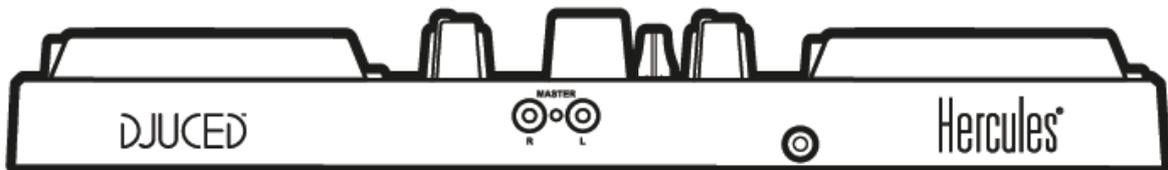
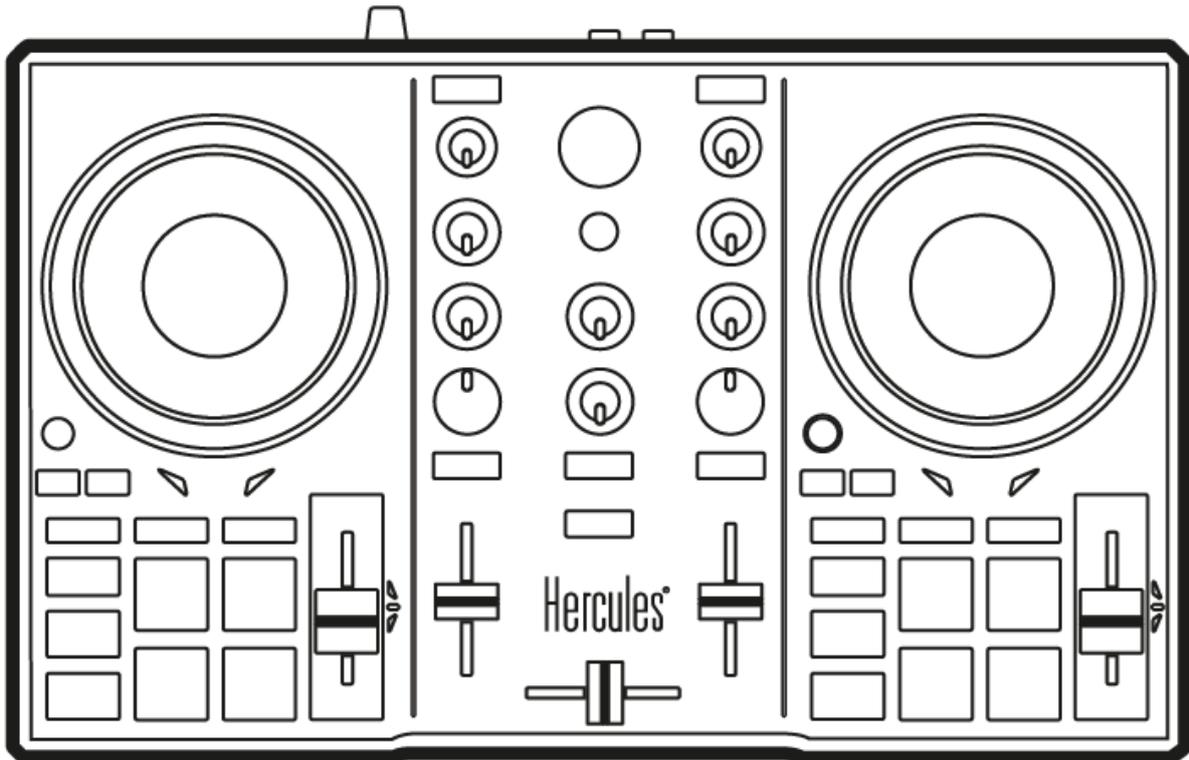


Benutzerhandbuch

DJCONTROL IMPULSE 200



1. Übersicht



2. Packungsinhalt

- Hercules DJControl Inpulse 200
- DJUCED® Sticker
- Garantie-Flyer

3. Produktspezifikationen

3.1. *Mechanische Spezifikationen*

- Maße: 32 x 19.5 x 4.9 cm
- Gewicht: 0.9 kg

3.2. *Technische Spezifikationen*

1. USB MIDI Controller mit:

DECK

- 8 Transport-Buttons: SHIFT / PLAY / CUE / SYNC
- 2 Rastergitter mit je 4 Pads und 2 assoziierte Modus-Buttons (HOTCUE, ROLL, FX, SAMPLER)
- 4 LOOP IN/OUTButtons
- 2 Vinyl Buttons
- 2 berührungsempfindliche kapazitive Jogwheels
- 2 Pitchfader
- Beatmatch Hilfslichtleiste

MIXER

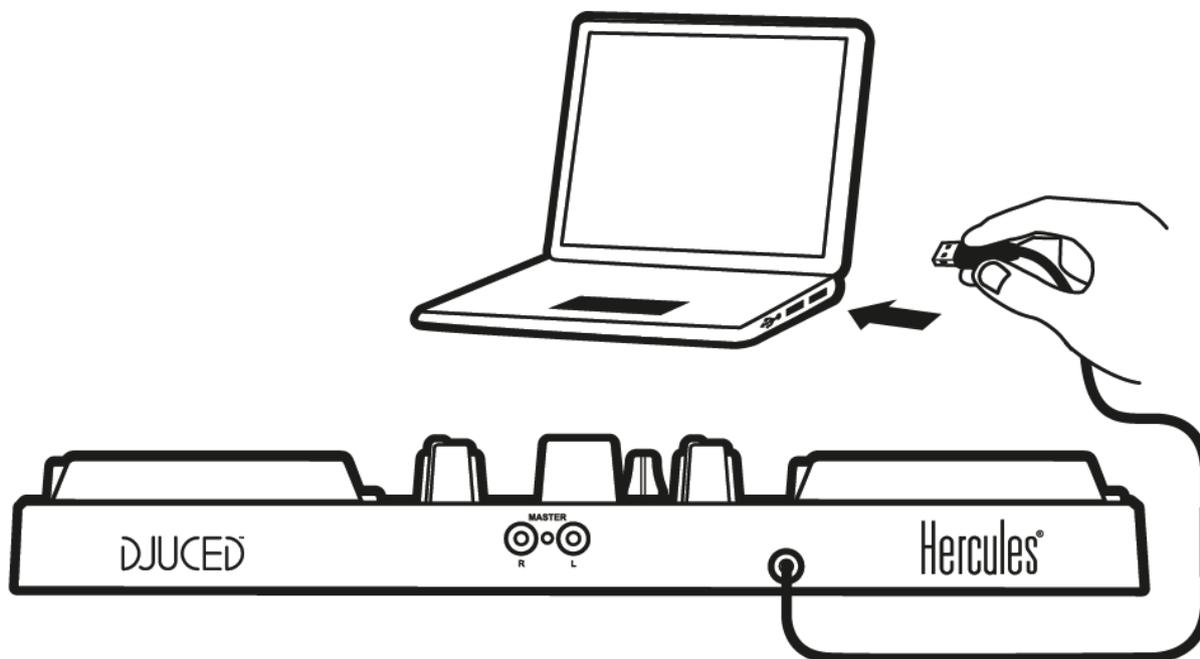
- 1 Drehwertgeber mit integriertem Schalter zum Navigieren durch Ordner und Playlisten
- 1 beleuchteter Ring und ein Assistant-Button, der dem Nutzer ermöglicht, das Speed-Niveau der am besten passenden Titel (vom Assistant vorgeschlagen) zu sehen, auszuwählen und zu mixen.
- 2 Buttons, um Songs auf die Decks zu laden (virtuelle Turntables)
- 2 2-Band EQs mit entsprechenden Potis (HIGH, LOW)
- 2 Master- und Kopfhörer-Lautstärkeregler (Hardware Einstellungen)
- 2 Buttons zur Aktivierung/Deaktivierung des Vorhörens über Kopfhörer und 1 Button zur Aktivierung/Deaktivierung des Monitoren der Master-Ausgänge
- 2 Lautstärkeregler
- 1 Crossfader

2. Eingebautes Mehrkanal-Audiointerface

- Lautsprecher-Ausgang (= Ausgang 1-2) mit Cinch-Buchsen
 - Maximalleistung = 5 dBu in 1 k Ω
 - THD+N @ 1 kHz ~ -80 dB
 - Auflösung = 24-bit
 - Abtastrate = 44 kHz
- Kopfhörer-Ausgang (= Ausgang 3-4) mit 3,5 mm ($\frac{1}{8}$ ") Buchse
 - Maximalleistung = 5 dBu into 32 Ω @1 khz
 - THD+N @ 1 kHz ~ -75 dB
 - Auflösung = 24-bit
 - Abtastrate = 44 kHz

4. Einrichtung

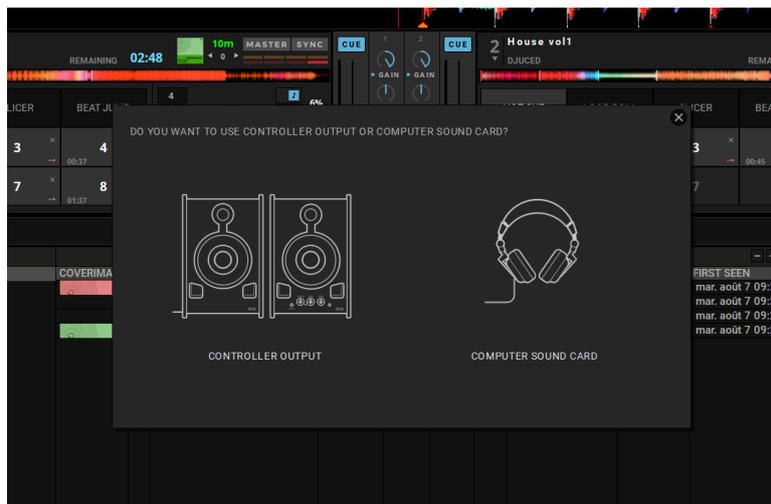
4.1. Anschluß an einen Computer (USB)



Hinweis: Eine LED-Leuchtsequenz, genannt Vegas Mode wird jedes Mal gestartet, wenn Sie das Gerät an den Computer anschließen. Der Vegas Mode wird in vier Phasen ausgeführt. Damit können alle LEDs beleuchtet und die vier möglichen Farben für den mehrfarbigen Energiering mit Hintergrundbeleuchtung angezeigt werden.

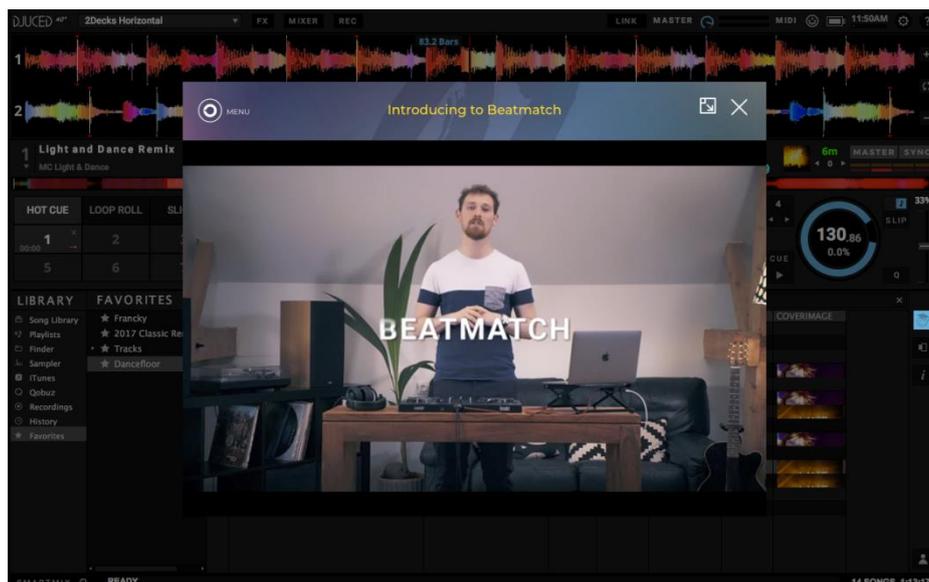


Wenn Sie die DJUCED®-Software das erste Mal starten werden Sie durch die Einrichtung Ihres Produkts geleitet und können verschiedene Elemente, wie Ihre Kopfhörer und/oder Ihre aktiven Lautsprecher anschließen. Sie erhalten außerdem Anweisungen, wie Sie die eingebauten Lautsprecher Ihres Computers auswählen, wenn Sie nicht über Kopfhörer und/oder aktive Lautsprecher verfügen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm Schritt für Schritt, um zu beginnen.



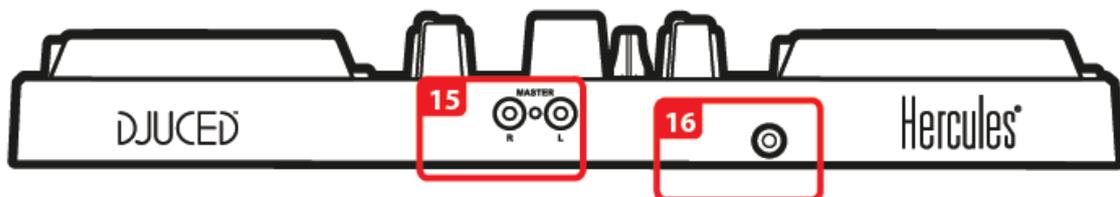
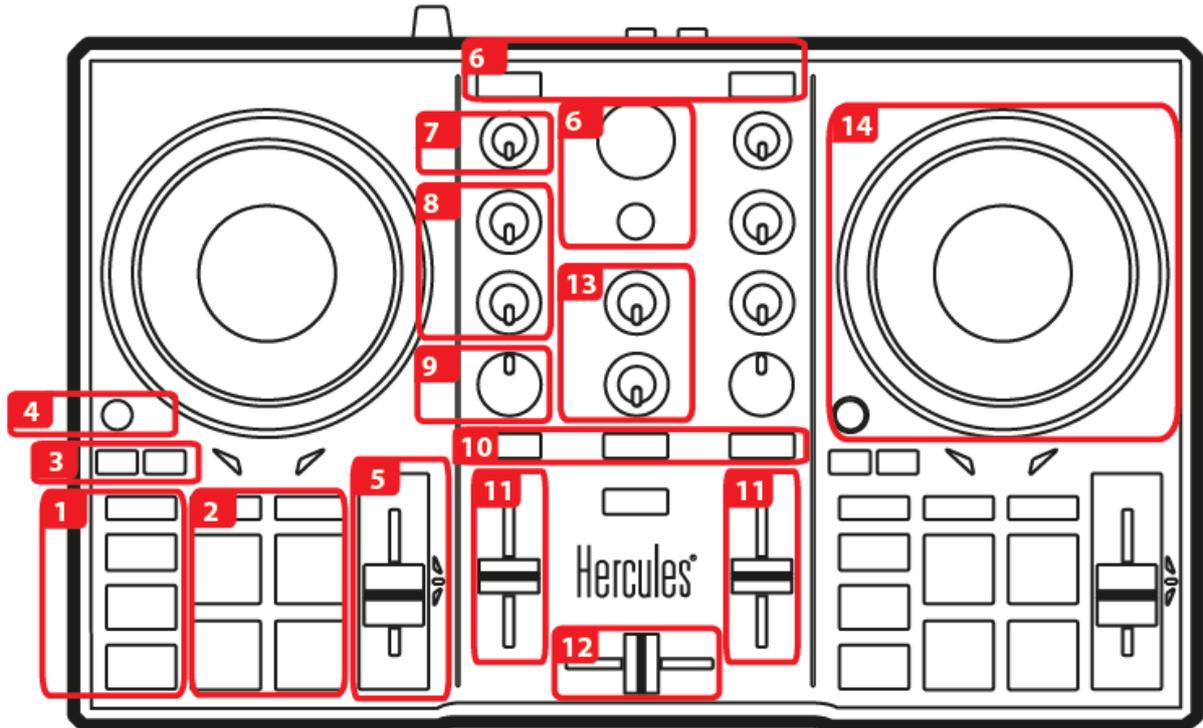
4.4. **Hercules DJ Academy**

Folgen Sie den Anleitungen in der Hercules DJ Academy, in DJUCED® integriert, indem Sie auf das  Icon klicken.



5. Beschreibung der Merkmale

5.1. Produktbeschreibung



1. Transport-Buttons: SYNC, CUE, Play/Pause, SHIFT
2. Performance-Pads
3. Loop In/Out (Start des Loops/Ende des Loops)
4. Aktivieren/Deaktivieren des Vinyl (Scratchmodus)
5. Temporegler mit visueller Beatmatching-Hilfe (rote LEDs), und grüne Zentral-LED als Rückkehrpunkt zum Original-Tempo
6. Bibliothek durchstöbern; Assistant-Button, der dabei hilft, die am besten passenden Folgetracks auszuwählen und das Beatmatching der entsprechend ausgewählten Tracks anzuzeigen/auszuwählen; Track auf das entsprechende Deck laden
7. Gain-Kontrolle
8. 2-Band EQ
9. Doppelfilter (Tiefband/Hochband)
10. Vorhören der virtuellen Decks 1 und 2 über Kopfhörer und des Master-Ausgangs
11. Lautstärkereglere für die virtuellen Decks 1 und 2
12. Crossfader
13. Kopfhörer- und Master-Lautstärke (Hardware Einstellungen)
14. Deck: Scratch, Pitch bend
15. Lautsprecher-Ausgang(1-2) mit Cinch/RCA-Format zum Anschluss von Aktivboxen
16. USB-Kabel zum Anschluss an den Computer
17. Kopfhörerausgang (3-4), Miniklinke 3.5 mm

EQUALIZER (EQ)

Der **Drehregler** steuert die **EQ-Intensität** in DJUCED®. Für jedes Band gibt es einen Regler: **HIGH / LOW**. Diese Regler funktionieren genauso auf den Decks 1 und 2.

GAIN

Gain-Einstellungspotis für Decks 1 und 2.

Einfaches Durchstöbern **AUF/AB** durch Ihre Musikbibliothek durch Drehen des Encoders nach **LINKS/RECHTS**.

DRÜCKEN Sie den Encoder um **ORDNER/DATEIEN AUSZUWÄHLEN**.

Drücken Sie **SHIFT** und den Encoder, um zum Ausgangspunkt des Explorers zurückzukehren.

Drücken Sie den **ASSISTANT**-Button, um das Panel für die am besten passenden Folgetracks zum Mixen anzuzeigen.

Drücken Sie den **ASSISTANT**-Button und drehen den Encoder, um das Speed-Niveau der vorgeschlagenen Tracks einzustellen.

LOAD-BUTTONS

Diese Buttons haben 2 Funktionen:

- Schließen/Öffnen der Ordner.
- Laden Sie den entsprechenden Track auf das Zieldeck.

PRE-FADER LISTENING (PFL)

Aktivieren/Deaktivieren der -Buttons zum Aktivieren/Deaktivieren des Sounds eines jeden Decks auf Ihrem Kopfhörer und des **MASTER**-Buttons zum Aktivieren/Deaktivieren der Wiedergabe Ihres Mixes (den das Publikum hört) auf Ihren Kopfhörern.

Die **HEADPHONES**- und **MASTER**-Potis regeln die Lautstärke Ihres Kopfhörers und Ihrer Lautsprecher.

LAUTSTÄRKE-REGLER

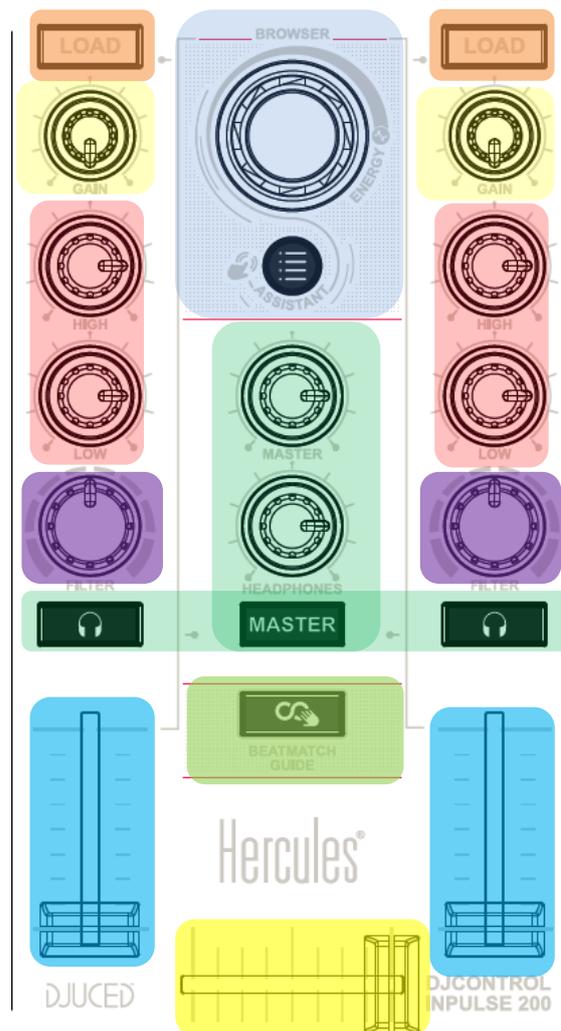
Diese Regler (einer pro Deck) stellen die Lautstärke jedes Ihrer Decks ein.

CROSSFADER

Dieser Regler ermöglicht Ihnen das Mixen der Tracks auf den verschiedenen Decks.

FILTER

FILTER-Potis ermöglichen Ihnen, die Einstellung der Frequenzen Ihrer Doppelfilter (Tiefband/Hochband).



BEATMATCH GUIDE

Dieser Button ermöglicht Ihnen das Aktivieren/Deaktivieren der Beatmatch-Hilfe (**TEMPO** und **BEAT ALIGN**).

VINYL

Mit diesem Button können Sie den SCRATCH-Modus aktivieren/deaktivieren (in Verbindung mit den Jogwheels).

MODUS

In Verbindung mit den Pads können Sie mit diesen Buttons voneinander unabhängig auf jedem Deck den Modus des Pads auswählen (HOTCUE/ROLL/FX/SAMPLER).

Auf den sekundären Modus (FX und SAMPLER) kann durch einen längeren Druck (ca. ½ Sekunde) auf den entsprechenden Button zugegriffen werden: Der Button blinkt und zeigt so an, dass der sekundäre Modus aktiviert ist.

PLAY/PAUSE-BUTTON

Spielt den Track auf dem entsprechenden Deck (Deck 1 oder 2) ab oder pausiert diesen.

CUE BUTTON

- Wird ein Track **NICHT abgespielt**, können Sie einen **Cuepoint** an der aktuellen **PLAYHEAD**-Position setzen. (Playhead = das gut sichtbare Dreieck oberhalb der Zeitleiste zeigt an, welcher Zeitpunkt der Aufnahme gerade abgespielt wird).

- Wird ein Track **abgespielt**, geht der **Playhead** zum **zuletzt genutzten Cuepoint** und **stoppt das Abspielen des Tracks**.

- **Drücken und Halten Sie den CUE-Button**, um das Abspielen des Tracks zu **starten**. Wenn Sie den Button **loslassen**, **kehrt dieser zum Cuepoint zurück**.

- Drücken Sie den **CUE-Button** und den **PLAY-/PAUSE-Button**, um ein **CUE-PLAY (CUP)** auszuführen.

- **SHIFT + CUE** = Rückkehr zum Start des Tracks.

SYNC BUTTON

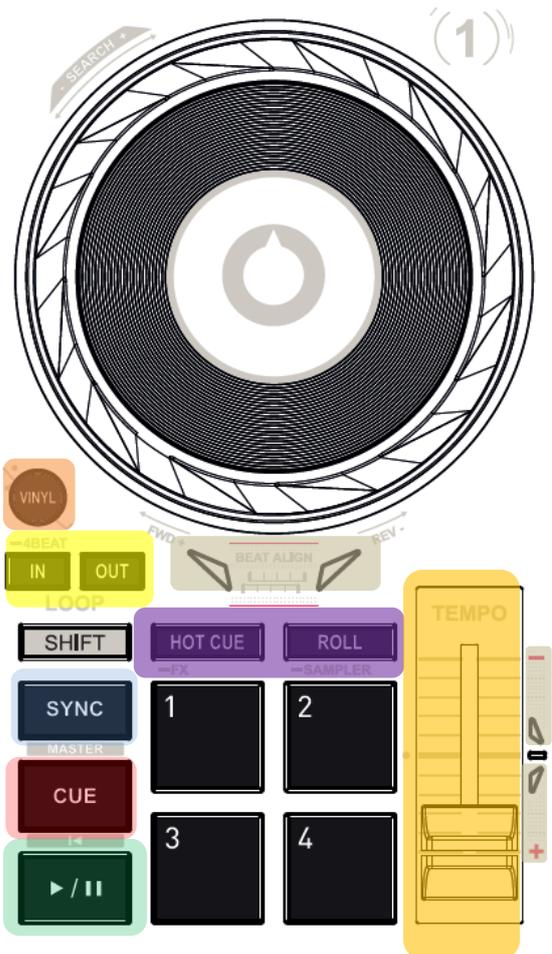
- Drücken Sie den **SYNC-Button**, um die **BPM der Decks** mit dem **Master-Tempo zu synchronisieren**.

- Drücken Sie **SHIFT + SYNC**, um das **aktuelle Deck als Master Tempo** zu erzwingen.

LOOP

- **Aktiviert/Deaktiviert** einen Loop durch die Auswahl des **Beginn-Punktes (IN)** und den **End-Punkt(OUT)** des Loops. Wenn Sie den **LOOP IN** Button für ½ Sekunde drücken und halten, wird ein **automatischer Loop (4 Beats lang)** gestartet.

Sie können jederzeit durch gleichzeitiges Drücken von **SHIFT + LOOP IN** die Länge des aktiven Loops **durch 2 teilen** oder durch gleichzeitiges Drücken von **SHIFT + LOOP OUT** die Länge des Tracks **mit 2 multiplizieren**.



TEMPO

Ein **TEMPO-Regler** ermöglicht Ihnen die **Abspielgeschwindigkeit** eines Tracks (BPM) **manuell einzustellen**, um **2 Tracks miteinander zu synchronisieren**.

Die **grüne LED** rechts vom Regler zeigt an, dass der Track in der **Originalgeschwindigkeit abgespielt** wird (Pitchfader in der Mitte).

BEATMATCH-Hilfe (4 rote Pfeile pro Deck)

TEMPO Visualisierungshilfe: Zeigt an, dass Sie entweder den Track **langsamer oder schneller** abspielen müssen (z. B. **TEMPO-Regler** nach oben oder nach unten verschieben).

BEAT ALIGN Visualisierungshilfe: Zeigt an, in welche **Richtung** Sie das **Jogwheel drehen** müssen, um beide **Beatgrids übereinstimmend** auszurichten.

Im HOTCUE Modus

Fügen Sie einen HotCue an der aktuellen Playhead-Position durch Drücken des Pads ein.

Das Pad leuchtet rot auf, wenn ein HotCue definiert wurde.

Drücken Sie ein Pad, um den Playhead auf den entsprechenden HotCue zu positionieren.

Um einen HotCue zu löschen, drücken Sie bitte SHIFT + ein Pad.

HINZUFÜGEN oder **LÖSCHEN** von bis zu 4 **HOTCUES** im laufenden Betrieb.

Im ROLL Modus

Pad 1 aktiviert einen temporären Loop von 1/16 eines Beats.

Pad 2 aktiviert einen temporären Loop von 1/8 eines Beats.

Pad 3 aktiviert einen temporären Loop von 1/4 eines Beats.

Pad 4 aktiviert einen temporären Loop von 1/2 eines Beats.

Der Track wird im Hintergrund weiter abgespielt, sodass Sie den Rhythmus und die Phrasierung nicht verlieren, wenn Sie den Loop beenden/das Pad freigeben.

Im _FX Modus (lange drücken)

Pad 1 aktiviert einen automatischen Übergang mit dem FadeToGrey Effekt.

Pad 2 aktiviert einen automatischen Übergang mit dem TransDelay Effekt.

Pad 3 aktiviert den Flanger Effekt.

Pad 4 simuliert einen Baby Scratch.

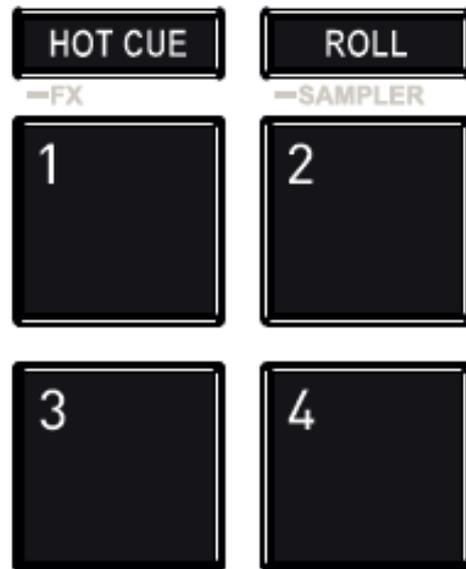
Im _SAMPLER Modus (lange drücken)

Die Pads ermöglichen Ihnen die 4 Samples abzurufen, die an erster Stelle im Multilayer-Sampler in DJUCED® stehen.

Pad unbeleuchtet = kein Sample wird abgespielt.

Pad beleuchtet = das Sample wird abgespielt.

SHIFT + Pad = stoppt das Abspielen des Samples.



JOG WHEEL

Die Jogwheels sind druckerkennend und können auf die leiseste Berührung Ihrer Finger reagieren. Mit den Jogwheels können Sie:

- sich innerhalb von Tracks bewegen (wenn das Abspielen gestoppt wurde).
- Den Pitch Bend eines Tracks (während des Abspielens) steuern.
- Scratchen (bei aktiviertem Vinyl (Scratch) Modus) durch Berühren des oberen Teils des Jogwheels und durch Drehen desselben nach rechts oder links.

In Verbindung mit dem **SHIFT**-Button haben Sie Zugriff auf die **SEARCH**-Funktion, um sich innerhalb eines Track schnell zu bewegen.

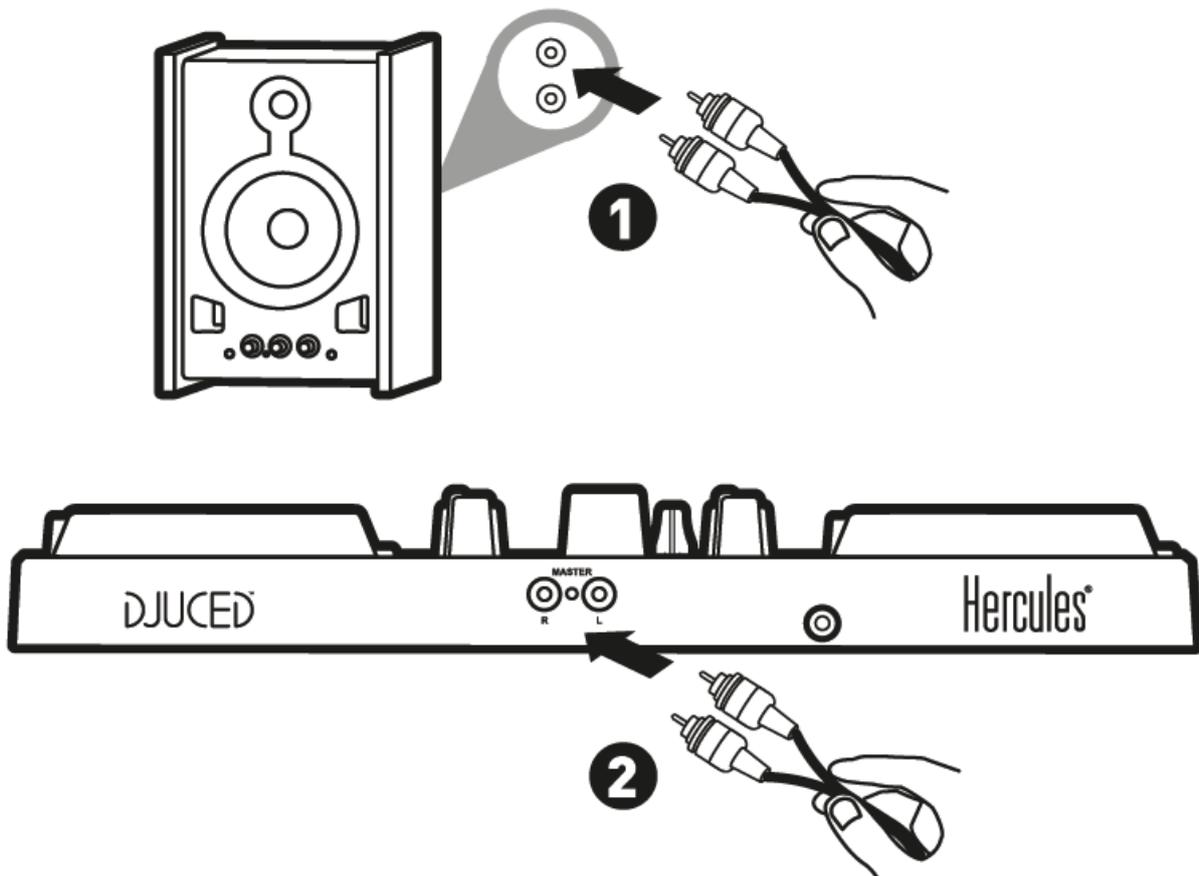


5.2. Mehrkanal-Soundkarte

Das Produkt enthält eine integrierte Mehrkanal-Soundkarte, so dass Sie Ihren Mix auf Lautsprecher für das Publikum (Lautsprecher-Ausgang) abspielen können und den nächsten Titel, den Sie vorbereiten, über Kopfhörer (Kopfhörer-Ausgang) vorhören können.

1. Lautsprecher-Ausgang (= Ausgang 1-2)

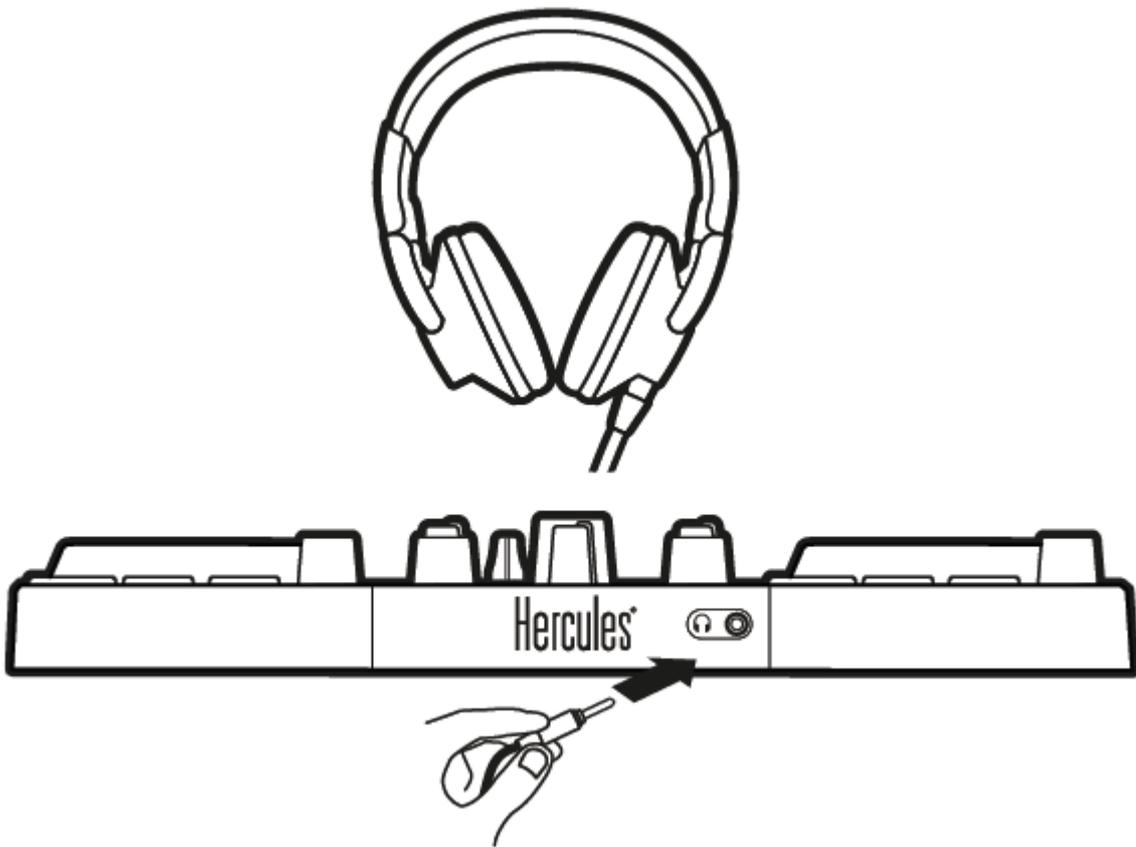
Ihre Lautsprecher sollten an den Lautsprecher-Ausgang angeschlossen sein, der sich hinten an Ihrem Gerät befindet.



2. Kopfhörer-Ausgang (=Ausgang 3-4)

Ihr Kopfhörer sollte an den Kopfhörer-Ausgang angeschlossen sein, der sich an der Seite Ihres Produktes befindet.





Standardmäßig wird jedes Mal, wenn Ihr Produkt angeschlossen ist, der Kopfhörer-Ausgang dem Ausgang 3-4 zugeordnet, so dass dieser mit jeder marktgängigen DJing-Software funktioniert – einschließlich und insbesondere mit DJUCED®.

Wenn Sie den Kopfhörer-Ausgang Ihres Produktes allerdings zum Hören von Musik auf Ihrem Computer mittels z. B. iTunes verwenden wollen, um Musik zu hören, müssen Sie den Ausgang 1-2 auf den Kopfhörer-Ausgang umleiten. Um dies zu tun, drücken Sie den Master-Button.

5.3. *Kompatibilität*

1. USB Audio / USB MIDI

Dies ist ein Plug&Play Produkt und funktioniert ohne Treiber auf jedem PC oder Mac, da es mit den USB-Audio- und USB-MIDI-Normen übereinstimmt.

2. ASIO

ASIO-Treiber stehen auf der Produktseite der Hercules Support Website zur Verfügung, falls diese für eine Software-Applikation erforderlich sind oder wenn Sie von geringerer Latenz auf Ihrem PC profitieren wollen. Die Hercules ASIO-Treiber enthalten eine Bedienkonsole, die über das

entsprechende Symbol auf der Taskleiste auf einem PC oder im Verzeichnis application\Hercules\DJControl Inpulse 200 auf einem Mac zugänglich ist.

Diese Benutzeroberfläche ermöglicht Ihnen, die verschiedenen ASIO-Einstellungen zu konfigurieren, sowie die Buffer-Größen und Latenz festzulegen.



Sie können die ASIO-Einstellungen wie folgt konfigurieren:

- Setzen Sie die Größe des USB-Buffers auf "Standard (4 ms)".
- Setzen Sie die Größe des ASIO-Buffers auf den Anfangswert 512.
- Starten Sie Ihre Application (z. B. DJUCED®) und wählen Sie die DJControl Inpulse 200 ASIO Treiber.

Sobald die Software beginnt die ASIO-Treiber zu nutzen, können die ASIO-Einstellungen nicht mehr in der Systemsteuerung geändert werden. Das ist völlig normal und zeigt an, dass die ASIO-Treiber im Einsatz sind.

- Verwenden Sie Ihre Software, um alle Artefakte, Audio-Störungen (Knacken, Knistern) und Latenzprobleme herauszuhören: Sollte eines dieser Probleme auftreten, müssen Sie die Buffer-Größen entsprechend anpassen.
- Schließen Sie Ihre Software und passen Sie Ihre ASIO-Buffer schrittweise um jeweils einen Wert an:
 - *Reduzieren Sie die Buffer-Größe, um die Latenz zu reduzieren.*
 - *Erhöhen Sie die Buffer-Größe, wenn Sie Störungen oder Artefakte im Audio bemerken.*

Sie müssen diesen Vorgang wiederholen, bis Sie die optimale Buffer-Größe für Ihr System finden.

Die Treiber stehen hier zur Verfügung: **<https://support.hercules.com>**

3. Firmware-Update

Ihr Produkt verfügt über ein automatisches Firmware-Update. Dies erfordert die Installation der Hercules-Treiber. Dazu folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Firmware-Update erfolgt automatisch.

Die Treiber stehen hier zur Verfügung: **<https://support.hercules.com>**

Das Control Panel erlaubt Ihnen ebenso auf diese Informationen zuzugreifen und zeigt die installierte Treiber-Version auf Ihrem Computer auf der Registerkarte ÜBER an. Halten Sie diese Information bereit, wenn Sie den technischen Support von Hercules kontaktieren.

6. Demo-Modus

Dieser Modus ist verfügbar, wenn Sie Ihr Produkt an einem USB-Netzteil anschließen, und wird insbesondere in Geschäften zu Vorführzwecken verwendet. In diesem Fall ist das Produkt nicht bedienbar, sondern befindet sich im Demo-Modus: Die Demo-Sequenz wiederholt sich selbstständig.

7. FAQs

a. Es kommt kein Ton aus meinem Kopfhörer.

Stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Kopfhörer an der rechten Seite des Gerätes angeschlossen haben, da Ihr Produkt mit einer Mehrkanal-Soundkarte ausgestattet und für die Nutzung mit DJUCED® vorkonfiguriert ist.

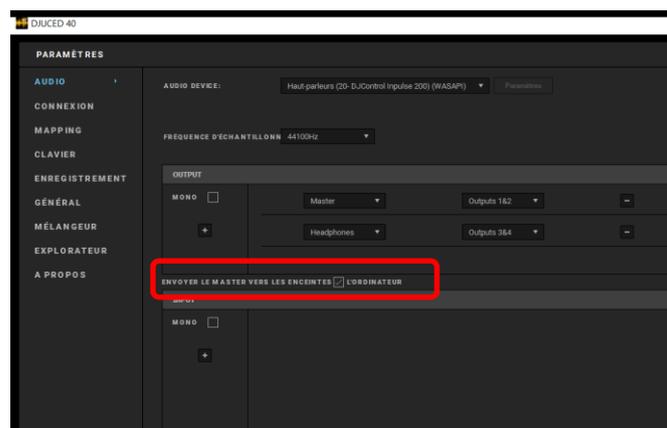
Standardmäßig sind die beiden Monitoring-Buttons aktiviert, wenn die Software zum ersten Mal gestartet wird. Sie können dann wählen, welches Deck Sie auf Ihrem Kopfhörer vorhören möchten, oder benutzen den Master-Button, um den Ergebnissen Ihres Mixes zu lauschen.

b. Es kommt kein Ton aus meinen Lautsprechern.

Stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Lautsprecher an die Cinch-Anschlüsse an der Rückseite des Gerätes angeschlossen haben. Ihr Produkt ist mit einer Mehrkanal-Soundkarte ausgestattet und bereits für die Nutzung mit DJUCED® vorkonfiguriert.

c. Es kommt kein Ton aus meinen Laptop-Lautsprechern.

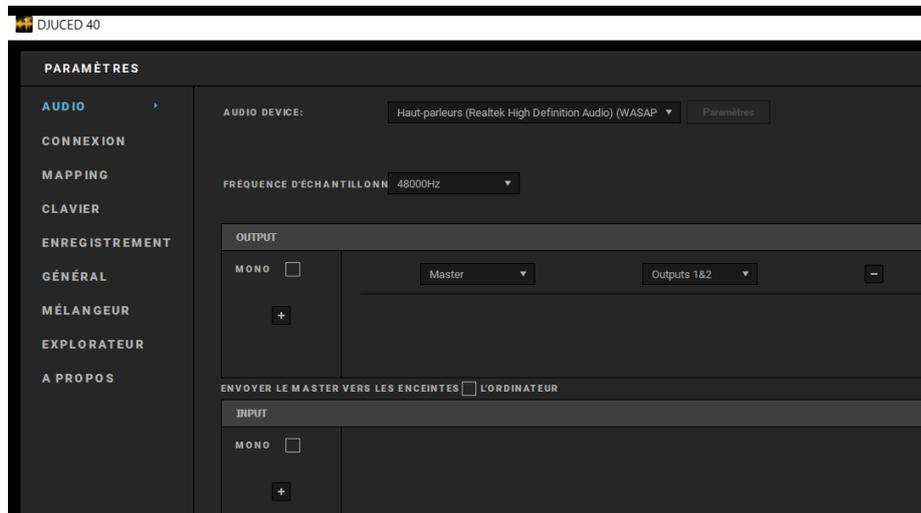
Ihr Produkt ist mit einer Mehrkanal-Soundkarte ausgestattet und bereits für die Nutzung mit DJUCED® vorkonfiguriert. Wenn Sie den eingebauten Lautsprecher Ihres Laptops verwenden möchten, markieren Sie die Option **“SENDE MASTER AN LAUTSPRECHER”** in den Einstellungen von DJUCED®.



d. Es kommt kein Ton aus meinem Kopfhörer oder meinen Laptop-Lautsprechern.

Wenn Sie die Standard-Soundkarte in DJUCED® geändert haben oder die Option **“SENDE MASTER AN LAUTSPRECHER”** markiert und Ihre

Laptop-Soundkarte standardmäßig ausgewählt haben, müssen Sie auch Ihren Kopfhörer an den Computer anschließen. DJUCED® arbeitet mit nur einer Soundkarte für die Lautsprecher- und Kopfhörer-Ausgänge. Sollte Ihre eingebaute Soundkarte nur über einen Ausgang (1-2), wie im folgenden Beispiel verfügen, sind Sie nicht in der Lage, Ihren Kopfhörer für das Vorhören zu verwenden.



In diesem Fall schließen Sie Ihren Kopfhörer und Ihre Lautsprecher direkt an das Produkt an.

e. Ich kann meine Multimedia-Lautsprecher nicht an meine DJControl Inpulse 200 anschließen.

Sollten die Stecker Ihrer Lautsprecher nicht in die Buchsen Ihrer DJControl Inpulse 200 passen, verwenden Sie bitte einen Adapter Cinch auf 3.5 mm Miniklinke (nicht enthalten) oder jeden anderen Adapter, der zu Ihren Lautsprechern passt.

Sie können Ihre Lautsprecher auch an den Kopfhörer-Ausgang anschließen und durch Drücken des MASTER-Buttons die Ausgänge 1-2 auf die Ausgänge 3-4 routen.

8. Marken

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

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

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

Die DJUCED-Marke und die DJUCED-Grafikelemente sind Eigentum der Guillemot Corporation.

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

9. Copyright

Kein Teil dieses Handbuchs darf kopiert, zusammengefasst, übertragen, transkribiert, in einem Abrufsystem gespeichert oder in eine andere Sprache oder Computersprache übersetzt werden. Egal in welcher Form und mit welchen Mitteln, elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, per Fotokopie, Aufnahme oder andere. Hierzu bedarf es zwingend einer ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung seitens der Guillemot Corporation S.A.

10. DJUCED® Endbenutzer-Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie sich die Lizenzvereinbarung, die während der Installation von DJUCED® angezeigt wird, sorgfältig durch.