

Hercules®



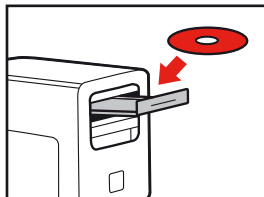
DJCONTROL INSTINCT

 ERSTE SCHRITTE MIT DJCONTROL INSTINCT UND DJUCED™

 DJUCED™

INSTALLATION

- Legen Sie die CD-ROM ein.



- Starten Sie das Installationsprogramm.
- Folgen Sie den Instruktionen.



- 1- Balance für Kanäle 1-2 (Mix-Ausgang)
- 2- Lautstärke auf Kanälen 1 (links) und 2(rechts)
- 3- Sperren/Entsperren Lautstärkeregler für rechten und linken Kanal

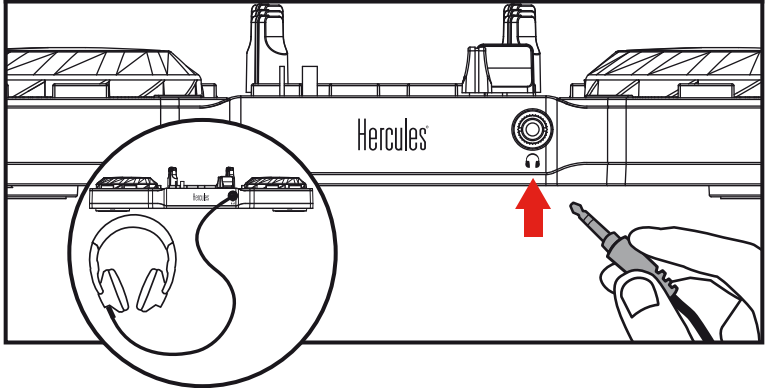
- 4- Stummschalten An/Aus
- 5- Kontrolle Kanäle 3-4 (Kopfhörerausgang)
- 6- Haupt-Panel

- 7- Jogwheels-Einstellung (aktivieren/deaktivieren und Empfindlichkeit einstellen)

Mehr Infos (Forum, Lernprogramme, Videos usw.) finden Sie unter www.HERCULESDJMIXROOM.com

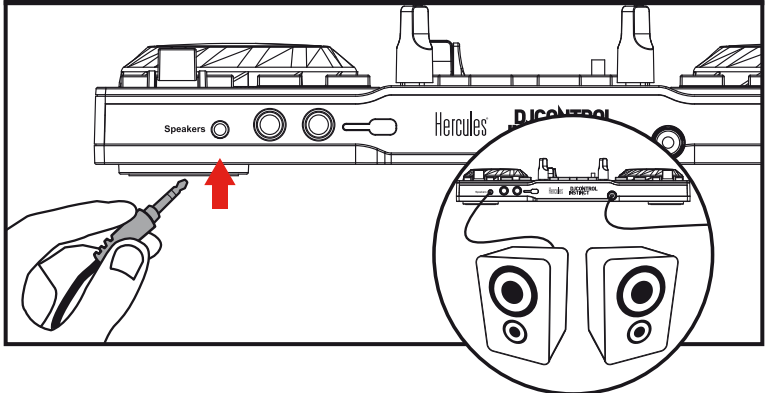
1 - KOPFHÖRER UND LAUTSPRECHER ANSCHLIESSEN

VORDERSEITE: KOPFHÖRER



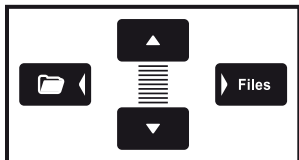
Wenn Sie den Kopfhörer anschließen, stellen Sie sicher, daß die Lautstärke passend für das Hören mit Kopfhörern ist: Beginnen Sie mit dem Abspielen der Musik bevor Sie den Kopfhörer aufsetzen und drehen Sie die Lautstärke gegebenenfalls herunter falls diese zu laut aus dem Kopfhörer schallt.

RÜCKSEITE: LAUTSPRECHER



2 - MUSIK MIT DJUCED™ LADEN

Benutzen Sie folgende Buttons, um Ordner und Dateien zu durchsuchen.



Ordnerliste oder Dateien durchsuchen:



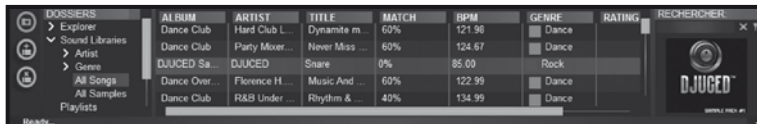
Baumstruktur eines Ordners erweitern/reduzieren:



Auf die Dateiliste in einem Ordner zugreifen:



2.1 Gehen Sie zu dem Speicherplatz der Musikdateien auf Ihrem Computer.



2.2 Markieren Sie einen Track und drücken Sie anschließend auf **Load A**, um den Track auf Deck A zu laden bzw. auf **Load B**, um den Track auf Deck B zu laden. DJUCED™ analysiert automatisch die BPM-Anzahl (beats per minute, Schläge pro Minute) des geladenen Tracks.

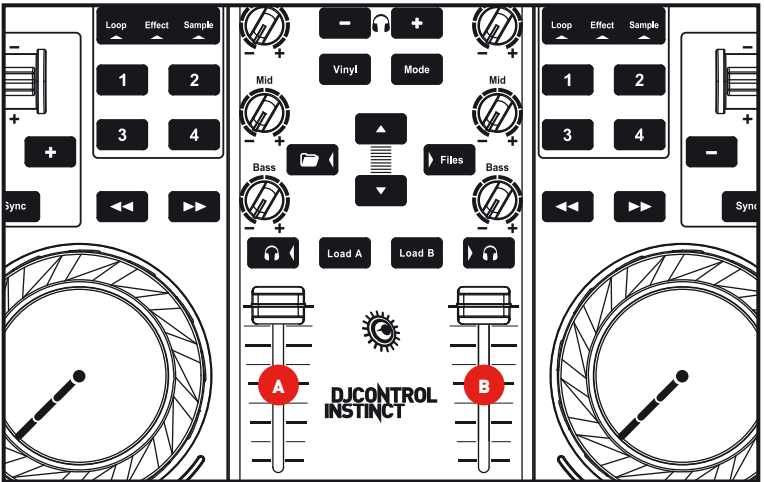


DJUCED™ ermöglicht Ihnen das Abspielen der bekanntesten Audiodateiformate (mp3, wav, wma, aif...) falls der Codec auf Ihrem Computer installiert ist. Installieren Sie iTunes, Windows Media Player... falls dieser noch nicht auf Ihrem System installiert wurden.

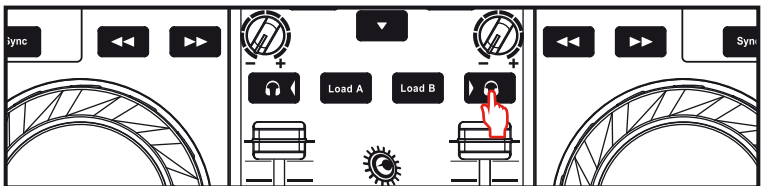
3 - TRACK-VORHÖREN

Mit dem Vorhören können Sie den nächsten Track (der nach dem Track, den Sie gerade für Ihr Publikum spielen) vorbereiten. Sie können das Vorhören benutzen, um den nächsten abzuspielenden Track zu beatmatchen bzw. eine Pause an einer bestimmten Stelle zu machen, so dass die Wiedergabe genau an dieser Stelle beginnt. Sie können auch einen Cue-Point festlegen, um die Wiedergabe des Tracks ab diesem Punkt zu veranlassen (siehe auch Abschnitt 7 – CUE-POINT FESTLEGEN).

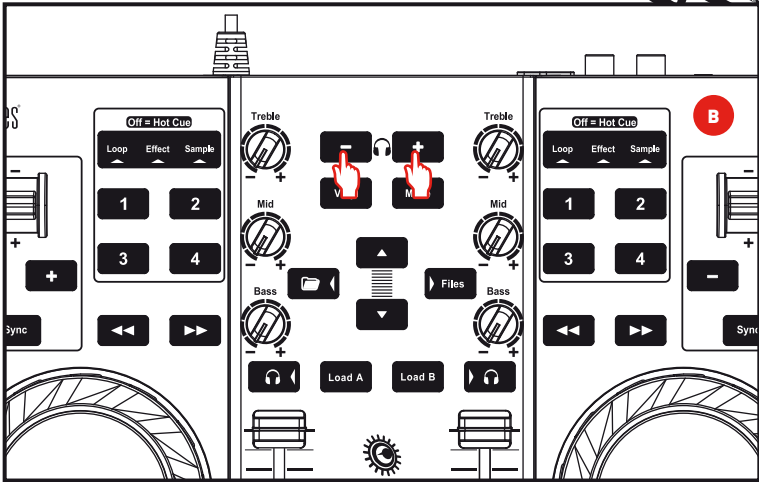
3.1 Sie spielen einen Track auf Deck A und möchten den nächsten Track auf Deck B vorhören.



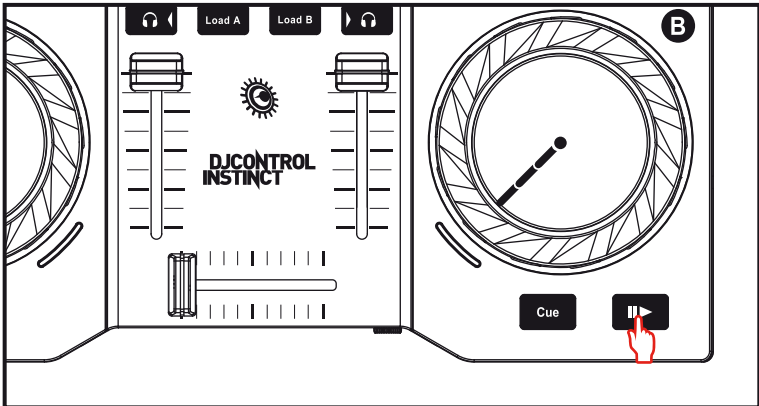
3.2 Drücken Sie die  Taste auf Deck B (das Deck, auf das der Track geladen ist, den Sie vorhören möchten).



3.3 Regeln Sie mit Hilfe der   Tasten die Kopfhörer-Lautstärke.



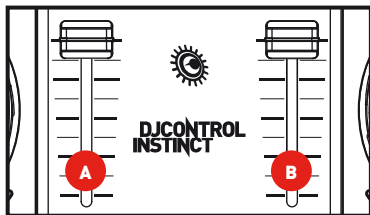
3.4 Starten Sie die Track-Wiedergabe für das Vorhören auf Deck B. Bereiten Sie den Track vor (beatmatchen, Cue-Point festlegen usw.).



4 - TRACKS MIXEN

Tracks mixen bedeutet, Songs zu einer lückenlosen Abfolge ohne Pausen miteinander zu verbinden.

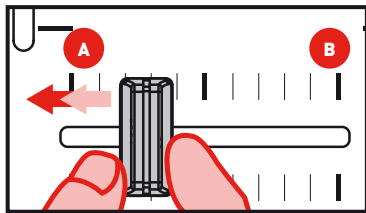
4.1 Sie haben einen Track auf jedes Deck geladen (A und B). Positionieren Sie die Lautstärkeregler wie unten gezeigt.



4.2 Sie beginnen mit der Wiedergabe des Tracks auf Deck A.

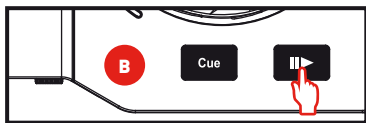


4.3 Schieben Sie den Crossfader in Richtung des Decks, auf dem der Track abgespielt wird (in diesem Fall nach links).

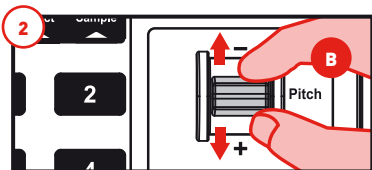


4.4 Vorhören auf Deck B auswählen (siehe 3. Track-Vorhören).

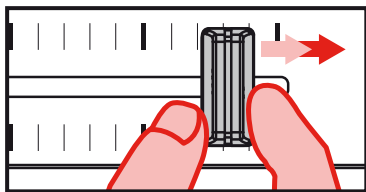
4.5 Starten Sie vor Ende des laufenden Tracks die Wiedergabe des auf Deck B geladenen Tracks.



4.6 Um einen Übergang im gleichen Tempo zu gewährleisten, synchronisieren Sie die BPM (Taktrate pro Minute) des Tracks, den Sie zum Abspielen vorbereiten. Hier, drücken Sie den **Sync** Button auf Deck B (1), um die BPM dieses Tracks den BPM des Tracks (auf Deck A), der zu ende geht, anzugleichen. Sie können die BPM auch mittels des Pitch-Sticks (2) den BPM des Tracks auf Deck A angleichen.



4.7 Schieben Sie den Crossfader für die Überleitung stufenweise in Richtung des Decks, auf dem jetzt der neue Track läuft (in diesem Fall nach rechts).

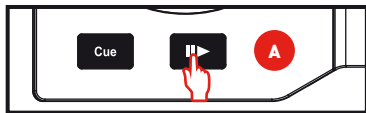


5 - **SCRATCHEN**

5.1 Drücken Sie die **Vinyl** Taste, um den Scratch Modus zu aktivieren.



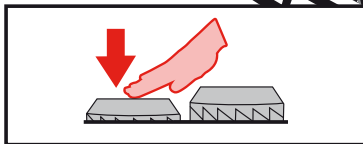
5.2 Beginnen Sie beispielsweise mit der Wiedergabe eines auf Deck A geladenen Tracks.



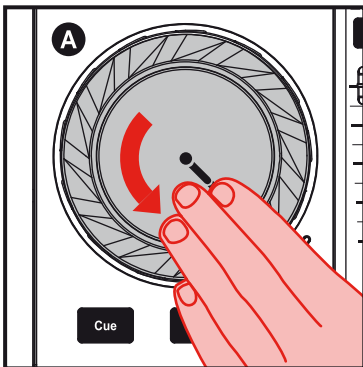
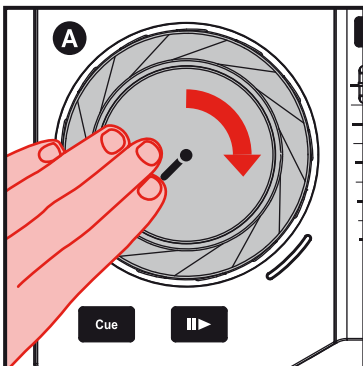
5.3 Legen Sie Ihre Hand wie auf der Abbildung gezeigt auf das Jogwheel auf Deck A.



5.4 Üben Sie einen leichten Druck auf das Jogwheel aus...



5.5 ... und das Jogwheel behutsam nacheinander nach rechts und nach links drehen, z. B. über 1 oder 2 Beats.



6 - EFFEKTE, LOOPS UND SAMPLES

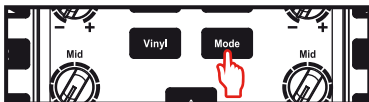
Ein Effekt ist ein Filter (oder eine Kombination von Filtern), die den Sound verändern: Echo, Hall...

Ein Loop ist ein Teilstück eines Tracks, dessen Beginn und Ende Sie definieren und der wiederholt abgespielt wird.

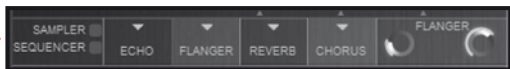
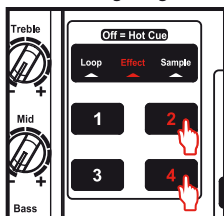
Ein Sample ist ein kurzer Sound, der allein stehend oder im Zusammenhang mit anderen Samples abgespielt wird, entweder über der Musik oder anstatt der Musik, und kann als Loop oder einmalig abgespielt werden (dies ist bekannt als ein "Jingle").

6.1 Hinzufügen eines Effektes zu einem Track, der geladen ist und abgespielt wird

Drücken Sie den **Mode** Button, um den **Effect**-Modus auszuwählen.



Drücken Sie einen Button, um einen Effekt hinzuzufügen oder mehrere Buttons, um eine Effektkombination hinzuzufügen. Der oder die entsprechenden Effekte werden in DJUCED™ angezeigt.

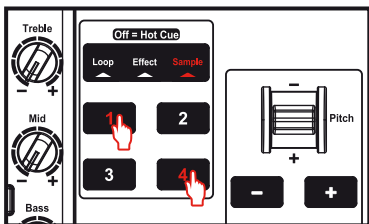


6.2 Abspielen eines Samples bei einem Track, der geladen ist und abgespielt wird.

Drücken Sie den **Mode** Button, um den **Sample**-Modus auszuwählen.

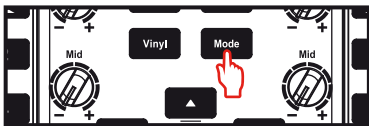
Drücken Sie einen oder mehrere Buttons, um das Sample/die Samples abzurufen.

Die Dauer der Buttonhintergrundbeleuchtung richtet sich nach der Samplelänge: Kurz, für einen kurzen Sound wie z. B. ein Drum-Kit; länger, z. B. für ein kurzes Musiksample.



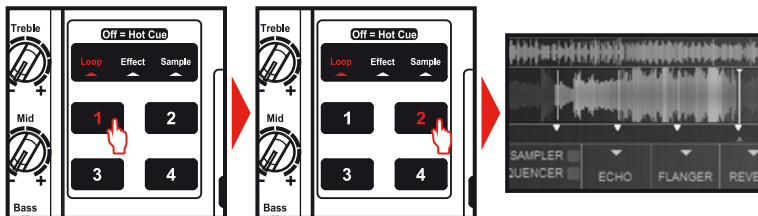
6.3 Erstellen und Abspielen eines Loops von einem geladenen und spielenden Track

Drücken Sie den **Mode** Button, um den **Loop**-Modus auszuwählen.

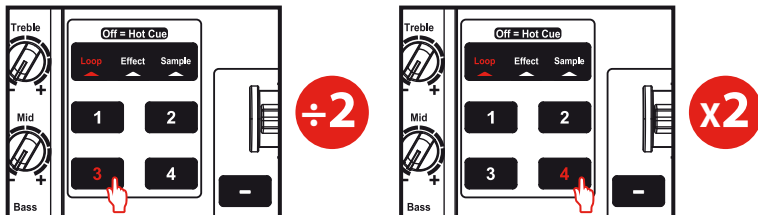


Wenn ein Track abgespielt wird, drücken Sie Button 1, um den Beginn des Loops (oder "Loop-In" Punkt) festzulegen und drücken Sie dann Button 2 in dem Moment an dem Sie das Ende des Loops (oder "Loop-Out" Punkt) festlegen wollen.

Nutzen Sie die vertikalen Linien in DJUCED™ (1 Linie = 1 Beat) sobald die Musik abgespielt wird, um Ihnen bei der Definition des besten Loop-Endes zu helfen. DJUCED™ spielt ein Teilstück des Tracks als Loop. Drücken Sie Button 2, um den Loop zu beenden und zum normalen Abspielen zurückzukehren.



Drücken Sie Button 3, um die Länge des Loops zu halbieren und Button 4, um die Länge des Loops zu verdoppeln.



7 - SETZEN EINES CUE-POINTS

Ein Cue-Point ist eine Markierung, die Sie innerhalb eines Musik-Tracks setzen können. Dies ermöglicht Ihnen das Abspielen des Tracks ab diesem Punkt zu starten.

7.1 Drücken Sie den **Cue** Button, um einen Cue-Point z. B. in dem auf Deck A geladenen Track zu setzen.



Sie können bis zu 4 Markierungen, auch bekannt als **Hot Cue** Points, setzen.

7.2 Drücken Sie den **Mode** Button während keiner der drei **Loop / Effect / Sample** Modusanzeigen aufleuchten. Sie sind nun im **Hot Cue** Modus.



7.3 Drücken Sie Button 1, um **Hot Cue 1** zu setzen, Button 2, um **Hot Cue 2** zu setzen, etc. Nachdem Sie dies getan haben, können Sie einfach – wenn Sie im **Hot Cue** Modus sind (keiner der drei **Loop / Effect / Sample** Modusanzeigen leuchten auf) – einen der Button 1 bis 4 drücken, um Zugriff auf die entsprechende Markierung im Track zu erlangen.

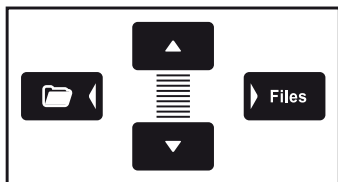
Wenn Sie den **Cue** Button drücken, wird von dem letzten gesetzten Cue-Point, den Sie im Tracks gesetzt haben, mit dem Abspielen begonnen.


Klicken Sie auf **⊖** (in DJUCED™), um einen Cue-Point zu löschen.

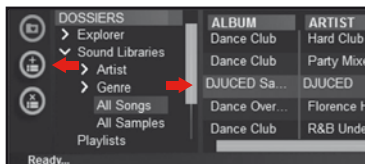


8 - PLAYLIST ERSTELLEN

Markieren Sie mit folgenden Buttons den Track, den Sie in die Playlist aufnehmen möchten:

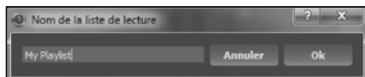


Links wird der  Button eingeblendet.

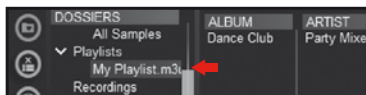


Klicken Sie auf den  Button, um eine Playlist anzulegen.

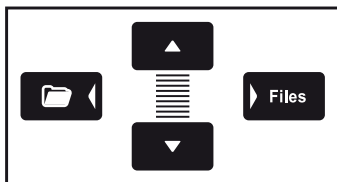
Geben Sie einen Namen für diese Playlist ein und klicken Sie anschließend auf OK.



Die neue Playlist wird in dem Playlists Ordner angezeigt.



Öffnen Sie mit folgenden Buttons erneut den Ordner, in dem sich Ihre Musik befindet:



Wählen Sie mit Ihrer Maus in DJUCED™ einen oder mehrere Tracks.

Halten Sie Umstelltaste Ihrer Computertastatur gedrückt, um mehrere aufeinander folgende Dateien auszuwählen. Stellen Sie die ausgewählten Dateien mit Drag & Drop auf die von Ihnen erstellte Playlist (in diesem Falle My Playlist).

