



DJCONTROL GLOW



AAN DE SLAG MET DJCONTROL GLOW EN DJUCED™ 18°

18°
DJUCED™
BOOST YOUR MIX

NL

INSTALLATIE

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

GA NAAR >>>

2 Installeer de drivers van de DJControl Glow

3 Sluit de DJControl Glow aan op uw computer

4 Installeer de DJUCED™ 18° software

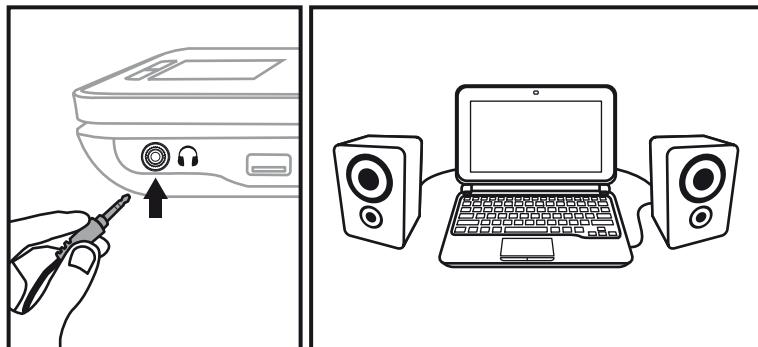
<http://demo.hercules.com/djcontrol-glow.html>

5 Start de DJUCED™ 18° software

Meer informatie, zoals forum, tutorials en video's, is beschikbaar op www.HERCULESDJMIXROOM.com

1 - KOPTELEFOON EN SPEAKERS AANSLUITEN

1.1 Aansluiten op de stereo-geluidskaart van uw computer.



1.2 Aansluiten op een externe multikanaalgeluidskaart.



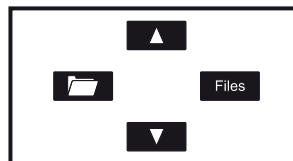
Op de meest geluidskaarten zijn uitgangen 1-2 voorversterkt. U moet het geluid van de koptelefoon dan ook instellen op de uitgangen 1-2 en dat van uw mix op de uitgangen 3-4.



Sluit niets aan op de koptelefoonuitgang omdat hierdoor het correct functioneren van de andere uitgangen verhinderd kan worden.

2 - MUZIEK LADEN IN DJUCED™ 18°

Gebruik de volgende knoppen om door mappen en bestanden te bladeren.



Blader door de lijst met mappen of door bestanden:



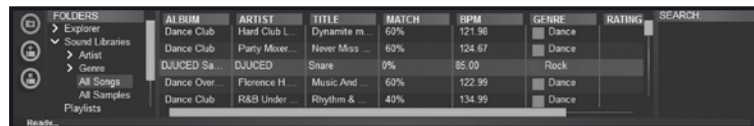
Vouw de boomstructuur van een map in of uit:



Ga naar de lijst bestanden in een map:



2.1 Navigeer naar de locatie waar uw muziekbestanden op uw computer zijn opgeslagen.



2.2 Druk nadat u de track hebt gevonden die u wilt gebruiken (deze track is gemarkeerd) op **Load A** om de track op deck A te laden, of druk op **Load B** om de track op deck B te laden. DJUCED™ 18° analyseert automatisch de BPM (aantal beats per minuten) van de geladen track en plaatst een cue point op de eerste beat van de track.



DJUCED™ 18° speelt de meeste populaire audioformaten af (MP3, WAV, WMA, AIF...) als de betreffende codec op uw computer zijn geïnstalleerd. Installeer iTunes, Windows Media Player... als deze nog niet zijn geïnstalleerd.

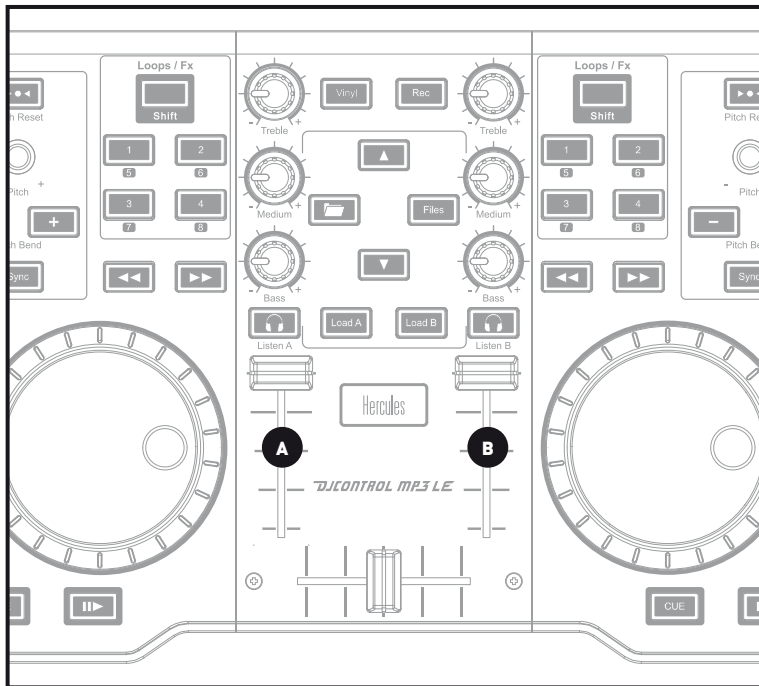
3 - EEN TRACK VOORAF BELUISTEREN


Met vooraf beluisteren (previewen) kan alvast naar de volgende af te spelen track worden geluisterd. Dit is de track die wordt afgespeeld na de track die het publiek nu hoort. Previewen is handig om bijvoorbeeld de BPM's van tracks te matchen of de track te pauzeren op een bepaalde positie. U kunt ook een cue point aanmaken, een punt waarvan af de track kan worden afgespeeld (zie ook sectie 6 – CUE POINTS GEBRUIKEN).

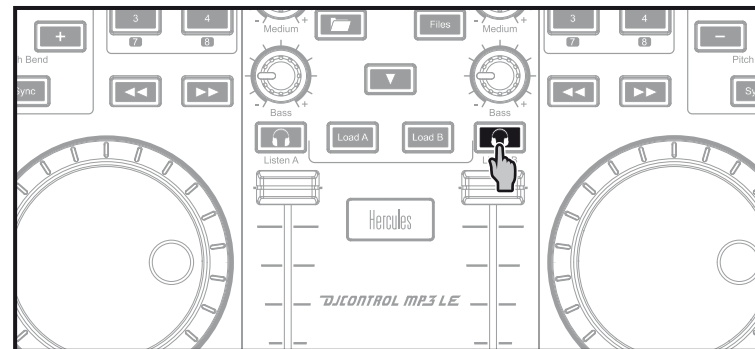


Om een track vooraf te kunnen beluisteren, moet u een multikanaalgeluidskaart hebben.

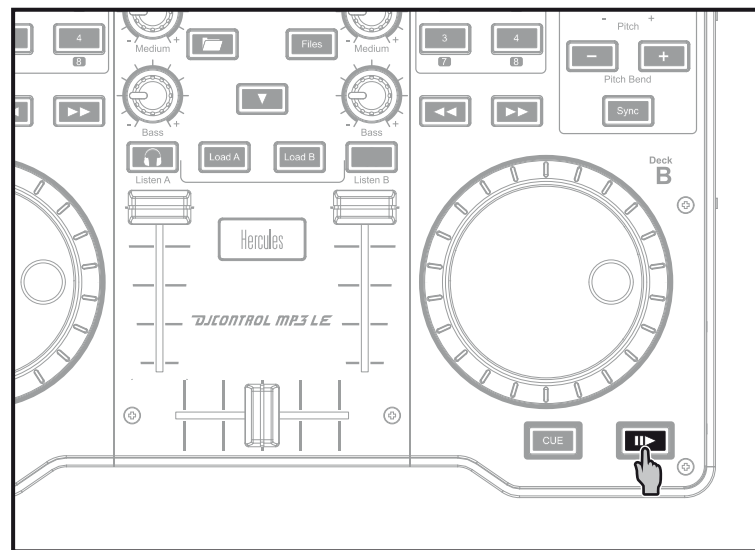
3.1 Er wordt een track afgespeeld op deck A en u wilt de volgende track op deck B previewen.



3.2 Druk op de knop  op deck B (het deck waarop de te previewen track is geladen).



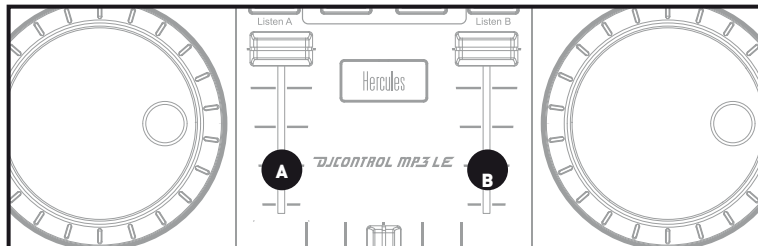
3.3 Begin met het afspelen van de te previewen track op deck B. Prepareer de track (BPM van track matchen, cue point plaatsen, enz.).



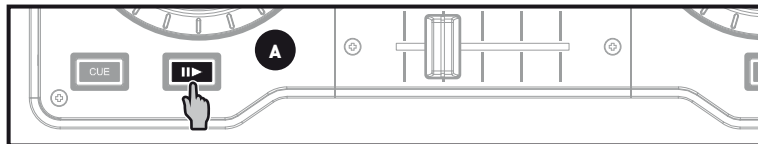
4 - TRACKS MIXEN

Mixen van tracks betekent liedjes achter elkaar klaarzetten zonder gaten of stiltes er tussen.

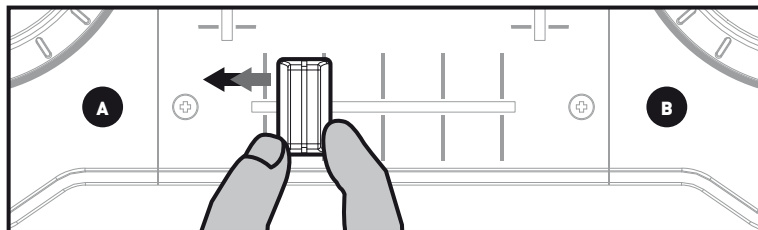
4.1 Er is op zowel deck A als deck B een track geladen. Stel de volumefaders in zoals hieronder aangegeven.



4.2 U wilt beginnen met het afspelen van de track op deck A.

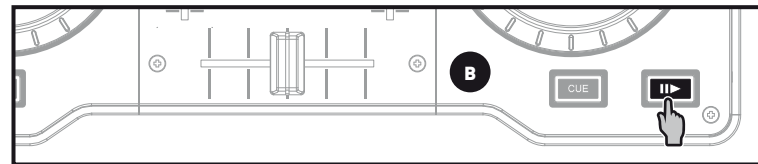


4.3 Schuif de crossfader naar het deck waarop de track wordt afgespeeld (naar links in dit geval).

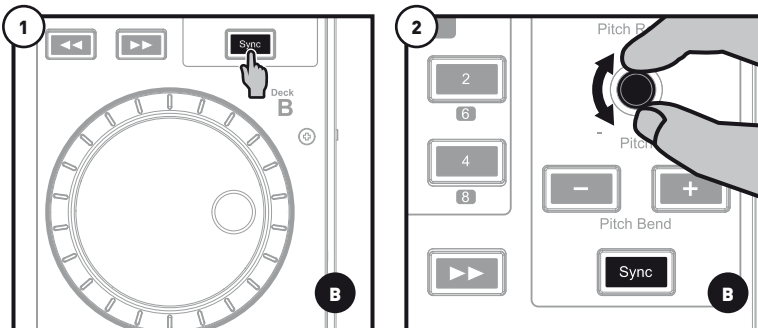


4.4 Selecteer vooraf beluisteren op B (zie 3. Een track vooraf beluisteren).

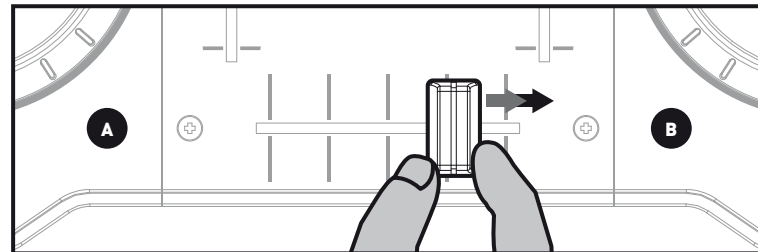
4.5 Start met het afspelen van de op deck B geladen track voordat de track op deck B helemaal afgelopen is.



4.6 Als u een overgang op hetzelfde tempo wilt maken, synchroniseert u de BPM (aantal beats per minuut) van de track die u klaarmaakt om afgespeeld te worden. Druk in dit geval op de **Sync**-knop op deck B (1) om automatisch de BPM van deze track te matchen met de BPM van de track die bijna afgelopen is op deck A. U kunt ook de pitchencoder (2) gebruiken om de BPM aan te passen aan de BPM van de track op deck A.



4.7 U maakt de overgang door de crossfader langzaam in de richting van het deck te schuiven waarop de nieuwe track wordt afgespeeld (naar rechts in dit geval).



5 - EFFECTEN EN LOOPS

Een effect is een filter (of een combinatie van filters) waarmee het geluid wordt veranderd: echo, reverb...

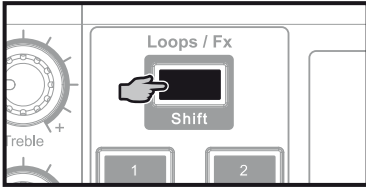
Een loop is een gedeelte van een track waarvan u het begin en het eind vastlegt, en dat herhaald wordt afgespeeld.

5.1 Een effect toepassen op een track die is geladen en die wordt afgespeeld.

Druk op de **Shift**-knop voor toegang tot de Fx-modus.

Als de **Shift**-knop niet verlicht is, is Loops-modus actief (= loops).

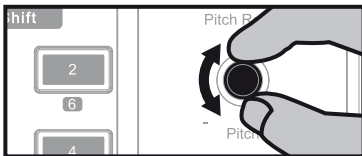
Als de **Shift**-knop wel verlicht is, is Fx-modus actief (= effecten).



In de effecten-modus, druk op een knop om een effect toe te passen, of op meerdere knoppen om een combinatie van effecten toe te passen. Het/de bijbehorende effect/ effecten wordt/worden weergegeven in DJUCED™ 18°.



Draai aan de encoder om het bijbehorende effect te moduleren.

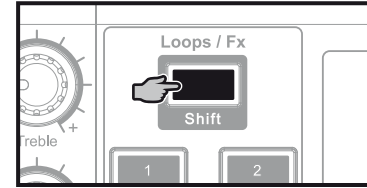


5.2 Een loop maken en afspelen van een track die is geladen en die wordt afgespeeld.

Druk op de **Shift**-knop voor toegang tot de Loops-modus.

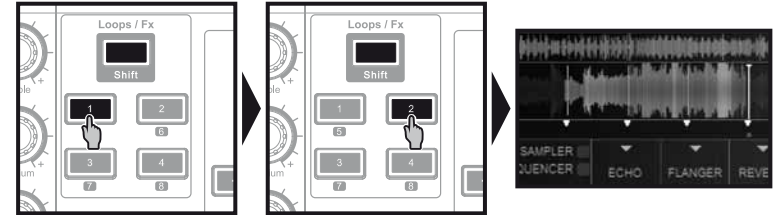
Als de **Shift**-knop niet verlicht is, is Loops-modus actief (= loops).

Als de **Shift**-knop wel verlicht is, is Fx-modus actief (= effecten).

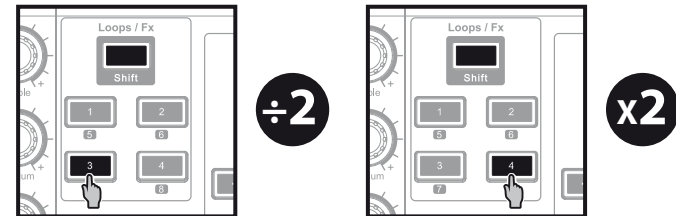


In de loops-modus, druk, wanneer een track wordt afgespeeld, op knop 1 om de start van de loop (het "loop in"-punt) vast te leggen en druk daarna op knop 2 op het moment dat de loop beëindigd moet worden (het "loop out"-punt).

Gebruik de verticale lijnen in DJUCED™ 18° (1 lijn = 1 beat) en gebruik de muziek die wordt afgespeeld als hulp bij het vaststellen waar de loop het beste kan eindigen. DJUCED™ 18° speelt een gedeelte van de track af als loop. Druk op knop 2 om de loop te stoppen en terug te gaan naar normaal afspelen.



Druk op knop 3 om de lengte van de loop te halveren en op knop 4 om de lengte te verdubbelen.



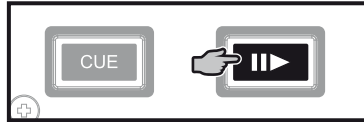
6 - CUE POINTS GEBRUIKEN

Een cue point is een markering die u in een track kunt plaatsen. Dit maakt het mogelijk om het afspelen van de track op die plek te laten beginnen.

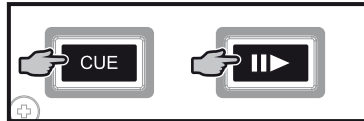
6.1 Als een track wordt afgespeeld, kunt u het afspelen stoppen door op de **II**-knop te drukken. Plaats vervolgens een cue point door op de **CUE**-knop te drukken.



6.2 Start het afspelen en druk op de **CUE**-knop om naar het reeds geplaatste cue point te gaan. Als u de **CUE**-knop loslaat, wordt het afspelen gestopt. Druk op de **II**-knop en laat de **CUE**-knop los als u door wilt gaan met afspelen vanaf het cue point.



6.3 Als u op de **CUE**-knop drukt, begint het afspelen op het laatste cue point dat u in de track hebt gezet en stopt het als u de knop loslaat. Druk tegelijkertijd op de knoppen **CUE** en **II** om naar een cue point te gaan en het afspelen te starten.

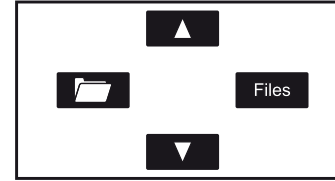


Klik op **⊖** (in DJUCED™ 18°) om een cue point te verwijderen.



7 - EEN AFSPELLIJST MAKEN

Markeer één van de tracks die u aan de afspeellijst wilt toevoegen met behulp van deze knoppen:



De knop **⊕** wordt links getoond.

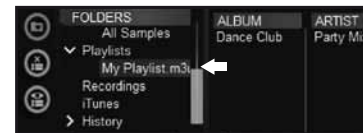


Klik op de knop **⊕** om een afspeellijst te maken.

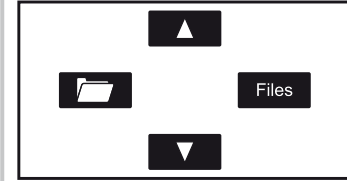
Geef de afspeellijst een naam en druk op OK.



De nieuwe afspeellijst komt in de map Playlists.



Ga terug naar de map met uw muziek met behulp van deze knoppen:



Selecteer in DJUCED™ 18° met de muis één of meer tracks.

Als u de SHIFT-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt bij het selecteren, kunt u meerdere opeenvolgende tracks selecteren. Zet de geselecteerde tracks met slepen-en-neerzetten in de afspeellijst die u hebt gemaakt ("My Playlist" in dit geval).

