



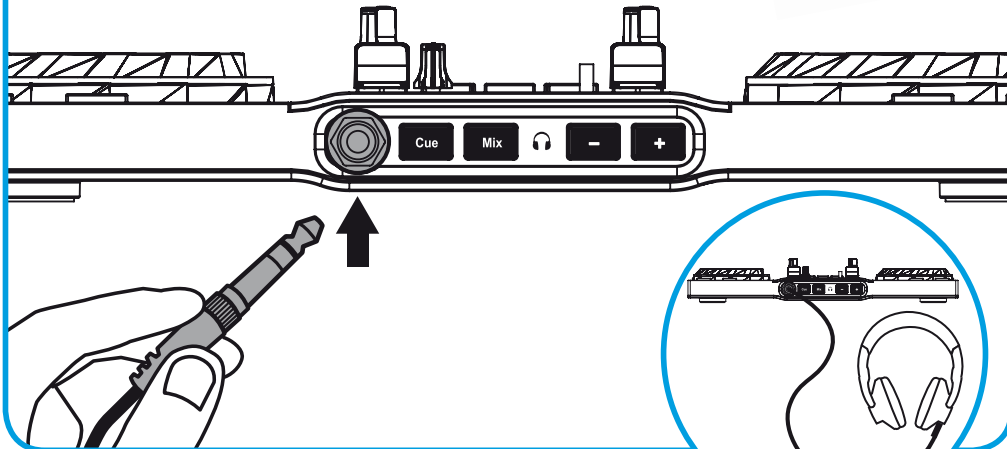
**AAN DE SLAG MET
DJ CONTROL AIR EN DJUCED™**



1

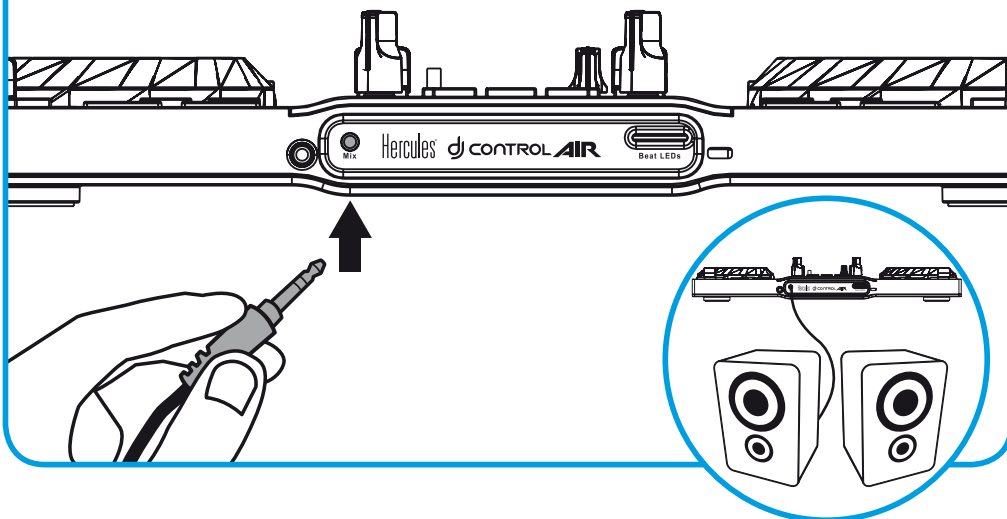
KOPTELEFOON EN SPEAKERS AANSLUITEN

Voorzijde: koptelefoon



! Let er bij het aansluiten van een koptelefoon op dat het volumeniveau te hoog is: speel een track af voordat u de koptelefoon op doet en zet het volume lager als het geluid dat uit de koptelefoon komt te hard klinkt.

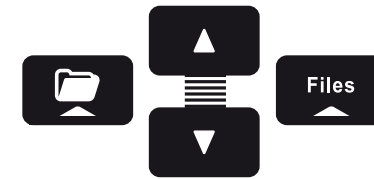
Achterzijde: speakers



2

MUZIEK LADEN IN DJUCED™

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



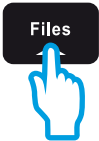
Blader door de lijst met mappen of door bestanden:



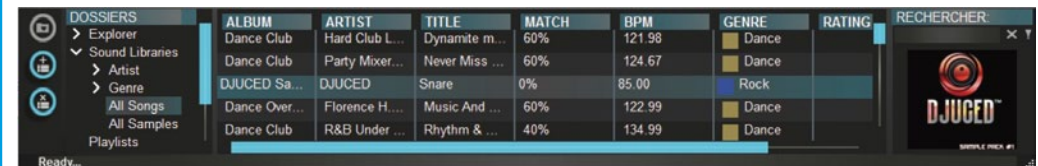
Vouw de boomstructuur van een map in of uit:



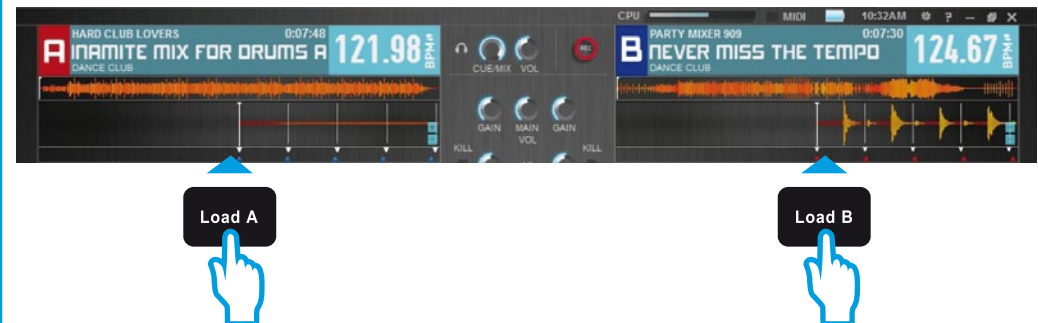
Ga naar de lijst bestanden in een map:



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



2.2 Druk na het markeren van een track op de knop **Load A** om de track op deck A te laden, of op **Load B** om de track op deck B te laden. DJUCED™ analyseert automatisch de BPM (aantal beats per minuut) van de geladen track.



DJUCED™ ondersteunt de meest gangbare audioformaten, zoals mp3, wav, wma, aac en aif...

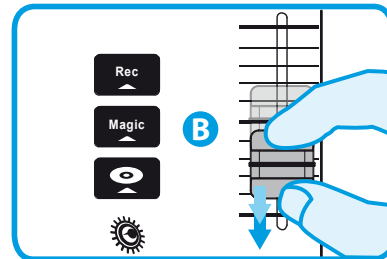
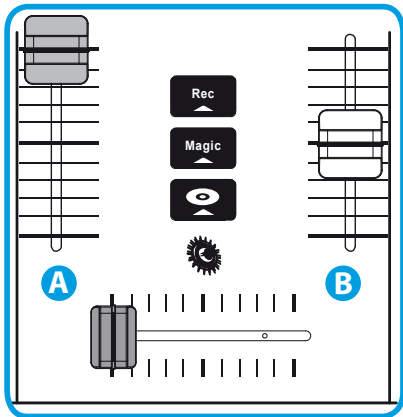
3

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 8 – EEN CUE POINT MAKEN).

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

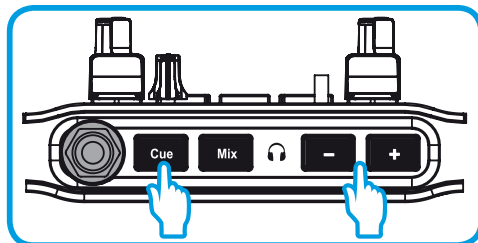
3.2 Voordat u de track op deck B previewt, moet u eerst de volumefader op deck B helemaal omlaag schuiven.



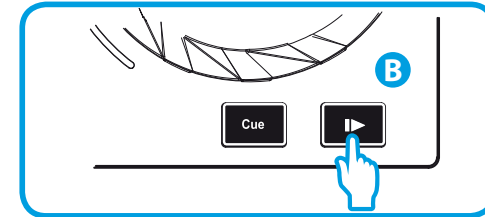
3.3 Druk op de knop op deck B (het deck waarop de te previewen track is geladen).



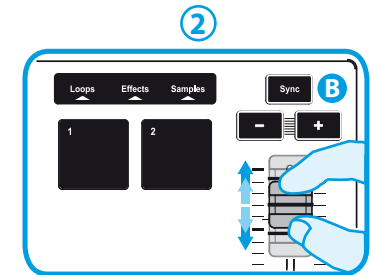
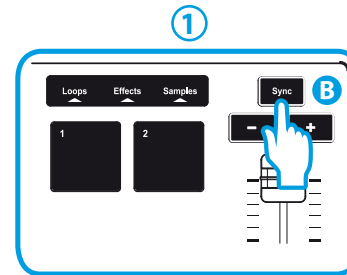
3.4 Druk op de knop voordat u het afspelen van de te previewen track start. Omdat u het volume al uit had gezet, krijgt het publiek de track niet te horen. U bent de enige die hem, op uw koptelefoon, hoort. U kunt het volume op de koptelefoon aanpassen met de knoppen .



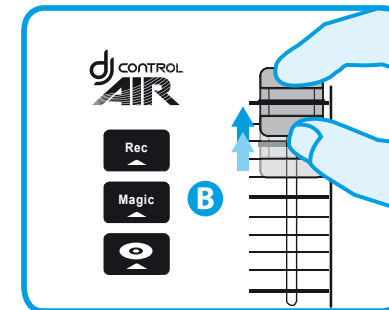
3.5 Begin met het afspelen van de te previewen track op deck B. Prepareer de track (BPM van track matchen, cue point plaatsen, enz.).



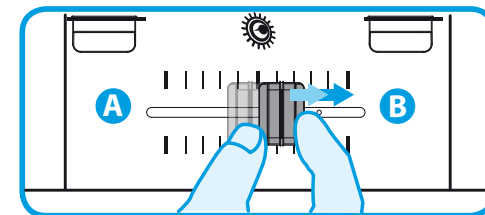
3.6 Synchroniseer de BPM (beats per minuut) door op de knop op deck B (1) te drukken. Of stel met de pitchfader (2) de BPM in op dezelfde waarde als de BPM van deck A.



3.7 Wanneer u klaar bent met het afspelen van de track op deck B, schuift u de volumefader op deck B weer langzaam omhoog.



3.8 Schuif de crossfader langzaam naar de deck B-kant, want daar is de zojuist gepreviewde track geladen.

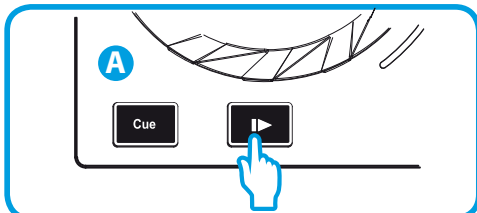


4

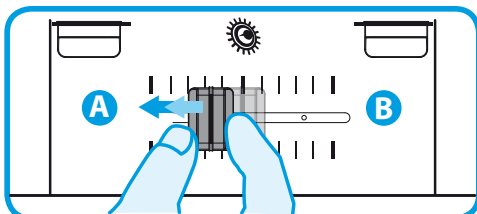
TRACKS MIXEN

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

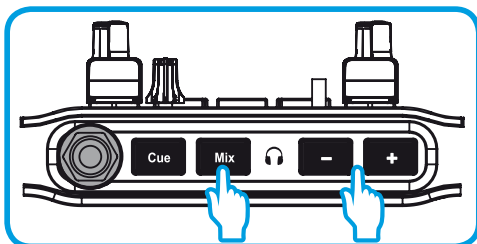
- 4.1** Er is op zowel deck A als deck B een track geladen. U wilt beginnen met het afspelen van de track op deck A.



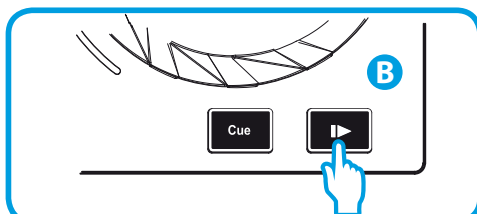
- 4.2** Schuif de crossfader naar het deck waarop de track wordt afgepeeld (naar links in dit geval).



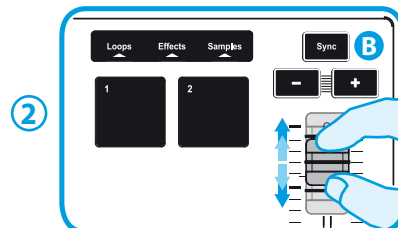
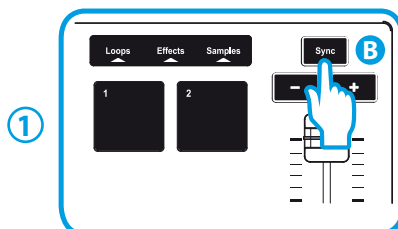
- 4.3** Druk op de knop **Mix** op de voorzijde. Het geluid dat uw publiek krijgt over de speakers krijgt te horen is hetzelfde dat u op uw koptelefoon hoort. U kunt het volume op de koptelefoon aanpassen met de knoppen **-** **+**.



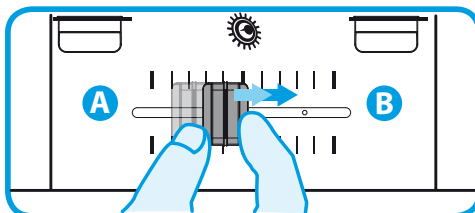
- 4.4** Start met het afspelen van de op deck B geladen track voordat de track op deck A helemaal afgelopen is.



- 4.5** 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 knop **Sync** 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.



- 4.6** 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).



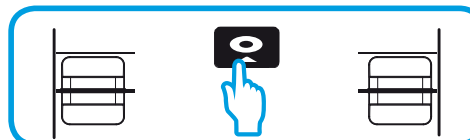
Wanneer er nog 30 seconden resteren tot het einde van de track, wordt er een melding getoond om u er aan te herinneren dat het tijd wordt om de volgende track te gaan afspelen.



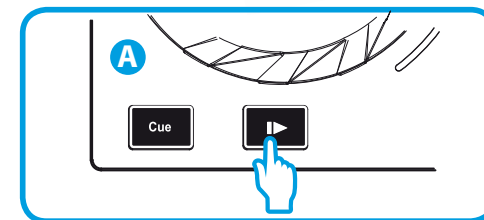
5

SCRATCHEN OP EEN TRACK

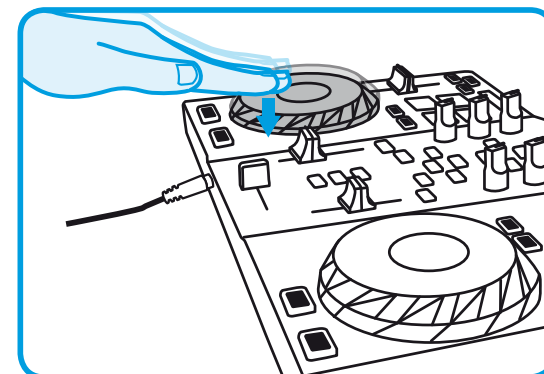
- 5.1** Druk op de knop  om de Scratch-modus in te schakelen.



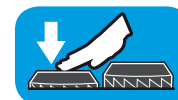
- 5.2** Start met het afspelen van een track geladen op deck A, bijvoorbeeld.



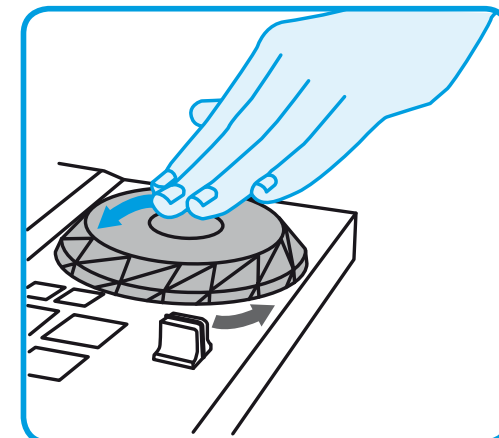
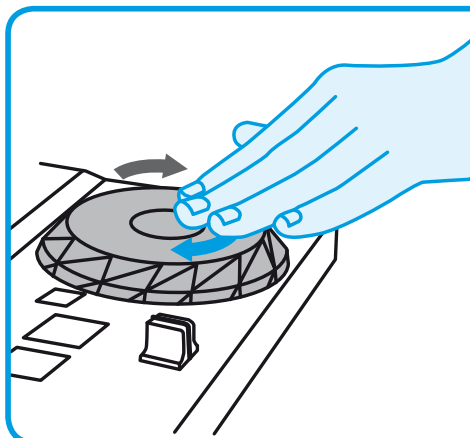
- 5.3** Plaats uw hand op het jogwiel op deck A, zoals afgebeeld.



- 5.4** Druk lichtjes op het jogwiel...



- 5.5** ... en draai het jogwiel voorzichtig eerst naar rechts en dan naar links.

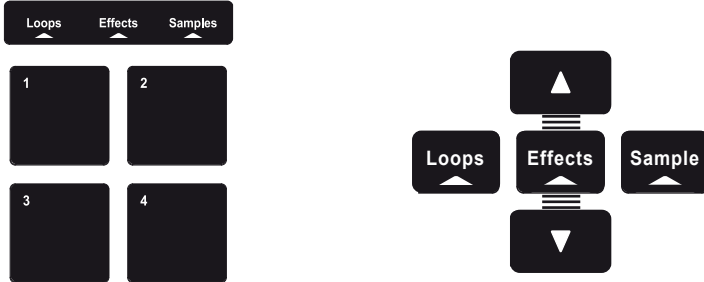


6

DE PADS GEBRUIKEN

De pads starten de sampler, de loops en de effecten.

8 Pads

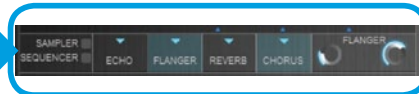
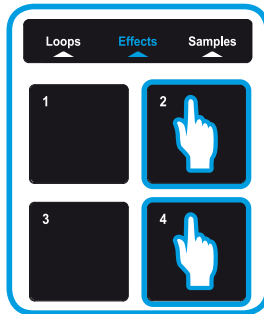


6.1 Een effect toepassen op een track die is geladen en die wordt afgespeeld

Druk op de knop **Effects**.

Tik lichtjes op een of meerdere pads om het effect/de effecten te starten.

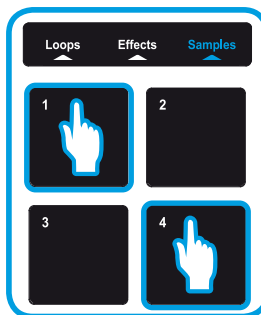
Het bijbehorende effect wordt getoond in DJUCED™ en wordt toegepast op de track die wordt afgespeeld.



6.2 Een sample afspelen op een track die is geladen en die wordt afgespeeld

Druk op de knop **Sample**.

Tik op één of meerdere pads om de samples (een kort stukje muziek of geluid) te starten. **Hoe harder u op de pad drukt, hoe hoger het volume waarmee de sample wordt afgespeeld. Wanneer een sample op een pad wordt gestart, blijft de pad even lang oplichten als de sample lang is: bijvoorbeeld 1 seconde voor een kort geluid zoals een tik op een drum of een paar seconden voor stukje muziek.**



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

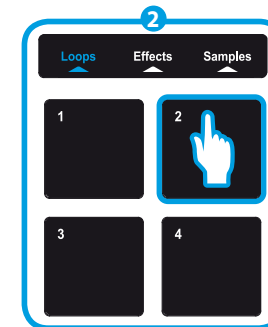
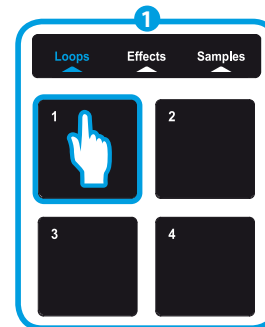
Druk op de knop **Loops**.



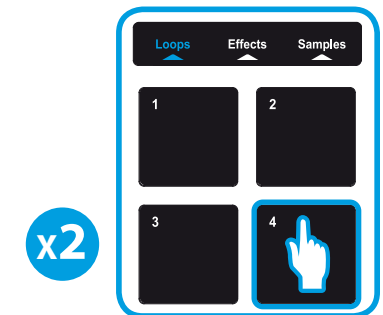
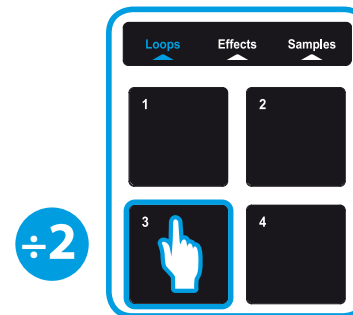
Tik, wanneer een track wordt afgespeeld, op pad 1 om de start van de loop (het "Loop in"-punt) vast te leggen en tik daarna op pad 2 op het moment dat de loop beëindigd moet worden (het "Loop out"-punt).

Gebruik de verticale lijnen in DJUCED™ (1 lijn = 1 beat) en de muziek die wordt afgespeeld als hulp bij het vaststellen waar de loop het beste kan eindigen.

DJUCED™ speelt een gedeelte van de track als een loop af. Tik op pad 2 om de loop af te sluiten en terug te gaan naar normaal afspelen.

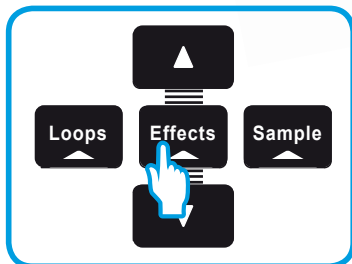


Tik op pad 3 om de lengte van de loop te halveren en op pad 4 om de lengte te verdubbelen.



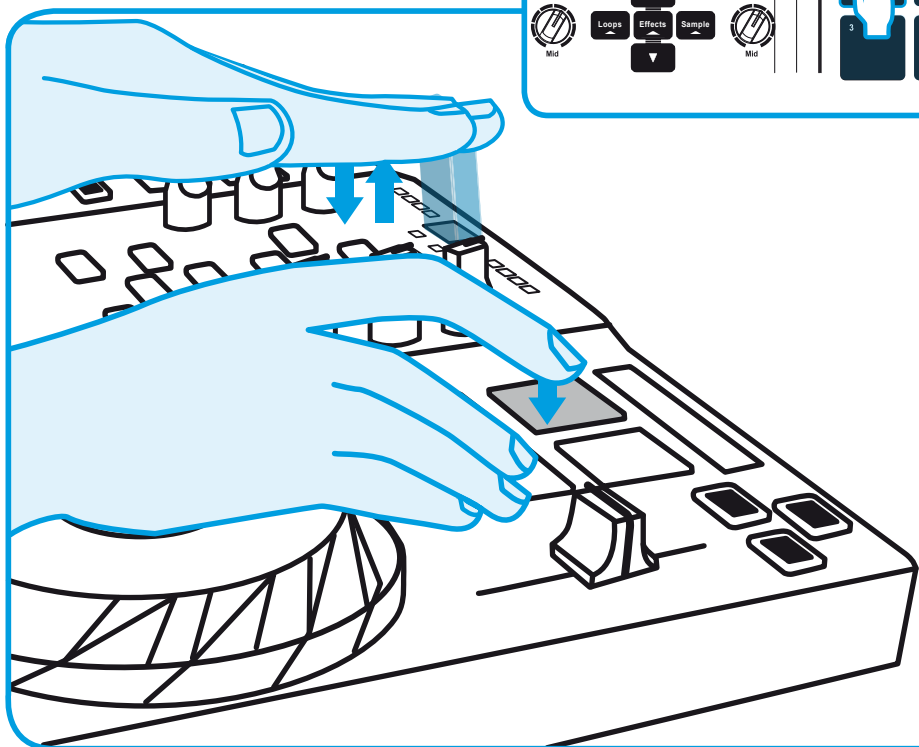
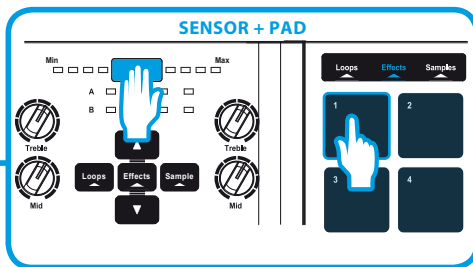
7

DE AIR CONTROL GEBRUIKEN



7.1 Druk op de knop .

7.2 Druk op een pad en beweeg, terwijl u druk blijft uitoefenen op de pad, uw hand boven de nabijheidssensor om het effect te bedienen.

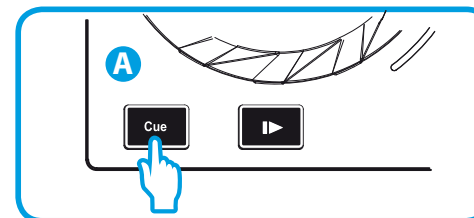


8

EEN CUE POINT MAKEN

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

8.1 Druk op de knop om een cue point te plaatsen in bijvoorbeeld de op deck A geladen track.



8.2 Druk nogmaals op de knop om het afspelen te laten beginnen op het cue point dat u in de track hebt gezet.

Klik op de knop (in de DJUCED™-software) om het cue point te verwijderen.


9

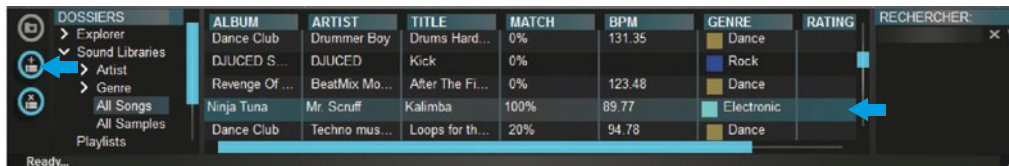
EEN AFspeELLIJST MAKEN


Een afspeellijst is een stel tracks die u bij elkaar hebt gezocht omdat ze bijvoorbeeld bij een bepaalde gelegenheid of muzieksoort horen (verjaardagsfeestje, techno).

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



De knop  wordt links getoond.



9.2 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.



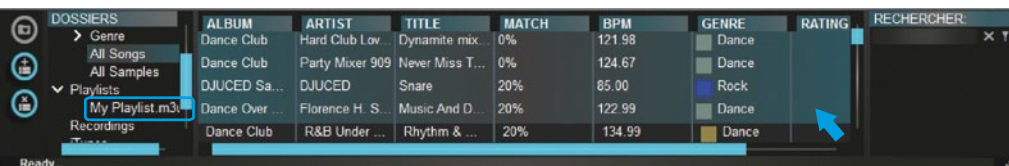
9.3 Ga terug naar de map met uw muziek met behulp van deze knoppen:



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

Als u de SHIFT-toets op uw toetsbord 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).



Hercules is a division of
Guillemot Corporation