passt das Gitter an.

4. Setzen von CUE-Points in Songs

Nach dem Analysieren Ihrer Songs können Sie:

- Diese auf die DJUCED™ 40° Decks laden.
- Diese abspielen und CUE-Points setzen.

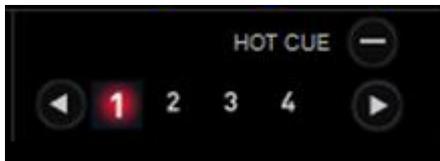
Falls Sie keinerlei CUE-Points gesetzt haben, setzt DJUCED™ 40°, wenn Sie einen Song laden, automatisch CUE-Point 1 auf den ersten Beat. (Es sei denn, Sie haben die Auto-Cue-Option im Abschnitt [Einstellungen > General](#) in DJUCED™ 40° deaktiviert).

a) CUE-Point 1 setzen

Sobald Sie den Punkt im Song erreicht haben, an dem Sie Ihren ersten CUE-Point setzen wollen:

- Stoppen Sie den Song.
- Klicken Sie in DJUCED™ 40° auf den CUE-Button.

b) Setzen Sie die CUE-Points 2, 3, 4 und 5



Wenn Sie im Song die Stelle erreicht haben, an der Sie die CUE-Points 2 oder 3 setzen wollen:

- Stoppen Sie den Song.
- Klicken Sie in DJUCED™ 40° auf die CUE-Buttons 2 und 3 im grafischen Interface.

c) Einen CUE-Point entfernen

Klicken Sie auf den Button in DJUCED™ 40°, um den zuletzt gesetzten CUE-Point (1, 2 oder 3) zu löschen.

d) Einen CUE-Point verschieben

Sobald Sie im Song die Stelle erreicht haben, an dem Sie CUE-Point 1, 2 oder 3 setzen möchten:

- Stoppen Sie den Song.
- Klicken Sie in DJUCED™ 40° auf die CUE-Buttons 1, 2 oder 3 im grafischen Interface, um den CUE-Point an der aktuellen Stelle zu setzen.

5. Playlisten erstellen

Nachdem Sie Ihre Tracks auf der Festplatte lokalisiert haben, CUE-Points in Ihre Songs eingefügt haben, können Sie die Tracks in einer Playlist (Wiedergabeliste) gruppieren.

Playlisten sind eine Möglichkeit, Songs zusammen in einer Liste zusammenzufassen, auch wenn sie sich in verschiedenen Ordnern befinden.

- Wählen Sie einen oder mehrere Tracks in Ihrem Browser aus.
- Um eine Playliste zu erstellen, klicken Sie auf den Button im linken Teil des Ordner-Browsers.
- Geben Sie einen Namen für Ihre Playlist ein.
- Ziehen Sie Songs in die Playlist und legen diese dort ab.

Playlisten ermöglichen DJs Tracks, die sie während einer Performance spielen wollen, zusammenzufassen.

Beispiele für Playlisten:

- Hochzeit
- Geburtstag
- Die 90ziger
- New Wave
- Oldies
- Sport-Hymnen
- 160 BPM

Sie können auch den gleichen Song in verschiedene Playlisten einfügen. Sie können Playlisten dazu verwenden, um Ihre Tracks nach verschiedenen Kriterien zu sortieren, wie zum Beispiel:

- Die Art der Veranstaltung, bei der Sie beabsichtigen, diese Playlist zu spielen (Geburtstag, Hochzeit, Club, Café, etc.)
- Die Song-Geschwindigkeit (BPM)
- Musikstil
- Veröffentlichungsjahr des Songs
- Songlänge
- Künstlername
- Die Nationalität des Künstlers, das Ursprungsland des Songs, etc.

Wenn Sie in einer Playlist sind, erscheint das Icon zum Playlist-Management und gibt Ihnen Zugriff auf Funktionen, die den Playlisten zugeordnet sind:

- Start des automatischen Mixens: Spielt die Tracks aus der Playlist ab, ohne das ein DJ anwesend sein muß
- Überblendlänge: Übergangszeit, während Track n und Track n+1 gleichzeitig wiedergegeben werden
- Die Playlist Umbenennen / Leeren / Löschen
- Shuffle (zufällig)
- Wiederholen
- Löschen von Duplikaten (falls Sie einen Track der Playlist doppelt hinzugefügt haben)

12.2. Mixen

1. Lokalisieren eines Songs

Nachdem Ihre Audio-Bibliothek in Playlisten organisiert ist, sollten Sie in der Lage sein, Ihre Tracks leichter zu lokalisieren.

a) Zugriff auf eine Playlist oder einen Ordner

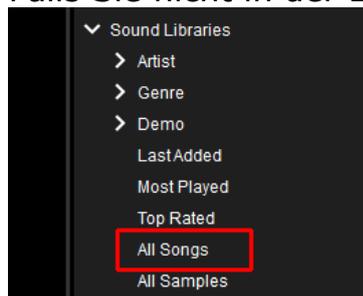
Um Zugriff auf eine Playlist oder einen Ordner zu bekommen:
Im Abschnitt Ordner doppelklicken Sie auf den Pfeil, um alle Unterordner anzuzeigen.

b) Blättern Sie durch die Playlist oder Ordner

Klicken Sie auf den Zielordner, um seinen Inhalt im Datei-Explorer anzuzeigen. Im Datei-Explorer können Sie durch die Liste der Tracks, die in einem Ordner oder einer Playliste enthalten sind, gehen.

c) Falls Sie nicht in der Lage sind, einen Track zu lokalisieren

Falls Sie nicht in der Lage sind, einen Track zu lokalisieren, können Sie:



- Das Feld All Songs im Ordner-Browser auswählen.
- Eine Zeichenfolge in das Search-Feld eingeben.

2. Einen Song laden

Sobald Sie den Song, den Sie suchen, gefunden haben, ziehen Sie diesen auf den Plattenteller eines der virtuellen Decks und legen ihn dort ab.

3. Navigieren im Track

Nachdem Sie einen Track geladen haben, können Sie mit Hilfe der Waveform innerhalb dieses Tracks navigieren.

a) Schnelle Navigation

Um zum gewünschten Punkt im Song zu kommen, klicken Sie auf einen der blauen Punkte, die sich um die Platte befinden, oder klicken Sie in die Waveform im oberen Bereich.

b) Langsame und präzise Navigation

Klicken Sie auf die Waveform und bewegen den Mauszeiger nach links oder rechts.

4. Monitoren des Tracks

Das Monitoring-Feature (PFL: Pre-Fade Listen) ermöglicht Ihnen einen Song über Ihren Kopfhörer vorzuhören, ohne dass dieser vom Publikum gehört wird.

a) Stellen Sie den Kopfhörer auf den Cue-Modus



Um das Monitoring-Feature für den Kopfhörer zu aktivieren, stellen Sie den Kopfhörerausgang auf den CUE-Modus:

- Ist der Kopfhörer-Modus auf Cue gesetzt, ist Ihr Kopfhörer bereit für den Vorhör-Modus des Tracks.
- Ist der Kopfhörer-Modus auf Mix gesetzt, können Sie den Mix, den das Publikum laut über die Lautsprecher hört, auf dem Kopfhörer hören.

Um das Monitoring-Feature nutzen zu können, stellen Sie den Kopfhörer-Modus auf Cue.

b) Wählen Sie das vorzuhörende Deck

Nachdem Sie einen Track auf ein Deck geladen haben, können Sie das betreffende Deck vorhören, indem Sie das Kästchen neben dem Symbol für den Kopfhörer (über dem Lautstärkereger) abhaken.

Wählen Sie den Kopfhörer auf Deck A, um Deck A vorzuhören.

Sie können Deck A auch dann vorhören, wenn der Crossfader zu 100 % auf Deck B gestellt ist, so dass das Publikum Deck B hört, während Deck A für das Publikum nicht hörbar ist.

5. Abspielen des Songs

Klicken Sie auf den Play-Button des Decks, daß Sie vorhören wollen.



Bereit zum Abspielen.



Wird abgespielt.

Der Song wird über Ihren Kopfhörer abgespielt. Hören Sie diesen vor, um sicherzustellen, daß der Rhythmus und die Tonart dem Song entsprechen, der derzeit für Ihr Publikum gespielt wird.

6. Wann sind Tracks zu synchronisieren?

Musik besteht aus Phrasen. In jeder Phrase werden neue Elemente (Instrumente, Rhythmen) eingeführt, geändert oder entfernt.

Um effektiv Titel zu synchronisieren, empfehlen wir Ihnen die Phrasen zu zählen.

Ein kleiner Tipp: Es gibt drei Elemente in einem Musikstück, die man im Auge behalten sollte.

Die Beats: Individuelle Beats in einem Musikstück (diese Beats klopfen wir oft mit dem Fuß mit).

Im Allgemeinen gilt bei Tanzmusik, daß vier Beats einen Takt ausmachen.

Ein Takt: Eine Sammlung von Beats, in der Regel vier in der Tanzmusik. Jeder Takt in einem Musikstück besteht aus der gleichen Menge an Beats.

Phrasen: Dies sind die längeren Abschnitte der Musik, die von einer bestimmten Taktanzahl zusammengesetzt sind. Sie markieren in der Regel den Beginn eines neuen melodischen Elementes in der Musik.

Oft enthalten Phrasen 16 oder 32 Beats, können aber auch länger sein. Im Allgemeinen werden bei Tanzmusik 16 Schläge oder 4 Takte pro Phrase gezählt.

Damit zwei Songs zueinanderpassen, müssen Sie sicher sein, daß der Beginn des zweiten Tracks am Beginn einer Phrase im ersten Track ausgerichtet ist.

Sie können jeden Beat im Kopf mitzählen:

1, 2, 3, 4 = ein Takt

2, 2, 3, 4 = zweiter Takt

3, 2, 3, 4 = dritter Takt

4, 2, 3, 4 = vierter Takt und Ende der Phrase

1, 2, 3, 4 = Start eines anderen Takts und Beginn einer neuen Phrase

2, 2, 3, 4 = zweiter Takt der neuen Phrase

...

7. Wann sind Tracks zu synchronisieren?

Synchronisieren des Songs, der derzeit vorgehört wird, mit dem Song, der gerade für das Publikum gespielt wird:

- Ändern der Geschwindigkeit des Songs, der gerade vorgehört wird, um diesen in der Geschwindigkeit des Titels, der noch für das Publikum gespielt wird, in Einklang zu bringen. Um dies zu bewerkstelligen, können Sie die BPM (Beats per Minute) des Songs, der vorgehört wird, ändern, um diesen mit den BPM des Songs in Einklang zu bringen, der derzeit für das Publikum gespielt wird.
- Legen Sie die Beats des Songs, der vorgehört wird, über die Beats des Songs, der derzeit für das Publikum abgespielt wird.

a) Automatisch unter Zuhilfenahme der Sync-Funktion

Beim Klicken auf den Sync-Button eines Decks:

- Ändern Sie sofort die BPM des Songs auf diesem Deck, um diese den BPM des Tracks auf dem anderen Decks anzupassen.
- Sie stimmen die Beats des Songs auf diesem Deck mit den Beats des Songs, den Sie auf dem anderen Deck spielen, aufeinander ab.

Wenn die beiden Decks synchronisiert sind, wird der Hintergrund in der Beat-Erkennungszone in DJUCED™ 40° blau.

Wenn die beiden Decks nicht synchronisiert sind, ist der Hintergrund in der Beat-Erkennungszone in DJUCED™ 40° schwarz.

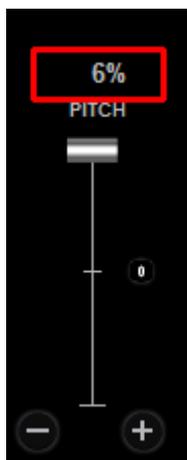
b) Manuell im 2-Deck-Modus

Wenn Sie es vorziehen, die Songs manuell zu synchronisieren, wie Sie es bei Schallplatten machen würden, verwenden Sie den Pitch-Regler und Pitch bend:

- Bewegen Sie den Pitch-Regler, bis die BPM der beiden Songs identisch sind:

Wenn Sie den Pitch-Regler nach oben verschieben, reduzieren Sie die BPM, mit anderen Worten, Sie verlangsamen die Musik.

Wenn Sie den Pitch-Regler nach unten bewegen, erhöhen Sie die BPM, mit anderen Worten, Sie beschleunigen die Musik.



Wenn Sie mit dem Pitch-Regler die obere oder untere Grenze erreichen, ohne in der Lage zu sein die erforderliche BPM einstellen zu können, ändern Sie den Pitch in DJUCED™ 40° durch Klicken auf das %-Symbol über dem Pitch-Regler.

- Als Nächstes benutzen Sie den Pitch bend, um die Beats des gerade gespielten Songs noch mit den Beats des auf dem anderen Deck geladenen Tracks abzugleichen:

Wenn beide Songs mit der gleichen Geschwindigkeit abgespielt werden, müssen Sie noch die Beats des Songs, der vorgehört wird, mit den Beats des Songs auf dem Referenz-Deck abgleichen.

Sie können die Abspielgeschwindigkeit absenken oder anheben, indem Sie die - (langsamer) oder + (schneller) Buttons betätigen.

Wenn beide Beat-Sätze übereinstimmen, lassen Sie den Pitch-Bend-Button los.

8. Abspielen des Songs für das Publikum

Wenn beide Decks miteinander synchronisiert sind, können Sie den vorgehörten Track einmischen, um diesen für das Publikum zu spielen.

Sie können:

- Den synchronisierten Song mittels des Crossfaders einmischen.
- Zum Beispiel die Bässe einmischen, wenn die Tonarten der geladenen Tracks auf Deck A und B unterschiedlich sind.

a) Spiel des Songs für das Publikum mit kurzem Übergang

Sie können den synchronisierten Song folgendermaßen direkt mixen:

- Bewegen Sie den Crossfader in Richtung der mittleren Position, so dass das Publikum die Songs von den Decks B und A hören kann.
- Dann bewegen Sie den Crossfader von der Mitte zum Deck A.

b) Spielen Sie den Song für das Publikum mit einem niedrigen Frequenz-Übergang

Sie können einen Übergang in den tiefen Frequenzen vorbereiten, bevor der Übergang zwischen den beiden Songs durchgeführt wird:

- Entfernen Sie die mittleren und hohen Frequenzen von beiden Songs.
- Bewegen Sie den Crossfader in Richtung der Mittelposition, um Songs von den Decks B und A zu spielen.
- Nach einer 10-sekündigen Pause bewegen Sie den mittig positionierten Crossfader in Richtung Deck A.
- Stellen Sie dann die mittleren und hohen Frequenzpegel wieder her.

9. Übergangsende

Sobald der Übergang abgeschlossen ist, können Sie die ursprüngliche Geschwindigkeit des Songs, der abgespielt wird, wiederherstellen. Bewegen Sie den Pitch-Regler in Richtung der Mitte oder verwenden Sie den Pitch-Neustart. In letzterem Fall sollten Sie darauf achten, daß der gehörte Song definitiv der [Master](#) ist, andernfalls riskieren Sie die Synchronisierung mit den anderen Decks.

12.3. *Remixing und Samplers*

Ein Sample ist ein kurzer Sound, der allein oder in Verbindung mit anderen Samples über die Musik oder anstelle der Musik wiedergegeben wird.

Ein einmalig gespieltes Sample wird "Jingle" genannt.

Ein Sample, das fortlaufend gespielt wird, nennt man ein gelooptes Sample.

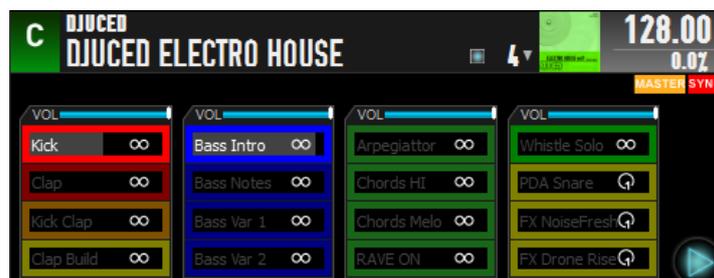
Dank der Sampler können Sie ganz einfach Melodien erstellen und Ihre Songs verstärken.

1. Sample-Stapel

Um deren Beladung zu erleichtern, können die Samples stapelweise zugeführt werden (siehe [djz-Dateien](#)). Ein Sample-Stapel kann aus dem DJUCED™ 40° Browser oder per Drag & Drop aus dem Windows Explorer oder dem Finder in Mac OS X auf einem Deck Sampler geladen werden.

2. Melodien kreieren

Laden Sie einen mitgelieferten Sample-Stapel, zum Beispiel den DJUCED Electro House Batch, der standardmäßig geladen ist.



Stellen Sie sicher, daß der Sampler auf das ursprüngliche Tempo eingestellt ist. Sollte der Pitch nicht bei 0 % sein, doppelklicken Sie auf den [BPM-Wert](#) des Samplers, um zum ursprünglichen Tempo zurückzukehren.

Starten Sie mit der Drums-Kolumne und klicken Sie auf das Kick-Sample. Spielen Sie es ab, bevor Sie einen Bass Intro Bass hinzufügen. Mega, jetzt fängt's an zu grooven ...

Powern wir das Ganze noch ein wenig auf: Klicken Sie auf Kick Clap und Bass Notes. Nun haben wir unsere Bass-Linie.

Darf's noch etwas mehr sein? Aber sicher! Klicken Sie auf RAVE ON. Yeah! Und nun: Bass Var 1 und Whistle Solo.

Einige Effekte gefällig? Klicken Sie auf FX NoiseFresh. Dieses Sample ist ein Jingle und wird demnach nur einmal gespielt.

Nun ist es an Ihnen, weiterzumachen ...

3. Möbeln Sie Ihren Mix auf

Bei bestimmten Tracks, die nicht richtig grooven, ist der Sampler sehr nützlich. Er ermöglicht Ihnen, einen Rhythmus hinzuzufügen und den Übergang zu verbessern.

Wählen Sie einen basslastigen, rhythmischen Loop, zum Beispiel einen ziemlich schweren Kick.

Synchronisieren Sie den Sampler mit dem Song, den Sie satter machen wollen.

Starten Sie den basslastigen Loop über Ihren Song: Durch Einregeln der Lautstärke des Samplers fügen Sie die gewünschte Menge an Rhythmus hinzu.

Sie können dann einen Übergang mit den Decklautstärken durchführen (Crossfader in der Mitte), um diesen rhythmischen Zusatz auf den neuen Track zu übertragen.

Sobald der Übergang abgeschlossen ist, können Sie die zusätzliche Lautstärke des Rhythmus absenken.

12.4. Software-Übernahme



Diese Funktion vermeidet Sprünge, wenn ein Steuerelement in DJUCED™ 40° auf dem grafischen Interface und von einem DJ-Controller geändert wurde. Es wird aktiviert, sobald die angezeigte Einstellung in DJUCED™ 40° sich von dem Befehl des Controllers unterscheidet.

Wenn der Benutzer eine Steuerung in DJUCED™ 40° bewegt und dann die Steuerung auf den DJ-Controller bewegt, hat die Kontrolle keine Auswirkung in DJUCED™ 40°, wenn der Controller den Software-Wert nicht erreicht.

Sobald Software-Übernahme eingestellt ist, wird ein Geisterbild der physischen Kontrolle angezeigt.

12.5. Automixing

Automix ist eine Funktion, bei der die Software automatisch Dateien ohne DJ-Beteiligung aus der Playlist spielt. Es ist daher eine temporäre Funktion, die nur verwendet werden sollte, falls es wirklich notwendig ist.

Um auf die Automix-Funktion zuzugreifen, müssen Sie vorher bereits eine oder mehrere Playlist(en) erstellt haben und die, die Sie automatisch mixen wollen, aufgerufen haben. Dann klicken Sie auf das Icon auf der Liste des Playlist-Managements, um das Automix-Menü zu öffnen.

Das Automix-Menü setzt sich aus folgenden Optionen zusammen:

- Start der Automix-Funktion.
- Neustart von Automix (nur verfügbar, wenn ein Automix gestoppt wurde).
- Überblendungs-Länge: Wählen Sie die Dauer des Übergangs in Sekunden (in anderen Worten, geben Sie an, wie viele Sekunden nach dem Ende des ersten Songs vergehen dürfen bevor DJUCED™ 40° den nächsten Titel spielen muß).

Nach dem Start der Automix-Funktion spielt DJUCED™ 40° die gesamte Playlist, so wie diese angezeigt wird, ab, außer:

- Sie klicken auf ein neues Symbol und wählen die Option Stopp Automix.
- Sie klicken auf den Play-Button zum Stoppen der Wiedergabe.

Um einen gestoppten Automix wieder neu zu starten, klicken Sie auf den Button Playlist-Management zum Öffnen des Automix-Menüs und wählen Automix fortsetzen.

Wir empfehlen die [Synchronisation](#) auf beiden Decks zu aktivieren, so dass die Übergänge perfekt auf dem Beat ausgeführt werden.

Nachdem der Übergang beendet ist, behält Automix standardmäßig die Track-Tempi unter Beibehaltung des originalen Pitch bei (siehe [Pitch-Reset](#)). Sie können diese Funktionalität in den [General](#)-Einstellungen deaktivieren.

12.6. Scratching

1. Definition

Ein Scratch ist der Ton, den ein DJ erzeugt wenn er seine Hand auf eine sich bewegende Schallplatte auf dem Deck platziert und zufällig hin und her bewegt.

Scratcher sind Turntable-Benutzer, die die Scratch-Technik mittels Schallplatte verwenden, um Klänge zu erzeugen und Original-Musiktracks mit dem Scratch-Sound kreieren. Für DJs, die digitale Geräte verwenden, wird das Scratching durch Software-Emulation der Handbewegung, die von der DJ-Software berechnet wird, erreicht.

2. Scratching in DJUCED™ 40°

Um in DJUCED™ 40° zu scratchen, klicken Sie auf die Waveform mit der linken Taste, halten Sie die Taste gedrückt und bewegen die Maus nach links und rechts.

Die Qualität eines Scratches hängt vom Talent des DJs ab, aber auch von der Qualität der gespielten Musik. Ein erfolgreicher Scratch-Sound kann aber nicht mit jedem Song erreicht werden. Ihr Scratching-Talent hängt demnach von den Songs ab, die auf den Decks geladen sind, aber auch von dem Sound, den Sie beim Scratching produzieren. Einige DJs betonen ihr Talent durch Scratching auf Songs, die bereits Scratch-Sounds enthalten.

12.7. Effekte

1. Definition

Ein Effekt ist ein Filter oder eine Kombination von Filtern, die der Musik hinzugefügt werden, um deren Sound zu modifizieren.

Eine Liste der verfügbaren Effekte in DJUCED™ 40° ist im Kapitel [Effekte](#) zu finden.

Die Effekt-Bank (auch Rack genannt) kann drei Effekte enthalten, sowie einen Dry/Wet Level-Button und einen MacroFX Button, der Ihnen die Steuerung mehrerer Effekte ermöglicht. Um die Liste zu ändern, klicken Sie auf das Icon mit einem nach unten gerichteten Pfeil (über dem Namen des Effekts). Ein Menü wird angezeigt, das Ihnen ermöglicht einen neuen Effekt auszuwählen.

2. Aktivieren/deaktivieren eines Effekts

Klicken Sie auf den Namen des Effekts (über dem Namen des entsprechenden Buttons), um den Effekt ein- oder auszuschalten.

Deaktivierter Effekt: Der Hintergrund des Effektnamens ist schwarz.

Aktivierter Effekt: Der Hintergrund des Effektnamens ist blau.

3. Effektmodulation

Zwei Steuerelemente ermöglichen Ihnen, den Effekt zu modulieren:

- Der Drehpoti des Effekts moduliert den Effekt.
- Der Dry/Wet Drehpoti steuert den Mix des Signals ohne einen Effekt und das Signal mit einem Effekt:
 - Dry = 100 % Original-Track + 0 % Track mit Effekt.
 - Wet = 0 % Original-Track + 100 % Track mit Effekt.

12.8. Aufnahme eines Mixes

Sie können Ihren Mix aufnehmen, indem Sie auf den Button REC (im oberen Teil des Mixers) klicken.

Wenn Sie Ihren Mix aufnehmen, empfehlen wir, daß Sie die Aufnahmeverstärkung auf den maximalen Wert einstellen.

Zum Stoppen der Aufnahme klicken Sie erneut auf den Button REC. Die Aufnahme kann in einem unkomprimierten oder in einem komprimierten Format gespeichert, aber auch verworfen werden.

Die Aufnahme kann ebenfalls auf Ihrem SoundCloud (<https://soundcloud.com/>) Account geteilt werden.

Die neue Datei wird in dem Ordner gespeichert, der in den Aufnahmeeinstellungen definiert wurde.

Der Standardpfad ist C: /Users/userame/Documents/DJUCED 40/Records/Mix.

12.9. Loops

1. Definition

Ein Loop ist Teil eines Tracks, der fortlaufend gespielt wird.

2. Nutzung

Ein Loop ermöglicht dem DJ, den Rhythmus zu verlängern.

Der DJ kann:

- Manuell den Beginn und das Ende eines Loops bestimmen oder
- Die Loop-Länge nach der Anzahl der Beats festlegen.

3. Software-Steuerelemente

Es gibt folgende Steuerelemente:

- Loop-in/Loop-out: Das Loop-in Steuerelement plziert den Startpunkt des Loops. Das Loop-out Steuerelement plziert den Endpunkt eines Loops (ein erneutes Klicken auf das Loop-out Steuerelement, beendet den Loop).
- 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32: Anzahl der Beats pro Loop.
- Loop neu einrichten.
- Modifizieren der Loop-Länge.

Ist der [SNAP](#)-Modus aktiviert, werden die Loops automatisch so kreiert, daß diese auf die Beats abgestimmt sind.

13. Glossar

13.1. BPM

BPM (Beats Per Minute)

Ein Beat ist eine kurze akustische Schallspitze, deren Kontinuität der Rhythmus der Musik ist.

Ein Beat ist in der Regel einfacher auf einem Schlagzeug oder Bass zu identifizieren. Er kann aber auf jedem Instrument - z. B. einer Gitarre, von einer menschlichen Stimme oder durch das Zusammenspiel mehrerer Instrumente - erzeugt werden.

Wenn Sie einen Beat hören, zählen Sie die Wiederholungen pro Minute, um das Vorkommen der Beats pro Minute auszurechnen.

Wenn Sie keinen Beat in der Musik hören, wird Ihr Publikum Schwierigkeiten haben danach zu tanzen, da die Tänzer dem natürlichen Rhythmus der Beats in der Musik folgen. So ähnlich wie Läufer Ihre Schritte nach einem musikalischen Beat ausrichten (aus dem Grund laufen viele Jogger mit einem MP3 Player).

13.2. Magic Fade

Mit Magic Fade können Sie einen perfekten Übergang zwischen den Songs produzieren. Je nach Position des Crossfaders werden spezielle Kombinationen von Filtern auf den Tracks angewendet.

Dank Magic Fade werden alle Ihre Übergänge mit nur einer Hand auf dem Crossfader erzielt. Sie können deshalb Effekte steuern und alle anderen Funktionen mit Ihrer anderen Hand ausführen.

Am Ende des Übergangs wird das ursprüngliche Tempo des Songs wieder hergestellt. Diese Funktion kann in den [Generaleinstellungen](#) in DJUCED™ 40° ausgestellt werden.

13.3. Limiter

Um alle Klangverzerrungen während des Mixens von mehreren lautstarken Tracks zu vermeiden, wird ein Begrenzer (Limiter) auf den Mix angewendet.

Um die Mixqualität zu optimieren, sollte die Deck-Verstärkung eingestellt werden (siehe [Gain](#)).

13.4. SNAP

SNAP ermöglicht Ihnen die automatische Abstimmung der erstellten CUE-Points und Loop-in sowie Loop-out mit den Beats des Tracks.

DJUCED™ 40° ermöglicht Ihnen einen SNAP-Wert von 1/32 eines Beats bis zu 1 Beat zu wählen.

Dank SNAP beginnen und enden Loops von selbst perfekt im Rhythmus und der CUE-Point-Position. Mit einem Wert von 1 Beat sind die Loops und CUE-Points immer auf die Beats abgestimmt. Kleine SNAP-Werte ermöglichen mehr Freiheit, benötigen aber mehr Geschicklichkeit.

13.5. SLIP

Im Slip-Modus können Sie die Track-Phrasierung immer beibehalten, ganz gleich, welche Aktion gerade ausgeführt wird.

Wenn ein Befehl auf dem Track (CUE, Loop, Slicer, Scratch ...) ausgeführt wird, fährt DJUCED™ 40° mit dem virtuellen Abspielen des Songs fort. Sobald eine Aktion abgeschlossen ist, kehrt die Abspielposition dorthin zurück, wo sie wäre, wenn die Aktion nicht durchgeführt worden wäre, so dass der Rhythmus des Songs erhalten bleibt.

Beispielsweise: Kreieren Sie im aktivierten SLIP-Modus einen 1-Beat-Loop. Bleiben Sie für 4 Beats im Loop, dann beenden Sie den Loop. Das Abspielen fährt nicht ab dem Loop-Beginn wieder fort, sondern springt direkt 4 Beats weiter, als wenn der Loop nie stattgefunden hätte. Die Songstruktur bleibt intakt.

13.6. Quantisierung

Quantisierung ermöglicht Ihnen, Aktionen auszuführen, die den Beats des Songs folgen.

Wenn Sie eine Aktion ausführen (beispielsweise zu einem CUE-Point gehen), wird diese automatisch mit den Beats abgestimmt.

Wenn Sie beispielsweise Samples mit einer auf 1 gesetzten Quantisierung nutzen, startet das Sample mit dem Abspielen auf dem nächsten Beat. Mit einer auf 4 gesetzten Quantisierung, startet das Sample mit dem Abspielen auf dem nächsten Takt (4/4).

Wenn Sie Aktionen durchführen wollen, die genau in dem Moment in dem Sie den Button drücken ausgeführt werden sollen (z. B. Finger-Drumming), müssen Sie die Quantisierung deaktivieren.

Die Audio-Decks (A und B) sind auf 1 Beat quantisiert. Deck-Sampler werden von 1/4 bis 32 Beats quantisiert.

13.7. djz-Dateien

Eine djz-Datei enthält einen Stapel von Samples. Ein Sample-Stapel ist eine einzigartige Datei, die Samples und deren Beschreibungen enthält:

- Name
- Größe
- Tempo
- Farbe
- Loop oder Jingle

Sample-Stapel sind allgemein in Spalten organisiert. Auf der linken Seite, Schlagzeug und Basssounds, Hauptinstrumente und schließlich Effekte.

Auf diese Weise können Sie auf einen Deck-Sampler 16 Samples alle zur gleichen Zeit laden.

Ziehen Sie eine djz-Datei aus dem Windows Explorer oder den Mac OS X-Finder auf einen Sampler in DJUCED™ 40°, um diese zu importieren.

Der importierte Sample-Stapel ist im DJUCED™ 40°-Browser sichtbar.

14. Häufig gestellte Fragen (FAQ)

14.1. *Hat DJUCED™ 40° ein Verfallsdatum?*

Nein, DJUCED™ 40° hat, falls eine gültige Lizenz benutzt wird oder wenn der DJ-Controller, mit dem die Software im Bundle ausgeliefert wurde, angeschlossen ist, keine zeitliche Begrenzung.

Die Software wird allerdings im Demo-Modus (mit einer Begrenzung von 30 Minuten pro Sitzung) gestartet, wenn der betreffende DJ-Controller nicht an einen Computer angeschlossen ist und keine gültige Lizenz vorhanden ist.

Wenn Sie DJUCED™ 40° mit einem Controller verwenden, schließen Sie diesen vor dem Start von DJUCED™ 40° an Ihren Computer an.

14.2. *Ist DJUCED™ 40° mit anderen DJ-Controllern, als der mit dem die Software ausgeliefert wurde, kompatibel?*

Die mit einem Controller gelieferte Version ist nur mit diesem Controller kompatibel.

14.3. *Ist DJUCED™ 40° mit anderen DJ-Audio-Schnittstellen als der Audio-Schnittstelle, die in Ihren Controller integriert ist, kompatibel?*

Ja, Sie können eine Audio-Schnittstelle Ihrer Wahl in DJUCED™ 40° nutzen. In der Standardeinstellung, wenn Ihr DJ-Controller ein Audio-Interface enthält, wird DJUCED™ 40° zur Klangerzeugung diese integrierte Audio-Schnittstelle nutzen. Sie können aber auch eine andere Audio-Schnittstelle im Menü "Einstellungen" wählen. Um dieses Menü anzuzeigen, klicken Sie auf das Einstellungen-Icon in der oberen Leiste.

14.4. *Ist DJUCED™ 40° mit den ASIO und WASAPI (Windows Audio Session API) Treibern in Windows kompatibel?*

Ja, DJUCED™ 40° ist mit den ASIO und WASAPI Treibern kompatibel.

14.5. *Mit welchen Audioformaten ist DJUCED™ 40° kompatibel?*

Mit Ausnahme von geschützten Dateien ist DJUCED™ 40° mit allen Audioformaten, die der Microsoft Windows Media Player in Windows oder iTunes in Mac OS X abspielen können, kompatibel.

14.6. Was muß ich tun, wenn ich keinen Sound hören kann, wenn DJUCED™ 40° einen Song abspielt?

- Überprüfen Sie, ob Ihre Lautsprecher korrekt an die Audio-Schnittstelle Ihres Controllers angeschlossen sind (Mix).
- Klicken Sie auf das Icon "Einstellungen" oben in der Leiste. Öffnen Sie dann das Audio-Panel und überprüfen Sie, ob Sie die folgenden Einstellungen konfiguriert haben:
 - Master auf den Ausgängen 1-2 Ihrer Audio-Schnittstelle.
 - Kopfhörer auf den Ausgängen 3-4 Ihrer Audio-Schnittstelle.

14.7. Was soll ich tun, wenn ich Störimpulse in DJUCED™ 40° höre?

Sowohl in Windows als auch mit einem Mac:

- Analysieren Sie Ihre Dateien, **BEVOR** Sie diese zum Mixen nutzen. Dies stellt Ihnen wesentlich mehr Rechenleistung während des Mixens zur Verfügung.
- Schließen Sie alle anderen Programme während Sie Mixen.

1. In Windows

Konfigurieren Sie Ihren Computer mit den folgenden Einstellungen:

- Überprüfen Sie, ob Ihr Computer an das Stromnetz angeschlossen ist. Vermeiden Sie das Mixen auf einem Laptop, der nur mittels Akkustrom betrieben wird. Weil der Prozessor mit einer reduzierten Geschwindigkeit funktioniert, könnte dies die durchgeführten Aktionen für den Mix beeinträchtigen.
- Deaktivieren Sie die WiFi-Funktion Ihres Computers.
- Trennen Sie den Computer vom Netzwerk- oder Internetzugriff, so dass Sie Antivirus und Firewall deaktivieren können.
- Klicken Sie auf den Windows Button (oder Start) > Systemsteuerung > Geräte-Manager > USB-Controller.
- Rechtsklicken Sie auf den ersten USB Root Hub Eintrag und wählen Sie dann Eigenschaften > Energieverwaltung und entfernen das Häkchen in der Box mit Namen Computer kann das Gerät ausschalten, um Energie zu sparen.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jedem USB Root Hub Eintrag.
- Überprüfen Sie, ob Sie auf Ihrer Haupt-Festplatte ausreichend Platz haben. Mindestens 10 bis 15 % des Laufwerks „C:“ müssen verfügbar sein, um die Geschwindigkeit des Computers nicht zu beeinträchtigen.
- Wenn Sie eine Grafikkarte verwenden, die nicht eine ATI Radeon oder Nvidia Geforce ist und unter Vista oder Windows 7 oder 8 arbeiten, müssen Sie die Aero Themen deaktivieren. Rechtsklicken Sie auf den Windows Desktop und wählen dann Anpassen > Ändern

der visuellen Effekte und Sounds auf dem Computer. Wählen Sie Non-Aero-Themen, wie Windows 7 Basic oder Windows klassisch.

2. In Mac OS

- Vermeiden Sie den Mix auf einer Soundkarte zu spielen und das Monitoring über Kopfhörer auf einer anderen Soundkarte durchzuführen. Wir empfehlen jedweden Sound nur über eine Soundkarte (entweder in den DJ-Controller eingebaut oder Stand-alone) auszugeben, anstatt zwei Soundkarten in Mac OS zu verwenden.
- Vermeiden Sie den DJ-Controller an einen USB-Anschluss, der in die Tastatur integriert ist, anzuschließen. Wenn Sie ein MacBook verwenden, prüfen Sie, ob Sie noch Störimpulse hören, wenn Sie den DJ-Controller an einen anderen USB-Port anschließen.

15. Trademarks

Intel® und Pentium® sind eingetragene Marken der Intel Corporation.

Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, 8 und 10 sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.

Mac und Mac OS sind Warenzeichen der Apple Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern.

Die DJUCED-Marke und die grafischen Elemente von DJUCED sind Eigentum der Guillemot Corporation.

Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen in diesem Dokument werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Abbildungen nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein.

16. Copyright

Kein Teil dieses Handbuchs darf reproduziert, zusammengefasst, übertragen, transkribiert, in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeine Sprache oder Computersprache, in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel, elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, über Fotokopie, Aufzeichnung oder andere ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Guillemot Corporation S.A. übertragen werden.

17. DJUCED™ 40° Endbenutzer- Lizenzvertrag

Bitte lesen Sie sich die Lizenzvereinbarung, die bei der Installation von DJUCED™ 40° angezeigt wird, sorgfältig durch.