

INHALT

1.	EINFÜHRUNG	2
2.	MINIMALSYSTEMANFORDERUNGEN	2
3.	INSTALLATION	3
3.1.	Treiberinstallation	3
3.1.1.	Installation in Windows Vista / 7	4
3.1.2.	Installation in Windows XP	6
3.1.3.	Installation auf dem Mac	7
3.2.	DJ Control MP3 e2 und die Soundkarte Ihres Computers	9
4.	ÜBERSICHT	10
4.1.	Die Oberseite	10
4.2.	USB Verbindung	11
5.	NUTZUNG DER DJ CONTROL MP3 E2 BEI EINER PARTY	12
5.1.	Übersicht	12
5.2.	Die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole	13
5.2.1.	Zugriff auf die Steuerkonsole in Windows	13
5.2.2.	Zugriff auf die Steuerkonsole auf dem Mac	13
5.2.3.	Steuerkonsolenfeatures	13
5.3.	Monitoren (Vorhören) mit Kopfhörern	14
5.4.	Geschwindigkeit bei einem Track anheben oder absenken	16
5.5.	Setzen von Cuepoints (Markern)	17
5.6.	Erstellen von Loops	17
5.7.	Übergang von einem Track zu einem anderen	18
5.8.	Hinzufügen von Effekten zu einem Track	20
5.9.	Scratching	20
6.	KONFIGURATION IM MIDI MODUS	22
7.	FAQ	29
8.	TECHNISCHER SUPPORT	30
8.1.	Gewährleistungsinformation	31

1. EINFÜHRUNG

DJ Control MP3 e2 ist ein Hochleistungs-DJ Controller, der Ihnen die Tür zum Mixen und Scratchen digitaler Musik auf Ihrem Computer öffnet. Die intuitiv und freudig zu benutzende DJ Control MP3 e2 ermöglicht Ihnen Ihre Lieblingsmusik mit einem eigenen Stempel zu versehen und diese mit Freunden zu teilen, große Partys zu veranstalten oder Ihre eigenen Mixe zu gestalten.

DJ Control MP3 e2 funktioniert mit digitalen Audiodateien, inklusive MP3s. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß musikalische Werke durch Copyrights geschützt sind und Sie dafür Sorge zu tragen haben, daß Sie diesbezüglich anwendbares Recht zu beachten haben. Wir bitten Sie inständig Künstler zu unterstützen, indem Sie deren Arbeiten legal verwenden.

2. MINIMALSYSTEMANFORDERUNGEN

PC:

- Desktop/Laptop PC mit Intel Pentium III/Athlon 1GHz oder kompatiblen Prozessor oder höher
- Betriebssystem: Microsoft Windows XP®, Vista®, 7™ (32 oder 64-bit)
- 512MB RAM (Windows XP®); 1GB RAM (Windows Vista®, 7™) oder höher
- Verfügbarer USB 2.0 Port (empfohlen) oder USB 1.1 Port
- Kopfhörer oder Lautsprecher mit Verstärker
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- Grafikkarte, die eine Auslösung von 1024 x 768 unterstützt
- Soundkarte (vorzugsweise mit vierkanaligem Ausgang (4.1) oder besser, um die Vorhörfunktion der Kopfhörer nutzen zu können
- Internetverbindung (unbedingt empfohlen) + 100MB freier Festplattenspeicher für einige Applikationen

Mac:

- Desktop/Laptop Mac mit 1.5 GHz Prozessor (G4, G5, Core Duo Serie) oder höher
- Betriebssystem: Mac OS 10.4 oder 10.5
- 1GB RAM oder mehr
- Verfügbarer USB 2.0 Port (empfohlen) oder USB 1.1 Port
- Kopfhörer oder Lautsprecher mit Verstärker
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- Grafikkarte, die eine Auslösung von 1024 x 768 unterstützt
- Um die Vorhörfunktion der Kopfhörer nutzen zu können, müssen Sie über eine externe Soundkarte, vorzugsweise mit vierkanaligem Ausgang (4.1) oder besser, verfügen
- Internetverbindung (unbedingt empfohlen) + 100MB freier Festplattenspeicher für einige Applikationen

3. INSTALLATION

3.1. Treiberinstallation



- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk.

Das Installationsmenü für Ihre DJ Control MP3 e2 startet automatisch.

- Klicken Sie auf **DJ Control MP3 e2 installieren**.

Falls das Installationsmenü nicht automatisch startet:

PC:

- (Doppel-)klicken Sie auf **Arbeitsplatz** (Windows XP) oder **Computer** (Windows Vista / 7).

- (Doppel-)klicken Sie auf das CD-ROM Icon.

- (Doppel-)klicken Sie auf das Installationspaket.

Mac:

- Öffnen Sie Ihren **Finder**.

- Doppelklicken Sie auf das CD-ROM Icon.

- Doppelklicken Sie auf das Installationspaket.



- Klicken Sie auf die Option, um Ihre DJ Control MP3 e2 Treiber zu installieren und folgen den Bildschirminstruktionen.



Wir empfehlen, daß Sie die DJ Control MP3 e2 direkt an einen USB 2.0 Port an Ihrem Computer anschließen, um in den Genuß der schnellsten Transferraten und optimaler Performance kommen.

DJ CONTROL MP3 e2

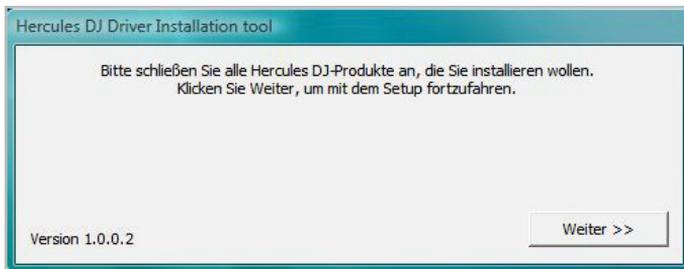
3.1.1. Installation in Windows Vista / 7

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert. Windows generiert drei Erfolgsanzeigen bezüglich der Installation der verschiedenen Komponenten.



- Akzeptieren Sie jede dieser Anzeigen, um mit der Installation fortzufahren.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Control MP3 e2 mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden.



- Schließen Sie Ihre DJ Control MP3 e2 an den USB Port Ihres Computers an und klicken dann auf **Weiter**.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Control MP3 e2 und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.



Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Das DJ Control MP3 e2 Icon wird neben der Uhr in Ihrer Windows Taskbar angezeigt und zeigt damit an, daß Ihre DJ Control MP3 e2 installiert und nutzungsbereit ist.



Um das DJ-Icon unter Windows 7 anzuzeigen, müssen Sie zuerst auf den Aufwärtspfeil im Anzeigebereich klicken. Wenn die Liste der verborgenen Icons angezeigt wird, ziehen Sie das DJ-Icon in den Anzeigebereich.

Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert. Wenn die Installation beendet ist, erscheint das VirtualDJ Icon auf Ihrem Desktop.

- (Doppel-)klicken Sie auf das VirtualDJ Icon und geben die Seriennummer ein, klicken Sie dann auf **OK**.



Die Seriennummer finden Sie auf dem Umschlag der Installations-CD-ROM.

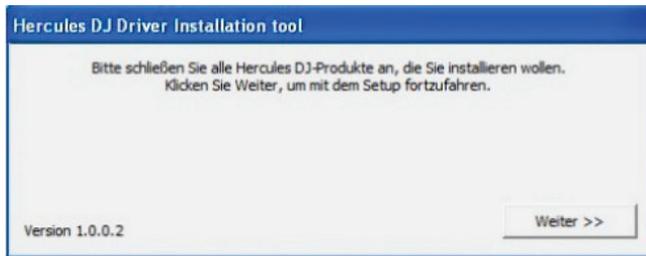
DJ CONTROL MP3 e2

Für weitere Information zur Konfigurierung Ihrer DJ Control MP3 E2 lesen Sie bitte im Kapitel, 5.2. Die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole nach.

3.1.2. Installation in Windows XP

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Control MP3 e2 mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden



- Schließen Sie die DJ Control MP3 e2 an den USB Port Ihres Computers an und klicken dann auf **Weiter**.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Control MP3 e2 und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.



Bitte beachten: Interagieren Sie nicht mit jedweder Windowshardwareerkennung, die während des Installationsprozesses erscheinen könnte. Jedes dieser Fenster verschwindet nach einer kurzen Zeitspanne von selbst.



Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

DJ CONTROL MP3 e2

Das DJ Control MP3 e2 Icon wird neben der Uhr in Ihrer Windows Taskbar angezeigt und zeigt damit an, daß Ihre DJ Control MP3 e2 installiert und nutzungsbereit ist:



Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert. Wenn die Installation beendet ist, erscheint das VirtualDJ Icon auf Ihrem Desktop.

- (Doppel-)klicken Sie auf das VirtualDJ Icon und geben die Seriennummer ein, klicken Sie dann auf **OK**.



Die Seriennummer finden Sie auf dem Umschlag der Installations-CD-ROM.

Für weitere Information zur Konfigurierung Ihrer DJ Control MP3 E2 lesen Sie bitte im Kapitel, 5.2. Die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole nach.

3.1.3. Installation auf dem Mac

Ein Willkommensbild wird angezeigt und informiert Sie darüber, was installiert wird.



DJ CONTROL MP3 e2

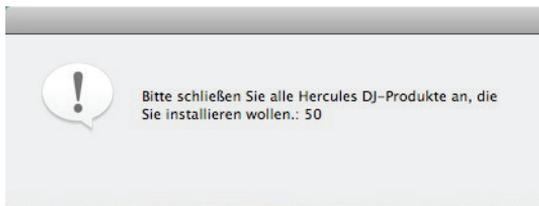
- Folgen Sie den Bildschirminstruktionen.



Sie müssen eventuell Ihr Paßwort eingeben, um fortzufahren, falls Administratorzugriff für Ihr System erforderlich ist.

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Control MP3 e2 mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden.



- Schließen Sie die DJ Control MP3 e2 an den USB Port Ihres Computers an.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Control MP3 e2 und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.



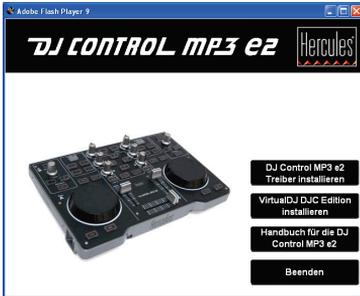
Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Das DJ Control MP3 e2 Icon erscheint auf dem Desktop und zeigt damit an, daß Ihre DJ Control MP3 e2 installiert und nutzungsbereit ist:



Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert.

- Um das Softwarebundle VirtualDJ auf Ihrem Mac zu starten, gehen Sie bitte auf **Applikationen** und wählen dann **VirtualDJ**.

- Geben Sie die VirtualDJ Seriennummer ein und klicken dann auf **OK**.



Die Seriennummer finden Sie auf dem Umschlag der Installations-CD-ROM.

Für weitere Information zur Konfiguration Ihrer DJ Control MP3 E2 lesen Sie bitte im Kapitel, 5.2. Die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole nach.

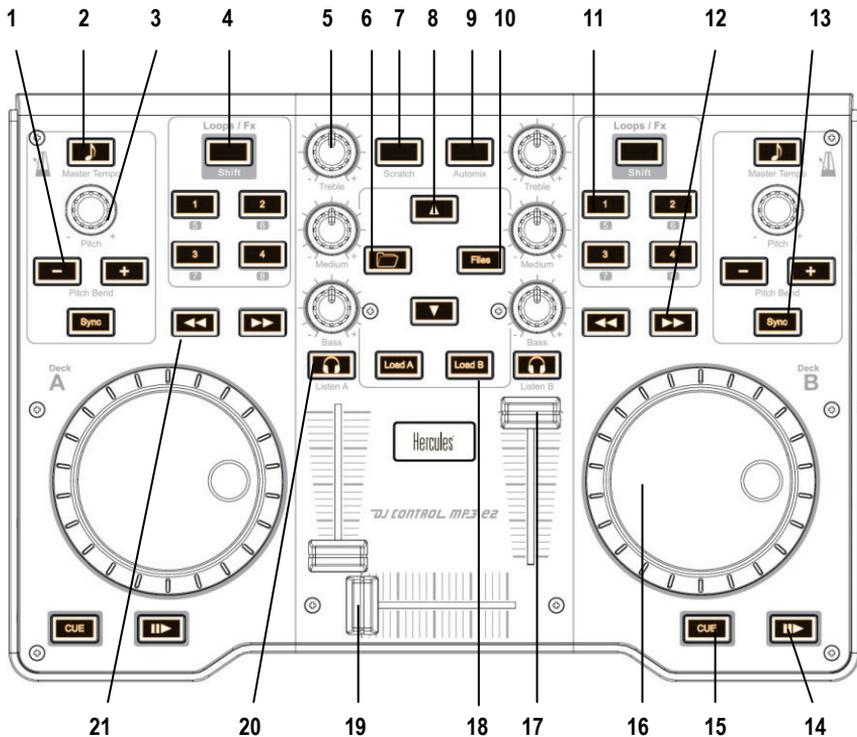
3.2. DJ Control MP3 e2 und die Soundkarte Ihres Computers

DJ Control MP3 e2 ist untrennbar von Ihrer Computersoundkarte, Lautsprecher und/oder Kopfhörer. Es ist Ihre Soundkarte, die die auf dem Computer abgespielte Musik abarbeitet. Die The DJ Control MP3 e2 Software ermöglicht Ihnen die Kontrolle über die Musik, die aus dem Computer herauskommt. Da die DJ Control MP3 e2 an Ihren Computer via eines USB Ports angeschlossen ist, können Sie diese auch jederzeit aus- und wieder einstecken, auch wenn Ihr Computer eingeschaltet ist aber nicht wenn die VirtualDJ Software in Gebrauch ist.

4. ÜBERSICHT

4.1. Die Oberseite

Ihre DJ Control MP3 e2 verfügt über eine Vielzahl von Kontrollen, die Ihnen die Interaktion mit Ihrer DJ Software ermöglichen. Es gibt zwei Sets dieser Kontrollen, die rechte und die linke Sektion der DJ Control MP3 e2, von denen jede mit einem separaten Deck in DJ Softwareapplikationen korrespondiert. Beschreibungen der standardmäßigen Funktionen jeder Kontrolle sind untenstehend aufgeführt.



1. Absenken (-) oder anheben (+) der Trackgeschwindigkeit (d. h. Pitch) für akkurates Mixing
2. Durch Nutzung der Mastertempofunktion bleibt der Ton eines Tracks unverändert, wenn Sie den Pitch ändern
3. Pitchregler
4. Umschalten zwischen Loop- oder Effektkontrolle (wenn der Button nicht aufleuchtet, sind die Loops aktiviert – wenn der Button aufleuchtet, sind die Effekte aktiviert)
5. Abschneiden oder verstärken von Höhen-/Mitten-/Bassfrequenzen
6. Ordnerbutton: Wechseln des Stammverzeichnisses

7. Aktivierung Scratchmodus
8. Aufwärts- (▲) oder Abwärtsbewegen (▼) durch Dateien
9. Auto-Mix Ihrer gesamten Playliste
10. Dateibutton: Verzeichnis öffnen
11. 1-2-3-4 Buttons: Fügen Sie Loops auf den Takten 1, 2, 4 und 8 hinzu, wenn Sie im Loopmodus sind oder fügen Sie den entsprechenden Effekt hinzu, wenn Sie im Effektmodus sind
12. Nächster Track/halten für schnellen Vorlauf im Track
13. Synchronisieren des Beats mit dem Beat des Tracks auf dem gegenüberliegenden Deck
14. Play/Pause
15. Cue-Point setzen (Position im Track markieren)
16. Vinyl-style Jogwheel
17. Lautstärkeregler für das entsprechende Deck
18. Ausgewählten Track auf das entsprechende Deck laden
19. Crossfader zum nahtlosen Mixen zwischen den beiden Decks
20. Aktivierung des Monitors (Vorhörens) über Kopfhörer auf dem entsprechenden Deck
21. Vorheriger Track/halten zum schnellen Rücklauf im Track

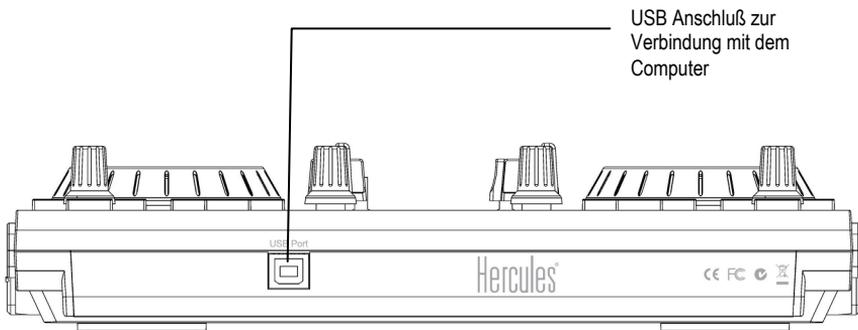


Dies sind Beschreibungen der standardmäßigen Funktionen der DJ Control MP3 e2, die je nach genutzter Applikation variieren können.

4.2. USB Verbindung

DJ Control MP3 e2 verfügt über einen USB Anschluß auf der Rückseite und ermöglicht damit den Anschluß an Ihren Computer. Da die DJ Control MP3 e2 USB-stromversorgt wird, ist keine externe Stromquelle erforderlich.

Rückseite



5. NUTZUNG DER DJ CONTROL MP3 E2 BEI EINER PARTY

5.1. Übersicht

Sie lernen nun alles, was ein DJ braucht, um seine erste Party zu veranstalten. Starten wir von Anfang an, die Vorbereitung der Party: Kein DJ wird unvorbereitet auf einer Party erscheinen, sondern vorher das Material gesichtet und organisiert haben und vorher die entsprechenden Schallplatten ausgewählt haben.

Sie sollten das Gleiche tun und Ihre Musik entsprechend auswählen. Schauen Sie genau durch Ihre CD-, MP3- und WMA-Kollektion und wählen Songs aus, die Sie spielen wollen. Um in der Lage zu sein die einzelnen Stücke miteinander zu mixen, müssen Sie diese genauestens kennen.

Ist dies getan, stellen Sie sicher, daß Sie wirklich über alle Hardware verfügen, die Sie brauchen. Schnappen Sie sich Ihren Computer, die DJ Control MP3 e2, ein Paar Boxen und Kopfhörer, falls Sie über eine Multikanal-Soundkarte verfügen – griffbereit? Perfekt – und ab geht die Post!

Wahrscheinlich fragen Sie sich nun, wie Sie beginnen können? Im Zuge einer Einführung, hier sind die Basisprinzipien des DJing: Ein DJ arbeitet mit zwei Decks (oder Turntables). Das erste Deck spielt das Musikstück hörbar ab, während der DJ das zweite Deck dazu benutzt um das nächste Stück vorzubereiten und ggfs. Änderungen am Stück vorzunehmen (Anheben der Geschwindigkeit, passend zum vorhergehenden Stück, etc.) bevor dieses laut abgespielt wird. Zum Ende des einen Stücks spielt der DJ das nächste Stück an und mixt dieses mittels einer Überblendung perfekt an das vorhergehende an.



Die beiden Decks teilen sich eine Playliste. Sie können Ihre Tracks vom Explorerfenster in die Playliste laden.

- Bewegen Sie den Mauszeiger auf das **MUSIC** Icon in der Mitte auf dem Bildschirm.

Das Explorerfenster mit der Musikliste öffnet sich unten rechts in der Anzeige.

Bitte lesen Sie die folgenden Sektionen, um mehr über die Kunst des DJing zu lernen. Wir empfehlen außerdem, daß Sie die Hilfe-Dokumentation der mit der DJ Control MP3 e2 ausgelieferten Software für zusätzliche Informationen konsultieren.

5.2. Die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole

Sie können auf die Steuerkonsole zugreifen, um Ihre DJ Control MP3 e2 zu konfigurieren.

5.2.1. Zugriff auf die Steuerkonsole in Windows

- Greifen Sie auf die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole via der Windows Taskbar (untere rechte Ecke im Bild) durch anklicken des  Icons zu.

5.2.2. Zugriff auf die Steuerkonsole auf dem Mac

- Greifen Sie auf die DJ Control MP3 e2 Steuerkonsole durch doppelklicken auf das  Icon auf Ihrem Desktop zu.

5.2.3. Steuerkonsolenfeatures

- **Main Tab:**

→ **MIDI Kanal für Kontrollen:** Lässt Sie den MIDI Kanal auswählen auf dem die MIDI Kommandos zur Kontrolle Ihrer DJing-Software gesendet werden, apart von Virtual DJ, die systemeigene Unterstützung für die DJ Control MP3 e2 enthält.

Jogwheelseinstellungen

→ **Aktivieren/Deaktivieren:** Lässt Sie wählen, ob die Jogwheels aktiviert oder deaktiviert werden sollen.

→ **Empfindlichkeit:** Lässt Sie die Empfindlichkeit der Jogwheels, je nachdem wie Sie diese nutzen (Scratching, Track einrichten, etc.), einstellen.

- **Über Tab:**

In diesem Tab finden Sie alle Informationen bezüglich der aktuell installierten Treiberversion. Bitte schauen Sie in diese Information wenn Sie den Technischen Support kontaktieren.



5.3. Monitoren (Vorhören) mit Kopfhörern

Um seine musikalische Aufstellung vorzubereiten, nutzt der DJ das Vorhören über Kopfhörer: Er hört einen Track über Kopfhörer vor, während der andere laut über die Lautsprecher wiedergegeben wird. Dies ermöglicht ihm das Justieren des Tempos, sodaß die Tracks nahtlos ineinanderfließen können. Er kann zudem Audioeffekte hinzufügen, Cuepoints (Marker) zum Starten ab einem spezifischen Punkt setzen, rhythmische Loops erschaffen, die Höhen-, Mitten- und Baßfrequenzen einstellen, usw. Ihre DJ Control MP3 e2 erlaubt die Durchführung des Vorhörens über Kopfhörer, abhängig von der Ihnen zur Verfügung stehenden Hard- und Software.



Falls Sie lediglich über eine Stereo-Soundkarte verfügen, können Sie das Vorhören über Kopfhörer nicht durchführen. Bitte beachten Sie, daß sowohl Mac Desktop-PCs oder Laptops, als auch PC Laptops meist NUR über 1 Stereoausgang verfügen. Sollten Sie solch einen Computer besitzen und wollen über Kopfhörer vorhören, müssen Sie eine externe Multikanalsoundkarte besitzen.

Falls Sie eine Soundkarte mit vierkanaligem (oder mehr) Ausgang (wie z. B. Hercules Muse Pocket LT Soundkarte oder eine ähnliche) besitzen, können Sie die Musik über die Ausgänge 3 und 4 über Ihre Kopfhörer vorhören.

Im Fall, daß Sie den Kopfhörervorhörmodus über Ihre Multikanalsoundkarte durchführen:

- a) Stellen Sie sicher, daß die Lautsprecherkonfiguration entweder auf 4 oder 5.2 Kanal eingestellt ist. Dies sollte idealerweise mittels des Konfigurationsprogrammes Ihrer Soundkarte vorgenommen werden.

Ihr Betriebssystem bietet ebenso gewisse Konfigurationsmöglichkeiten:

PC: Start > Systemsteuerung

- **Sounds und Audiogeräte** (Windows XP)
- **Sound** (Windows Vista / 7)

Mac: Applikation > Utilities > Audio MIDI Setup

- b) Stellen Sie die erforderlichen Verbindungen zu Ihrer Soundkarte wie folgt her:
 - Schließen Sie Ihre Lautsprecher an den **FRONT** Anschluß (normalerweise Grün) an.
 - Schließen Sie Ihre Kopfhörer an den **BACK/REAR** Anschluß (normalerweise Schwarz) an.



Bitte beachten Sie, daß die Anschlußbezeichnungen bei gewissen Soundkarten variieren können. Lesen Sie für spezifische Details in der Dokumentation Ihrer Soundkarte nach.

c) Wenn Sie VirtualDJ zum ersten Mal starten, müssen Sie die Software für den Gebrauch mit Ihrer Soundkarte konfigurieren.

- Klicken Sie auf den **Config** Button.

- Im **Sound Setup** Tab konfigurieren Sie wie folgt:

Input: **None**

Output(s): **Headphone**

Das anschließende Menü sollte die standardmäßige Konfiguration anzeigen: **Master : Front output / Headphones : Rear output.**

Sound card: **4.1 card (PC) / 4 Out Card (Mac)**

Wählen Sie im anschließenden Menü, welche Soundkarte VirtualDJ nutzen soll.

Sie benötigen Kopfhörer mit einer niedrigen Impedanz (weniger als 32 Ohm) zum Vorhören, da der Soundlevel bei Kopfhörern mit hoher Impedanz sonst zu leise ist. Um ein Deck vorzuhören, drücken Sie auf den Monitoringbutton für das entsprechende Deck. Stellen Sie sicher, daß Sie jedwede 3D Positionierungsfeatures bei Ihrer Soundkarte deaktivieren, ansonsten hören Sie in Ihrem Hauptmix Echos des Tracks, den Sie gerade vorhören!

Wenn ein Track auf Deck A laut im Raum abgespielt wird, sollten Sie Ihre Kopfhörer nutzen, um den Track auf Deck B zu monitoren (vorzuhören) und wenn ein Track auf Deck B laut im Raum abgespielt wird, sollten Sie den Kopfhörer-Monitoringbutton auf Deck A drücken, um den nächsten Track vorzubereiten, usw. Wenn ein Monitoringbutton an Ihrer DJ Control MP3 e2 aufleuchtet, zeigt dies an, daß das fragliche Deck vorgehört wird.

In VirtualDJ repräsentieren die Boxen im oberen, mittleren Part der Anzeige die Decks 1 und 2 und spiegeln den Monitoringstatus wieder: Im untenstehenden Fall ist das Deck A (linker Hand oder Deck 1 in VirtualDJ) grün und zeigt somit an, daß es über Ihre Kopfhörer vorgehört wird, während Deck B (rechter Hand oder Deck 2 in Virtual DJ) rot ist und somit anzeigt, daß es nicht vorgehört wird.



5.4. Geschwindigkeit bei einem Track anheben oder absenken

Die Hauptsache zum Anheben oder Absenken der Geschwindigkeit eines Tracks, den Sie spielen wollen, ist die Anpassung der BPM (d. h. die Beat per Minute auch Taktrate genannt) an den Track, der gerade gespielt wird. In diesem Fall können Sie die beiden Tracks sanft ineinermischen, wenn Sie von einem Deck zum anderen schalten. Es gibt zwei Möglichkeiten die Trackgeschwindigkeit zu regulieren: manuell durch justieren des Pitch und automatisch via des Beat-Matching.

Der Pitch ermöglicht Ihnen bei Plattenspielern die Justierung der Drehgeschwindigkeit des Plattentellers. Diese Justierung ändert demnach die Geschwindigkeit eines Tracks durch die Modifizierung der allgemeinen Tonalität (z. B. ein schneller gespielter Track klingt schriller oder schärfer).

Sie können demnach einen der **Pitchregler** der DJ Control MP3 e2 zum Modifizieren der Tonhöhe nutzen.

VirtualDJ bietet aber ebenso eine sehr nützliche Funktion zur automatischen Anpassung der BPM der gespielten Tracks zum Synchronisieren der Taktrate zum leichteren Mixen: Diese Funktion wird Beat-Matching genannt. Drücken Sie den **Sync** Button auf einem der beiden Decks, um das Beat-Matching auf dem entsprechenden Deck ein- oder auszuschalten. Wenn der **Sync** Button blau aufleuchtet, ist das Beat-Matching auf dem Deck aktiviert. Ist die LED aus, ist das Beat-Matching auf dem betreffenden Deck deaktiviert.

VIRTUAL DJ

Wenn ein Track auf einem Deck abgespielt wird, werden die BPM über der Zeitlinie des Tracks angezeigt. Die rechte Seite (die Prozentzahl neben der BPM) zeigt an, um wieviel schneller (+x.x%) oder langsamer (-x.x%) die aktuelle BPM in Relation zum normalen BPM des Tracks ist:



- Drücken Sie den **Sync** Button auf einem Deck zur automatischen Anpassung der BPM, um damit den Takt des betreffenden Decks dem des anderen zu synchronisieren.

*Der **Sync** Button leuchtet auf. Die BPM dieses Tracks wird automatisch dem des auf dem anderen Deck gespielten Tracks angepaßt und die Taktrate synchronisiert.*

- Machen Sie von einem zum anderen Track einen Übergang (Lesen Sie dazu Kapitel [5.7. Übergang von einem Track zu einem anderen](#)).

*Falls Sie sich entscheiden das Beat-Matching dieses Decks auszuschalten, drücken Sie den **Sync** Button erneut. Der **Sync** Button wird dunkel und zeigt somit an, daß das Beat-Matching ausgeschaltet ist.*

5.5. Setzen von Cuepoints (Markern)

Fertig mit dem Synchronisieren des Tempos Ihrer Tracks? Großartig – aber je nachdem welche Tracks Sie nutzen, könnten Sie sich wünschen das Abspielen an einem spezifischen Punkt und nicht einfach von Anfang an zu starten.

Dies ist möglich, indem Sie Ihren Tracks Cuepoints hinzufügen. Ein Cuepoint (Marker) ermöglicht Ihnen den Beginn einer interessanten Rhythmussektion zu lokalisieren, um das Abspielen ab diesem Punkt zu beginnen. VirtualDJ erlaubt das Setzen eines Cuepoints per Track mit der DJ Control MP3 e2.

Setzen eines Cuepoint:



- Wenn Sie zu der Rhythmussektion kommen, drücken Sie **Play/Pause**.
- Drücken Sie **CUE**, um diese Position als Cuepoint 1 zu setzen.

Es wird eine Markierung  in der Zeitlinie des Tracks eingefügt.

Um zu einem Cuepoint zu gehen, wenn ein Track für das Publikum gespielt werden soll:



- **Play/Pause** drücken, um das Abspielen, von dem von Ihnen gesetzten Cuepoint, zu starten.

5.6. Erstellen von Loops

Mittels desselben Markerprinzips können Sie auch Loops erstellen, Teile eines Tracks, die endlos wiederholt werden.



Loops werden durch die Nutzung der Buttons **1, 2, 3** und **4** in der **Loops/Fx** Sektion Ihrer DJ Control MP3 e2 kontrolliert, die Loops auf den Takten 1, 2, 4 und 8 generiert. Demnach generiert Button **1** einen kurzen Loop, während Button **4** einen längeren Loop generiert.

- Stellen Sie sicher, daß der **Shift** Button in Ihrer DJ Control MP3 e2's **Loops/Fx** Sektion nicht aufleuchtet (falls dies der Fall sein sollte, drücken Sie den **Shift** Button zum Ausschalten).
- Wenn Sie während des Abspielens des Tracks zu der Rhythmussektion kommen, aus der Sie einen Loop erstellen wollen, drücken Sie auf einen der Buttons **1, 2, 3** oder **4** (je nachdem ob der Loop lang sein soll).

Die Rhythmussektion wird unendlich wiederholt.

- Drücken Sie einen der Buttons **1, 2, 3** oder **4** erneut, um zum normalen Abspielen des Tracks zurückzukehren.

5.7. Übergang von einem Track zu einem anderen

Die Kunst des Mixing besteht darin, den nächsten Track vorzubereiten, während ein anderer abgespielt wird. Wenn der gespielte Track zuende geht, schaltet der DJ stufenweise von einem Track zum anderen mit dem Crossfader um, der die Lautstärke für die beiden Decks reguliert. Diese Technik ermöglicht Ihnen die Vermeidung von Pausen zwischen den beiden Tracks.

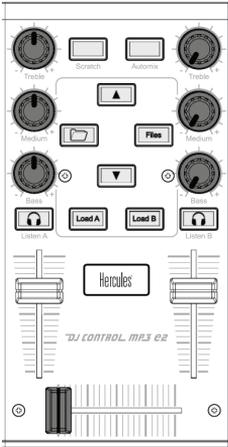
Ihre DJ Control MP3 e2 ermöglicht Ihnen die Arbeit mit digitalen Dateien, die auf Ihrem Computer gespeichert sind. Diese Sektion möchte Ihnen einige praktische Beispiele dafür geben, wie Sie von einem Musiktrack mit der VirtualDJ Software umschalten können, falls Sie Vorhören über Kopfhörer nutzen.

Beispiel: Eine MP3 Datei wird über Deck A abgespielt (linkes Deck). Sie können das EQ des Tracks mit den **Höhen-**, **Mitten-** und **Bass**drehpotis regeln, sodaß diese Regler auf Deck A für den besten Soundmix für den gespielten Track justiert sind. Der Crossfader steht komplett auf der linken Seite, sodaß nur das, was auf dem Deck A abgespielt wird, für das Publikum hörbar ist.

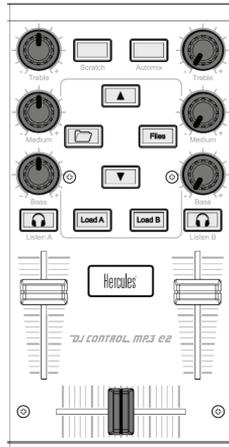
Während der Track für das Publikum auf Deck A abgespielt wird, drücken Sie den Kopfhörer-Monitoringbutton auf Deck B (rechtes Deck), sodaß Sie den vorzubereitenden Track auf Deck B über Ihren Kopfhörer hören können, während das Publikum weiterhin nur den Track von Deck A über die Lautsprecher im Raum hört (angenommen, Sie verfügen über eine Multikanalsoundkarte, die für den Gebrauch mit Kopfhörern in VirtualDJ konfiguriert wurde, wie im Kapitel 5.3 Monitoren (Vorhören mit Kopfhörern beschrieben). Der Kopfhörer-Monitoringbutton auf Deck B leuchtet auf und zeigt somit an, daß dieses Deck über Ihren Kopfhörer vorgehört wird.

- **Schritt 1:** Während der Track auf Deck A abgespielt wird, schalten Sie die EQ Kontrollen (**Höhen-**, **Mitten-** und **Baß**drehpotis) auf Deck B stumm.
- **Schritt 2:** Wenn der Track auf Deck A zuende geht, starten Sie das Abspielen auf Deck B und beginnen den Crossfader in Richtung Mitte zu schieben.
- **Schritt 3:** Während die Tracks auf beiden Decks abgespielt werden, stellen Sie die EQ Kontrollen (**Höhen-**, **Mitten-** und **Baß**drehpotis) auf Deck B wieder her.
- **Schritt 4:** Schalten Sie die EQ Kontrollen (**Höhen-**, **Mitten-** und **Baß**drehpotis) auf Deck A stumm.
- **Schritt 5:** Schieben Sie den Crossfader ganz nach rechts auf Deck B.
- **Schritt 6:** Stellen Sie die EQ Kontrollen (**Höhen-**, **Mitten-** und **Baß**drehpotis) auf Deck A wieder her, sodaß Sie den nächsten Track, der gespielt werden soll, in Ihrem Kopfhörer auf Deck A vorbereiten können – usw.

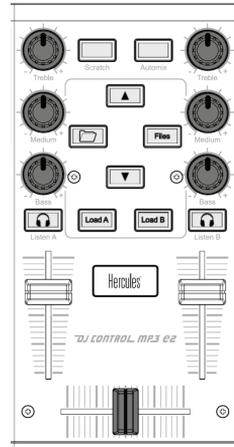
Die folgenden Diagramme geben Ihnen eine Idee, wie die Höhen-, Mitten-, Baßdrehpotis und der Crossfader für die oben beschriebene Prozedur justiert wurden.



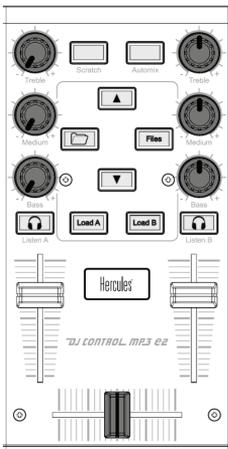
Schritt 1: EQ Kontrollen (Höhen-, Mitten- und Baßdrehpotis) auf Deck B stumm schalten.



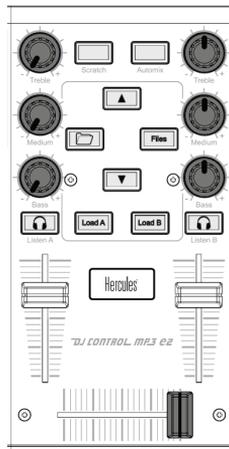
Schritt 2: Crossfader in die Mitte schieben.



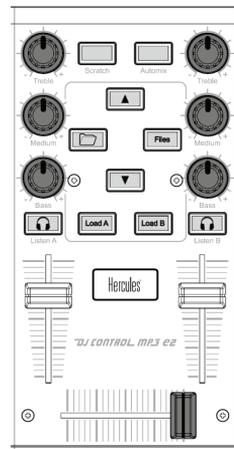
Schritt 3: EQ Kontrollen (Höhen-, Mitten- und Baßdrehpotis) auf Deck B wiederherstellen.



Schritt 4: EQ Kontrollen (Höhen-, Mitten- und Baßdrehpotis) auf Deck A stumm schalten.



Schritt 5: Crossfader ganz auf Deck B schieben.



Schritt 6: EQ Kontrollen (Höhen-, Mitten- und Baßdrehpotis) auf Deck A wiederherstellen.

Sollten Sie eine leichte Differenz in den Tempi der beiden Tracks bemerken, nutzen Sie die **Pitch bend - / +** Buttons. Diese Buttons heben die Geschwindigkeit des Abspielens an oder senken diese ab. Wenn der Button losgelassen wird, geht die Geschwindigkeit wieder auf Normal zurück.

DJ CONTROL MP3 e2

Wiederholen Sie einfach diese Prozedur, wenn Sie bereit sind den nächsten Track auf Deck A abzuspielen. In Nullkommanix mixen Sie wie ein Profi!



Die VirtualDJ Software beinhaltet auch eine automatische Mixfunktion, die die Justierung der BPM zwischen den Tracks und das Umschalten von einem Deck zum anderen sicherstellt. Dies ermöglicht Ihnen eine wohlverdiente Pause während Ihres Mixens, ohne dass Sie den Mix unterbrechen müssen und die Stimmung im Raum vermiesen!

- Bewegen Sie den Mauszeiger auf das **PLAYLIST** Icon, rechts unten in der Anzeige.

Die Playliste erscheint.

- Klicken Sie auf  im Playlist-Fenster.

Die automatische Mixingfunktion ist aktiviert und die Tracks werden nacheinander aufgerufen. Um zum manuellen Mixen zurückzukehren, klicken Sie erneut auf  again.

5.8. Hinzufügen von Effekten zu einem Track

Falls Sie die Aufmerksamkeit auf einen neuen Track während Ihres Mixes lenken wollen oder das Publikum auf eine Ansage vorbereiten wollen, können Sie Effekte dem Track, der gerade läuft, hinzufügen.

- Stellen Sie sicher, das der **Shift** Button in der **Loops/Fx** Sektion der DJ Control MP3 e2 aufleuchtet (sollte dies nicht der Fall sein, drücken Sie zum Einschalten den **Shift** Button).

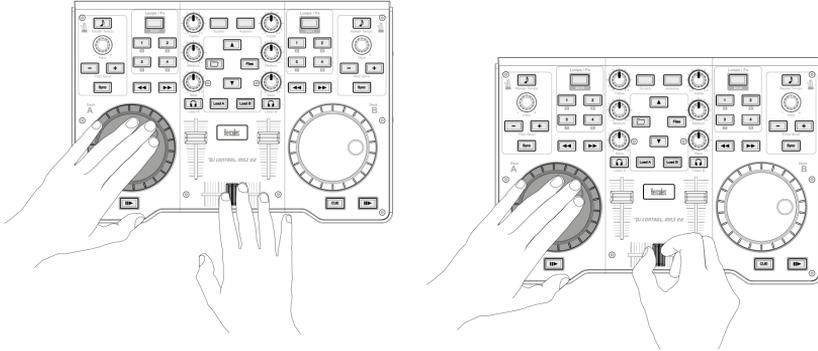
- Drücken Sie die Buttons **1**, **2**, **3** oder **4**, um die entsprechenden Effekte in VirtualDJ hinzuzufügen.

Bitte beachten Sie: In VirtualDJ können für die Buttons **1**, **2**, **3** und **4** andere Effekte gesetzt werden, indem Sie auf  klicken.

5.9. Scratching

Die DJ Control MP3 e2 ermöglicht Ihnen das Scratching Ihrer MP3s und CDs, genau so, als wenn ein DJ dies mit Schallplatten tut. Um dies zu tun, müssen Sie Jogwheels der DJ Control MP3 e2 benutzen und mit dem Crossfader den Sound boosten/unterbrechen.

Für die besten Resultate, wenn Sie Ihre DJ Control MP3 e2 nutzen, versuchen Sie Ihre Hände wie unten gezeigt zu positionieren:



Es gibt vielfältige Scratch-Effekte, die bekanntesten sind untenstehend beschrieben:

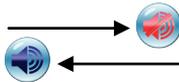
Baby Scratch

Für diesen Basis-Scratch brauchen Sie den Lautstärkereglер nicht zu bemühen, sondern einfach nur einen Vorwärts-Scratch, schnell gefolgt von einem Rückwärts-Scratch durchzuführen.

Tear Scratch

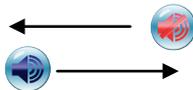
Auch hier keine Betätigung des Lautstärkereglers. Wie im Babyscratch beginnen Sie mit einem Vorwärts-Scratch und den darauf folgenden Rückwärts-Scratch teilen Sie in zwei Hälften indem Sie die erste Bewegung schnell ausführen und dann eine langsame folgen lassen. Demnach: Vorwärts-Scratch, schneller Rückwärts-Scratch, langsamer Rückwärts-Scratch.

Vorwärts Scratch



Führen Sie einen Vorwärts-Scratch aus, dann die Lautstärke auf Null bevor Sie den Rückwärts-Scratch an die Anfangsposition vollziehen, dann beim erneuten Vorwärts-Scratch wieder die Lautstärke aufdrehen. Es ist also nur der Vorwärts-Scratch zu hören.

Rückwärts Scratch



Genau umgekehrt zum Vorwärts-Scratch mit den gleichen Schritten aber umgekehrte Reihenfolge.

Pass-Pass

Der Pass-Pass ist im Grunde genommen eigentlich keine Scratch-Technik, denn neben dieser werden auch andere Elemente (Pitch, Crossfader, etc.) eingesetzt, um neue Kompositionen zu kreieren. Um diese Technik einzusetzen, müssen auf beiden Decks die gleichen Song laufen.

DJ CONTROL MP3 e2

Nun liegt es an Ihnen mit den vielfältigen Funktionen der DJ Control MP3 e2 neue Rhythmuskombinationen durch entsprechende Manipulationen auf jedem Deck zu erschaffen. Dazu sollten Sie den Gebrauch des Crossfaders perfekt gemeistert haben und die grundlegenden Scratch-Techniken sollten in Fleisch und Blut übergegangen sein. Ebenso sollten Sie über ein gutes Rhythmusgefühl verfügen und das Stück genauestens kennen.

6. KONFIGURATION IM MIDI MODUS

Ihre DJ Control MP3 e2 kann als ein MIDI Controller fungieren: Die Buttons, Potentiometer und Jogwheels können MIDI-Signale senden, die dann durch MIDI-fähige Software interpretiert werden kann. In einer Software, die MIDI-Kommandos akzeptiert, müssen Sie Ihre DJ Control MP3 e2 als MIDI Controller auswählen.

3 Signaltypen können gesendet werden: Einfache Instruktionen (Gedrückt- oder Freigegebenstatus) für die Buttons, Wertebereich (von 0 bis 127, abhängig von der Position) für die 6 Höhen-/Mitten-/Baßdrehpotis und die 3 Fader und variable Geschwindigkeitsmodifikatoren (der Wert variiert je nach Rotationsgeschwindigkeit) für die beiden Pitchregler und die beiden Jogwheels.

Viele Musiksoftwareapplikationen die MIDI Kontrolle beinhalten, verfügen über einen "Lernmodus": Einfach einen Button klicken, ein Drehpoti oder Jogwheel oder einen Schieberegler an Ihrer DJ Control MP3 e2 bewegen, um diese Kontrolle mit der Kontrolle der Software zu verlinken. Einige bekannte Applikationen, die über einen MIDI Lernmodus verfügen: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes und Image Line Deckadance.

MIDI Eingang

Kontrolle	Midi Typ	Kontroll- Typ	Midi Kommando (dezimal)	Kommandotyp	Midi-Werte (dezimal)
K1_DA	Note Off	On/Note	1	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K2_DA	Note Off	On/Note	2	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K3_DA	Note Off	On/Note	3	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K4_DA	Note Off	On/Note	4	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K1_DA	Note Off	On/Note	5	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K2_DA	Note Off	On/Note	6	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K3_DA	Note Off	On/Note	7	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released

DJ CONTROL MP3 e2

SHIFTED_K4_DA	Note Off	On/Note Off	8	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Shift_DA	Note Off	On/Note Off	9	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBM_DA	Note Off	On/Note Off	10	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBP_DA	Note Off	On/Note Off	11	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Prev_DA	Note Off	On/Note Off	12	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Next_DA	Note Off	On/Note Off	13	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Cue_DA	Note Off	On/Note Off	14	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Play_DA	Note Off	On/Note Off	15	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Listen_DA	Note Off	On/Note Off	16	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Load_DA	Note Off	On/Note Off	17	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Sync_DA	Note Off	On/Note Off	18	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
MTempo_DA	Note Off	On/Note Off	19	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Shift_State_DA	Note Off	On/Note Off	20	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K1_DB	Note Off	On/Note Off	21	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K2_DB	Note Off	On/Note Off	22	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K3_DB	Note Off	On/Note Off	23	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K4_DB	Note Off	On/Note Off	24	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K1_DB	Note Off	On/Note Off	25	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K2_DB	Note Off	On/Note Off	26	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K3_DB	Note Off	On/Note Off	27	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K4_DB	Note Off	On/Note Off	28	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DJ CONTROL MP3 e2

Shift_DB	Note Off	On/Note	29	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBM_DB	Note Off	On/Note	30	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBP_DB	Note Off	On/Note	31	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Prev_DB	Note Off	On/Note	32	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Next_DB	Note Off	On/Note	33	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Cue_DB	Note Off	On/Note	34	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Play_DB	Note Off	On/Note	35	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Listen_DB	Note Off	On/Note	36	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Load_DB	Note Off	On/Note	37	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Sync_DB	Note Off	On/Note	38	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
MTempo_DB	Note Off	On/Note	39	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Shift_State_DB	Note Off	On/Note	40	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Menu_U	Note Off	On/Note	41	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Menu_D	Note Off	On/Note	42	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Files	Note Off	On/Note	43	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Folders	Note Off	On/Note	44	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Scratch	Note Off	On/Note	45	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Automix	Note Off	On/Note	46	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
JOG_DA	Control Change		48	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast

JOG_DB	Control Change	49	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
PITCH_DA	Control Change	50	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
PITCH_DB	Control Change	51	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
VOL_DA	Control Change	52	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up
TREBLE_DA	Control Change	53	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DA	Control Change	54	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
BASS_DA	Control Change	55	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
XFADER	Control Change	56	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Left > Full Right
VOL_DB	Control Change	57	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up
TREBLE_DB	Control Change	58	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DB	Control Change	59	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
BASS_DB	Control Change	60	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW

MIDI Ausgang

Kontrolle	Midi Kontroll-Typ	Midi Kommando (dezimal)	Kommandotyp	Midi-Werte (dezimal)
K1_DA	Note On/Note Off	1	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K2_DA	Note On/Note Off	2	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON

DJ CONTROL MP3 e2

K3_DA	Note Off	On/Note	3	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
K4_DA	Note Off	On/Note	4	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DA	Note Off	On/Note	5	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K2_DA	Note Off	On/Note	6	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DA	Note Off	On/Note	7	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K4_DA	Note Off	On/Note	8	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
PBM_DA	Note Off	On/Note	10	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
PBP_DA	Note Off	On/Note	11	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Cue_DA	Note Off	On/Note	14	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Play_DA	Note Off	On/Note	15	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Listen_DA	Note Off	On/Note	16	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Sync_DA	Note Off	On/Note	18	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
MTempo_DA	Note Off	On/Note	19	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
K1_DB	Note Off	On/Note	21	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
K2_DB	Note Off	On/Note	22	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
K3_DB	Note Off	On/Note	23	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
K4_DB	Note Off	On/Note	24	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DB	Note Off	On/Note	25	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K2_DB	Note Off	On/Note	26	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DB	Note Off	On/Note	27	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K4_DB	Note Off	On/Note	28	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON

DJ CONTROL MP3 e2

PBM_DB	Note Off	On/Note	30	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
PBP_DB	Note Off	On/Note	31	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Cue_DB	Note Off	On/Note	34	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Play_DB	Note Off	On/Note	35	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Listen_DB	Note Off	On/Note	36	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Sync_DB	Note Off	On/Note	38	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
MTempo_DB	Note Off	On/Note	39	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Files	Note Off	On/Note	43	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Folders	Note Off	On/Note	44	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Scratch	Note Off	On/Note	45	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Automix	Note Off	On/Note	46	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K1_DA	Note Off	On/Note	49	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K2_DA	Note Off	On/Note	50	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K3_DA	Note Off	On/Note	51	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K4_DA	Note Off	On/Note	52	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_D A	Note Off	On/Note	53	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_D A	Note Off	On/Note	54	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_D A	Note Off	On/Note	55	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_D A	Note Off	On/Note	56	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBM_DA	Note Off	On/Note	58	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBP_DA	Note Off	On/Note	59	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DJ CONTROL MP3 e2

Blink_Cue_DA	Note Off	On/Note	62	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Play_DA	Note Off	On/Note	63	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Listen_DA	Note Off	On/Note	64	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Sync_DA	Note Off	On/Note	66	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_MTempo_DA	Note Off	On/Note	67	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K1_DB	Note Off	On/Note	69	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K2_DB	Note Off	On/Note	70	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K3_DB	Note Off	On/Note	71	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_K4_DB	Note Off	On/Note	72	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_D B	Note Off	On/Note	73	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_D B	Note Off	On/Note	74	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_D B	Note Off	On/Note	75	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_D B	Note Off	On/Note	76	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBM_DB	Note Off	On/Note	78	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBP_DB	Note Off	On/Note	79	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Cue_DB	Note Off	On/Note	82	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Play_DB	Note Off	On/Note	83	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Listen_DB	Note Off	On/Note	84	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Sync_DB	Note Off	On/Note	86	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_MTempo_DB	Note Off	On/Note	87	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Files	Note Off	On/Note	91	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON

Blink_Folders	Note Off	On/Note Off	92	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Scratch	Note Off	On/Note Off	93	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Blink_Automix	Note Off	On/Note Off	94	LED Input	Toggling	0 : OFF – 127: ON
Update_All_Controls	Control Change		127	Control Input		0 : OFF – 127: ON

7. FAQ

1. Kann ich die DJ Control MP3 e2 mit einer anderen Software als die dem Paket beigelegte nutzen?

Ja, da Ihre DJ Control MP3 e2 funktioniert wie ein MIDI Controller und MIDI Kommandos senden kann, sie kann also mit jeder Software genutzt werden, die MIDI Kommandos akzeptiert. Schauen Sie dazu in das Kapitel 6. Konfiguration im MIDI Modus.

2. Kann ich die DJ Control MP3 e2 ohne einen Computer nutzen?

Nein, die DJ Control MP3 e2 funktioniert nicht ohne an einen Computer angeschlossen zu sein.

3. Kann ich in der DJ Mixingsoftware direkt von Audio-CDs mixen?

Ja, Sie können Audio-CDs direkt von Ihrem CD/DVD-ROM Laufwerk in VirtualDJ mixen. Laden Sie einfach den CD-Audiotrack in Ihre Playlist auf einem DJ Control MP3 e2 Deck, so als wäre es eine Audiodatei, und Sie können sofort mixen.

4. Funktioniert die DJ Control MP3 e2 wenn diese an einen USB Hub angeschlossen ist?

Ja, sofern der USB Hub stromversorgt wird.

5. Kann ich von mir geschaffene DJ Mixes mit der DJ Control MP3 e2 in einer Audiodatei speichern?

Ja, das können Sie, indem Sie auf den REC Button in VirtualDJ klicken.

6. Warum hat die DJ Control MP3 e2 kein Standard 1U Rackformat?

DJ Control MP3 e2 ist für den Endverbrauchermarkt konzipiert und die meisten dieser Anwender haben Zuhause keinen Zugriff auf ein 1U Rack.

8. TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie mit Ihrem Produkt ein Problem haben, besuchen Sie bitte die Seite <http://ts.hercules.com> und wählen Sie Ihre Sprache. Von dort aus können Sie auf verschiedene Instrumente zugreifen (Fragen und Antworten (FAQ), die neuesten Versionen von Treibern und Software), die Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen könnten. Falls das Problem weiterhin besteht, können Sie mit dem technischen Support der Hercules Produkten in Kontakt treten („Technischer Support“):

Per Email:

Um den Vorzug des technischen Supports per Email in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich zunächst online registrieren. Mit den Informationen, die Sie uns so zukommen lassen, können die Mitarbeiter Ihr Problem schneller lösen.

Klicken Sie auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Paßwort** aus und klicken dann auf **Login**.

Per Telefon (falls Sie über keinen Internetzugang verfügen):

Deutschland	08000 00 1445 Kostenlos	Montag bis Freitag 9:00 bis 20:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 18:00 Uhr
Österreich	0810 10 1809 Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 9:00 bis 20:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 18:00 Uhr
Schweiz	0842 000 022 Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 9:00 bis 20:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 18:00 Uhr
Luxemburg	80028612 Kostenlos	Montag bis Freitag 9:00 bis 20:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 18:00 Uhr

Geschäftszeiten und Telefonnummern können sich ändern. Bitte besuchen Sie für die aktuellen Kontaktinformationen des Technischen Supports <http://ts.hercules.com>.

8.1. Gewährleistungsinformation

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunde weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel ab dem Kaufdatum. Sollte das Produkt dennoch während dieser 2 Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie unverzüglich den Technischen Support, der Ihnen mitteilt, wie weiter zu verfahren ist. Sollte ein Defekt vorliegen, muß das Produkt dort zurückgegeben werden, wo es gekauft wurde (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt des Kunden nach Ermessen des Technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall wo es geltendes Recht zulässt, wird die volle Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen (einschließlich für indirekte Beschädigungen), begrenzt auf die Reparatur oder den Ersatz des Hercules Produktes, übernommen. Die Rechte des Käufers entsprechend geltendem Recht im jeweiligen Land werden nicht durch diese Garantie beeinflusst.

Diese Garantie tritt nicht ein bei: (1) falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist; (2) im Falle der Nichteinhaltung der durch den Technischen Support erteilten Anweisungen; (3) Die Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des Herausgebers.

Warenzeichen

Hercules® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ ist eine Handelsmarke von Atomix Productions. Apple®, das Applelogo, Mac OS®, iTunes® und Quicktime® sind gesetzlich geschützte Handelsmarken von Apple Computer, Inc. Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP, Vista und 7 sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

EU-Konformitätserklärung

GUILLEMOT CORPORATION erklärt hiermit, dass das Hercules Gerät der Direktive CEM 2004/108/CE entspricht. In einer häuslichen Umgebung kann dieses Gerät Radiostörungen hervorrufen, die der Benutzer durch entsprechende Schritte jedoch vermeiden kann.

Im Falle einer Fehlfunktion während der Nutzung durch Elektrostatik, sollten Sie die Software beenden, das Gerät vom Computer trennen und danach wieder normal anschließen und die Software erneut starten.

Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zusage der Guillemot Corporation S.A. weder vollständig noch teilweise vervielfältigt sowie zusammengefasst, übertragen, verändert, auf ein Speichermedium gebannt, in eine andere Sprache, Computersprache, etc. übersetzt oder in jeglicher Form und mit jeglichen Mitteln elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, als Fotokopie, Aufnahme etc. übernommen werden.

Ausschlussklärung

Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, Angaben in diesem Handbuch jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die Informationen in diesem Dokument werden als korrekt und zuverlässig angesehen. Dennoch übernimmt Guillemot Corporation S.A. weder für die Benutzung noch für die Verletzung von Patenten oder Rechte Dritter, die durch die Nutzung resultieren, die Verantwortung. Dieses Produkt kann auch in einer Light- oder OEM-Version für PC-Integratoren vorliegen. Einige Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben werden, können auf einige Versionen des Produktes nicht zutreffen. Meist finden Sie auf der Installations-CD eine README.TXT-Datei dazu, welche die Unterschiede zwischen dem vorliegenden Produkt und der Beschreibung im Handbuch aufzeigt.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung für Hercules-Software

WICHTIG: Lesen Sie die Vereinbarung bitte sorgfältig, ehe Sie die Software öffnen und installieren. Durch Öffnen der Software-Verpackung erklären Sie sich mit den Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Die Software in dieser Verpackung ist lizenziert, wird nicht verkauft, und ist ausschließlich zu den Bedingungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung erhältlich. Sollten Sie mit den nachfolgenden Bedingungen nicht einverstanden sein, müssen Sie die Software mit dem kompletten Inhalt der Verpackung innerhalb von 15 Tagen dort zurückgeben, wo Sie sie erworben haben.

Das Copyright für die Guillemot Corporation S.A.-Software (im Folgenden als „Software“ bezeichnet) liegt bei der Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Die Bezeichnung „Software“ bezieht sich auf jedwede Dokumentation und Zubehör, einschließlich Treibern, ausführbaren Programmen, Bibliotheken und Datendateien. Die Lizenz zur Benutzung der Software wird ausschließlich dem Käufer erteilt. Der Lizenzinhaber erklärt sich außerdem mit den Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung einverstanden, sofern sie das Copyright und alle anderen Eigentumsrechte Dritter an der Software, Dokumentation und Zubehör in der Softwareverpackung betreffen.

Die Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, diese Lizenz zu entziehen, wenn irgendeiner der in der vorliegenden Vereinbarung dargelegten Bedingungen nicht entsprochen wird. Bei Lizenzentzug müssen alle Kopien der Software unverzüglich an die Guillemot Corporation S.A. zurückgegeben werden; der Käufer ist haftbar für jedweden Folgeschaden.

Lizenz:

1. Die Lizenz wird nur dem Käufer selbst gewährt. Guillemot Corporation S.A. hält alle Titel und das Eigentum an der Software und behält sich alle Rechte vor. Dem Lizenzinhaber ist nicht gestattet, irgendeines der hiermit gewährten Rechte zu verlassen oder hierfür Unterlizenzen zu gewähren. Die Weitergabe der Lizenz ist gestattet, vorausgesetzt, der Weitergebende behält keinen Teil bzw. keine Kopie der Software zurück, und der Empfänger akzeptiert die Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.
2. Der Lizenzinhaber darf die Software stets nur an einem einzigen Computer nutzen. Der maschinell lesbare Teil der Software darf auf einen anderen Computer übertragen werden, vorausgesetzt, er wurde zuvor vom ersten Computer gelöscht, und wenn ausgeschlossen werden kann, daß die Software an mehr als einem Computer genutzt werden kann.
3. Der Lizenzinhaber erkennt den Copyright-Schutz der Guillemot Corporation S.A. an. Der Copyright-Vermerk darf weder von der Software entfernt werden, noch von einer Kopie davon, noch von irgendeiner Dokumentation, schriftlich oder elektronisch, die mit der Software geliefert wurde.
4. Der Lizenzinhaber hat das Recht, eine Sicherheitskopie des maschinell lesbaren Teils der Software herzustellen, unter der Bedingung, daß alle Copyright- und Eigentumsvermerke ebenfalls kopiert werden.
5. Mit Ausnahme der Fälle, in denen es die vorliegende Vereinbarung ausdrücklich erlaubt, ist weder dem Lizenzinhaber Folgendes erlaubt, noch darf Dritten Folgendes erlaubt werden: Die Software Dritten auszuhändigen oder zugänglich zu machen; Die Benutzung der Software für ein Netzwerk, Mehrfach-CPU, Mehrbenutzer oder Time-sharing-Arrangements zu ermöglichen, wenn die Benutzer nicht jeweils Lizenzinhaber sind; Die Software in irgendeiner Form zu verändern oder zu kopieren; Irgendeinen Versuch zu unternehmen, die Software in irgendeiner Form auseinander zunehmen, zu dekompileieren oder zu verändern, oder irgend etwas zu unternehmen mit dem Ziel, grundlegende Informationen zu erhalten, die bei normaler Nutzung der Software nicht sichtbar werden; Kopien oder Übersetzungen des Benutzerhandbuchs anzufertigen.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung für VirtualDJ Software

Lesen Sie die Lizenz-Vereinbarung, die bei der Installation der VirtualDJ Software angezeigt wird, bitte sorgfältig durch. Danach können Sie die Textdatei, die auf Ihrem Computer installiert wurde, jederzeit durchlesen.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muß an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin. Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.