

## INHOUDSOPGAVE

<b>1.</b>	<b>INLEIDING.....</b>	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b>MINIMALE SYSTEEMVEREISTEN .....</b>	<b>2</b>
<b>3.</b>	<b>INSTALLATIE .....</b>	<b>3</b>
3.1.	Drivers installeren .....	3
3.1.1.	<i>Installatie onder Windows Vista / 7 .....</i>	<i>4</i>
3.1.2.	<i>Installatie onder Windows XP .....</i>	<i>5</i>
3.1.3.	<i>Installatie op een Mac .....</i>	<i>7</i>
3.2.	DJ Control MP3 e2 en de geluidskaart van uw computer.....	9
<b>4.</b>	<b>OVERZICHT .....</b>	<b>10</b>
4.1.	De bovenkant.....	10
4.2.	USB-aansluiting .....	11
<b>5.</b>	<b>DE DJ CONTROL MP3 E2 GEBRUIKEN OP EEN FEEST .....</b>	<b>12</b>
5.1.	Overzicht.....	12
5.2.	Het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2.....	13
5.2.1.	<i>Het configuratiescherm oproepen in Windows .....</i>	<i>13</i>
5.2.2.	<i>Het configuratiescherm oproepen op de Mac .....</i>	<i>13</i>
5.2.3.	<i>Functies van het configuratiescherm .....</i>	<i>13</i>
5.3.	Monitoring met de koptelefoon.....	14
5.4.	Een track versnellen of vertragen .....	16
5.5.	Cue points aanbrengen.....	16
5.6.	Loops maken.....	17
5.7.	Overschakelen tussen twee tracks .....	17
5.8.	Effecten toevoegen aan een track .....	20
5.9.	Scratchen .....	20
<b>6.</b>	<b>CONFIGURATIE IN MIDI-MODUS .....</b>	<b>22</b>
<b>7.</b>	<b>VEELGESTELDE VRAGEN .....</b>	<b>30</b>
<b>8.</b>	<b>TECHNISCHE ONDERSTEUNING.....</b>	<b>31</b>
8.1	Garantie-informatie .....	31

# ***DJ CONTROL MP3 e2***

---

## **1. INLEIDING**

De DJ Control MP3 e2 is een krachtige en veelzijdige DJ-controller die u toegang geeft tot de wereld van mixen en scratchen van digitale muziek op uw pc. Het apparaat is eenvoudig en met veel plezier te gebruiken. Met de DJ Control MP3 e2 kunt u uw favoriete muziek een eigen stempel meegeven en kunt u de muziek delen met vrienden voor het geven van fantastische party's of het maken van een creatieve mix.

De DJ Control MP3 e2 werkt met digitale audiobestanden waaronder MP3's . Het is misschien goed er op deze plaats nog eens op te wijzen dat voor alle muziek auteursrechten gelden. Houd u dus aan de geldende wettelijke voorschriften en steun uw favoriete artiesten door hun werk langs legale weg aan te schaffen.

## **2. MINIMALE SYSTEEMVEREISTEN**

### **Pc:**

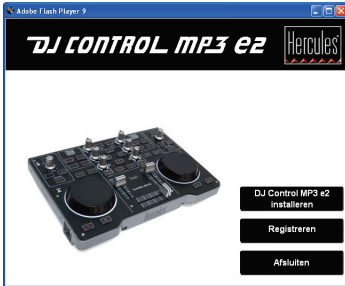
- Desktop/notebook-pc met Intel Pentium III/Athlon 1 GHz of compatibele processor of een snellere versie
- Besturingssysteem: Microsoft Windows XP®, Vista®, 7™ (32- of 64-bits)
- 512 MB RAM (Windows XP®); 1 GB RAM (Windows Vista®, 7™) of hoger
- Vrije USB 2.0- (aanbevolen) of USB 1.1-poort
- Koptelefoon of actieve speakers
- Cd-rom of dvd-rom-station
- Grafische kaart met ondersteuning van een resolutie van 1024 x 768
- Geluidskaart (bij voorkeur met een 4-kanaals uitgang (4.1) of beter voor gebruik van de functie voor koptelefoonmonitoring)
- Internetverbinding (sterk aanbevolen) + 100 MB vrije ruimte op de schijf voor diverse toepassingen

### **Mac:**

- Desktop/notebook-Mac met 1,5 GHz processor (G4, G5, Core Duo-serie) of sneller
- Besturingssysteem: Mac OS 10.4 of 10.5
- 1GB RAM of meer
- Vrije USB 2.0- (aanbevolen) of USB 1.1-poort
- Koptelefoon of actieve speakers
- Cd-rom of dvd-rom-station
- Grafische kaart met ondersteuning van een resolutie van 1024 x 768
- Voor gebruik van de functie voor koptelefoonmonitoring moet u beschikken over een externe geluidskaart met een 4-kanaals uitgang (4.1) of beter
- Internetverbinding (sterk aanbevolen) + 100 MB vrije ruimte op de schijf voor diverse toepassingen

## 3. INSTALLATIE

### 3.1. Drivers installeren



- Plaats de installatie-cd in het cd-rom-station.

*Het installatiemenu van de DJ Control MP3 e2 wordt automatisch weergegeven.*

- Klik op **DJ Control MP3 e2 installeren**.

#### Als het installatiemenu niet automatisch verschijnt:

Pc:

- Dubbelklik op **Deze computer** (Windows XP) of **Computer** (Windows Vista / 7).

- Dubbelklik op het pictogram van uw cd-rom-station.

- Dubbelklik op het installatieprogramma.

Mac:

- Open de **Finder**.

- Dubbelklik op het pictogram van uw cd-rom-station.

- Dubbelklik op het installatieprogramma.



- Klik op de optie voor installatie van de DJ Control MP3 e2 en volg de instructies op het scherm.



We adviseren de DJ Control MP3 e2 rechtstreeks aan te sluiten op een USB 2.0-poort op uw computer zodat de prestaties en snelheid optimaal zijn.

# DJ CONTROL MP3 e2

## 3.1.1. Installatie onder Windows Vista / 7

Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd. Windows geeft drie opeenvolgende prompts over de installatie van de verschillende componenten.



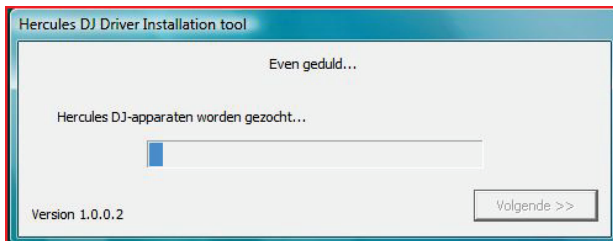
- Bij elk van deze prompts moet u het installeren van de software accepteren om door te kunnen gaan met de installatie.

Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Control MP3 e2 aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.



- Sluit de DJ Control MP3 e2 aan op de USB-poort van de computer en klik op **Volgende**.

Uw computer zal de DJ Control MP3 e2 automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.





Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

*Het pictogram van de DJ Control MP3 e2 wordt op de taakbalk van Windows naast de klok weergegeven, wat betekent dat de DJ Control MP3 e2 is geïnstalleerd en gereed is voor gebruik:*



Om in Windows 7 het DJ-pictogram te laten weergeven, moet u eerst op het pijl omhoog-pictogram in het systeemvak klikken. Als de lijst met verborgen pictogrammen wordt weergegeven, sleept u het DJ-pictogram naar het systeemvak.

U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:



- Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenu en volg de aanwijzingen op het scherm.

*De software is op uw computer geïnstalleerd. Nadat de installatie is voltooid, wordt het VirtualDJ-pictogram op uw bureaublad geplaatst.*

- Dubbelklik op het pictogram van VirtualDJ, voer het serienummer in en klik vervolgens op **OK**.



U vindt het serienummer op de envelop van de installatie-cd-rom.

*Zie hoofdstuk [5.2 Het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2](#) voor meer informatie over het configureren van de DJ Control MP3 e2.*

## 3.1.2. Installatie onder Windows XP

*Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd.*

*Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Control MP3 e2 aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.*

# DJ CONTROL MP3 e2



- Sluit de DJ Control MP3 e2 aan op de USB-poort van de computer en klik op **Volgende**.

*Uw computer zal de DJ Control MP3 e2 automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.*



**OPMERKING:** **Communiceer niet** met vensters die Windows eventueel weergeeft omdat er nieuwe hardware is gevonden. Dergelijke vensters verdwijnen weer automatisch zonder dat u hoeft in te grijpen.



Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

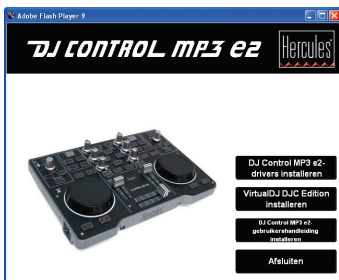
*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

*Het pictogram van de DJ Control MP3 e2 wordt op de taakbalk van Windows naast de klok weergegeven, wat betekent dat de DJ Control MP3 e2 is geïnstalleerd en gereed is voor gebruik:*



U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:

# DJ CONTROL MP3 e2



- Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenu en volg de aanwijzingen op het scherm.

De software is op uw computer geïnstalleerd. Nadat de installatie is voltooid, wordt het VirtualDJ-pictogram op uw bureaublad geplaatst.

- Dubbelklik op het pictogram van VirtualDJ, voer het serienummer in en klik vervolgens op **OK**.

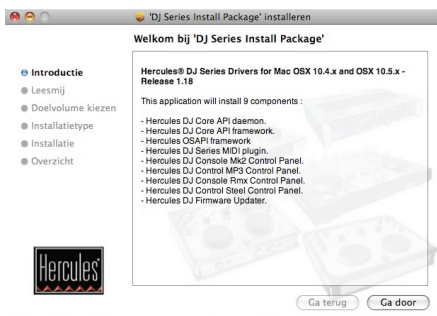


U vindt het serienummer op de envelop van de installatie-cd-rom.

Zie hoofdstuk 5.2 Het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2 voor meer informatie over het configureren van de DJ Control MP3 e2.

## 3.1.3. Installatie op een Mac

Er wordt een welkomsscherm weergegeven waarop wordt aangegeven wat er wordt geïnstalleerd.



- Volg de aanwijzingen op het scherm.



Als het installatieprogramma toegang tot uw systeem nodig heeft op beheerdersniveau, moet u het beheerderwachtwoord opgeven.

Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd.

Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Control MP3 e2 aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

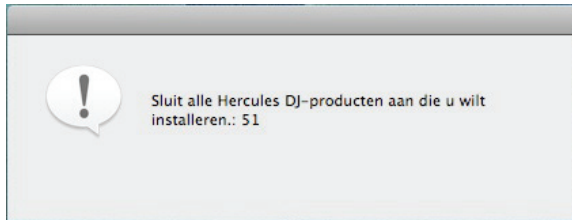
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

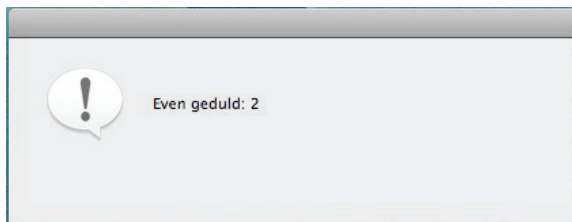
# **DJ CONTROL MP3 e2**

---



- Sluit de DJ Control MP3 e2 aan op de USB-poort van de computer.

*Uw computer zal de DJ Control MP3 e2 automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.*



Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

*Het pictogram van de DJ Control MP3 e2 wordt op het bureaublad weergegeven, wat betekent dat de DJ Control MP3 e2 is geïnstalleerd en gereed is voor gebruik:*



U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:



# DJ CONTROL MP3 e2



- Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenu en volg de aanwijzingen op het scherm.

*De software is op uw computer geïnstalleerd.*

- Als u de VirtualDJ-software op de Mac wilt starten, gaat u naar **Programma's** en selecteert u **VirtualDJ**.

- Voer het serienummer van VirtualDJ in en klik op **OK**.



U vindt het serienummer op de envelop van de installatie-cd-rom.

Zie hoofdstuk 5.2 Het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2 voor meer informatie over het configureren van de DJ Control MP3 e2.

## 3.2. DJ Control MP3 e2 en de geluidskaart van uw computer

De DJ Control MP3 e2 vormt een hecht team met de geluidskaart, de speakers en/of de koptelefoon van uw computer. De geluidskaart moet alle muziek die op de computer wordt afgespeeld omzetten in een mooi geluidssignaal. Met de DJ Control MP3 e2-software beheert u de muziek die via de computer wordt weergegeven. Omdat de DJ Control MP3 e2 via een USB-poort op de computer wordt aangesloten, kunt u het apparaat op elk gewenst moment aansluiten of loskoppelen, ook als de computer aan staat, maar niet wanneer de VirtualDJ-toepassing in gebruik is.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

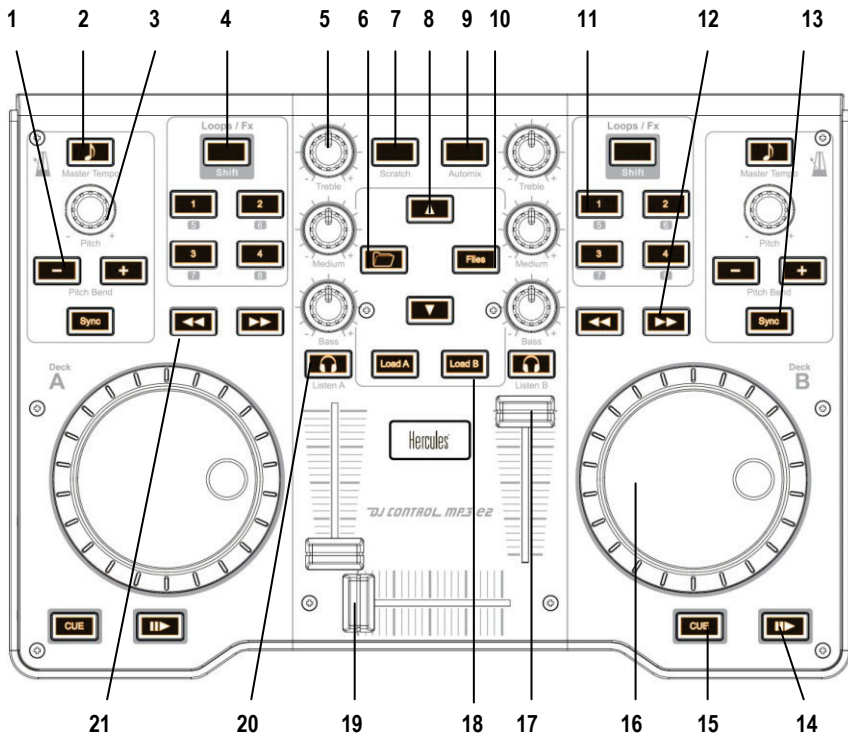
ESPAÑOL

# DJ CONTROL MP3 e2

## 4. OVERZICHT

### 4.1. De bovenkant

De DJ Control MP3 e2 heeft een aantal bedieningselementen waarmee u de DJ-software bedient. Deze bedieningselementen zijn in twee sets onderverdeeld. De twee helften van het bedieningspaneel, links en rechts, corresponderen namelijk elk met een afzonderlijke deck in de DJ-software. Hieronder vindt u een beschrijving van de standaardfunctie van elk van de bedieningselementen.



1. Vertragen (-) of versnellen (+) van een track (d.w.z. de pitch) voor nauwkeurig mixen
2. Met de Master Tempo-functie blijft de toon van de track ongewijzigd wanneer u de pitch wijzigt
3. Regelknop voor pitch-aanpassing
4. Wisselen tussen loops en effecten (als de knop niet wordt verlicht, zijn loops ingeschakeld; wordt de knop wel verlicht, dan zijn effecten ingeschakeld)
5. Afzwakken en versterken van Treble/Medium/Bass-frequenties
6. Map-knop: naar een andere hoofdmap gaan

7. Scratch-modus inschakelen
8. Omhoog (▲) of omlaag (▼) verplaatsen door bestanden
9. Uw hele afspeellijst automatisch mixen
10. Bestand-knop: geef een map op.
11. 1-2-3-4-knoppen: in de loop-modus loops toepassen op respectievelijk 1, 2, 4 en 8 maten; in de effecten-modus het betreffende effect toepassen
12. Volgende track/ingedrukt houden voor doorspoelen binnen een track
13. Hiermee kan de BPM van een track worden gesynchroniseerd met de BPM van de track op het andere deck
14. Afspelen/pauzeren
15. Cue point instellen (positie in de track markeren)
16. Jog-wiel in draaitafeluitvoering
17. Volumefader van het bijbehorende deck
18. De geselecteerde track op het bijbehorende deck laden
19. Crossfader om naadloos te mixen tussen de twee decks
20. Koptelefoonmonitoring inschakelen op het bijbehorende deck
21. Vorige track/ingedrukt houden voor terugspoelen binnen een track

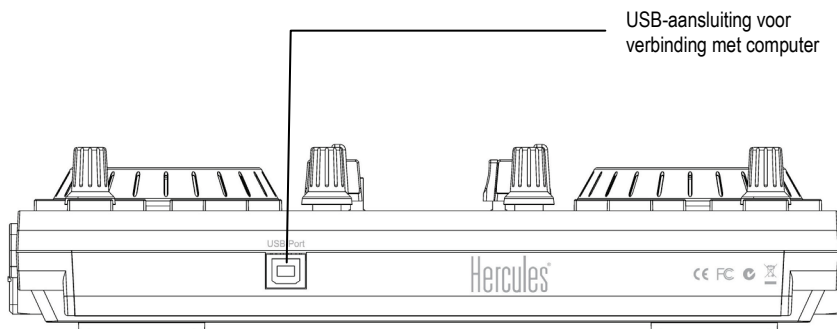


De hier gegeven beschrijvingen hebben betrekking op de standaardfuncties van de DJ Control MP3 e2. Afhankelijk van de software die u gebruikt, kunnen deze functies variëren.

## 4.2. USB-aansluiting

De DJ Control MP3 e2 is aan de achterzijde voorzien van een USB-aansluiting waardoor deze kan worden aangesloten op uw pc. De DJ Control MP3 e2 haalt zijn stroom uit de USB-bus. Er is dus geen aparte voeding nodig.

### Achterkant



## **5. DE DJ CONTROL MP3 E2 GEBRUIKEN OP EEN FEEST**

### **5.1. Overzicht**

Laten we eens kijken wat een DJ zoal moet weten voordat hij (of zij) klaar is voor een eerste optreden. We beginnen bij het begin, en dat is de voorbereiding. Een goede DJ is altijd grondig voorbereid: hij organiseert vooraf zijn materiaal en hij kiest de muziek die hij wil gaan gebruiken.

Neem dit advies ter harte en kies vooraf welke muziek u wilt draaien. Neem uw verzameling cd's door, kijk ook naar de MP3- en WMA-bestanden die u hebt en maak een zorgvuldige selectie van de muziek die u wilt gebruiken. En denk erom: om met succes te kunnen mixen, moet u de tracks door en door kennen.

De volgende stap is ervoor te zorgen dat u alle benodigde apparatuur bij elkaar hebt. Hebt u een computer, de DJ Control MP3 e2, een set speakers (en een koptelefoon in geval van een geluidskaart met meerdere kanalen) bij de hand? Perfect, dan bent u er helemaal klaar voor!

Rest alleen nog de vraag: hoe gaat alles nu precies in zijn werk? Let op, hier volgen een paar van de basisbeginselen. Een DJ werkt met twee decks (of draaitafels). Op het eerste deck speelt de DJ de ene track af, terwijl hij het tweede deck gebruikt om de volgende track klaar te zetten. Die tweede track kan hij vervolgens manipuleren (bijvoorbeeld door de snelheid aan te passen, zodat het tempo gelijk komt te liggen met dat van de eerste track), voordat hij het op de speakers zet. Aan het einde van een track schakelt hij door middel van een mix over naar de track op het tweede deck, dat wil zeggen, hij laat de twee tracks perfect in elkaar overvloeien.



*De twee decks maken gebruik van dezelfde afspeellijst. U kunt tracks laden met behulp van het verkenner-venster.*

- Plaats de muisaanwijzer boven het **MUSIC**-pictogram midden in het scherm.


*Het verkenner-venster met de muziekljst wordt rechtsonder in het scherm geopend.*

Hieronder wordt dit nader uitgelegd. Lees de beschrijvingen aandachtig door en voor u het weet, kunt u aan de slag als DJ! In de online help van elk van de bij de DJ Control MP3 e2 meegeleverde programma's vindt u aanvullende informatie.


## 5.2. Het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2

Met het configuratiescherm kunt u de DJ Control MP3 e2 configureren.

### 5.2.1. Het configuratiescherm oproepen in Windows

- Als u in Windows het configuratiescherm van de DJ Control MP3 e2 wilt oproepen, klikt u in de Windows-taakbalk (rechtsonder op het scherm) op het pictogram .

### 5.2.2. Het configuratiescherm oproepen op de Mac

- U roept het configuratiescherm op door te dubbelklikken op het pictogram  op het bureaublad.

### 5.2.3. Functies van het configuratiescherm

- Het tabblad **Hoofd**:

→ **MIDI-kanaal voor besturing**: hiermee selecteert u het MIDI-kanaal voor verzending van MIDI-opdrachten naar andere DJ-software dan VirtualDJ, dat ingebouwde ondersteuning van DJ Control MP3 e2 biedt.

#### Instellingen jog-wielen

→ **In-/uitschakelen**: hiermee stelt u in of u de jog-wielen wilt in- of uitschakelen.

→ **Gevoeligheid**: hiermee past u de gevoeligheid van de jog-wielen aan uw gebruik aan (bijvoorbeeld voor scratchen, voorbereiden van een track, enzovoort).

- Het tabblad **Info**:

Dit tabblad bevat alle informatie over de driversversie die momenteel is geïnstalleerd. U hebt deze informatie nodig als u contact moet opnemen met de technische ondersteuning van Hercules.



## 5.3. Monitoring met de koptelefoon

Om de volgorde van de tracks voor te bereiden, gebruikt de DJ zijn koptelefoon als monitor: hij beluistert een track door de koptelefoon terwijl een andere track via de speakers wordt afgespeeld. Dat geeft hem de mogelijkheid de muziek die hij via de koptelefoon beluistert, af te stemmen op de muziek die op de speakers staat en op die manier, door bijvoorbeeld het tempo aan te passen, voor een perfecte overgang te zorgen. Daarnaast kan hij geluidseffecten toevoegen, cue points (markeringen) instellen om de track op een bepaald punt te laten beginnen, ritmische loops maken, de hoge, midden- en lage frequenties aanpassen, enz. Op de DJ Control MP3 e2 kunt u de koptelefoon op deze manier gebruiken, afhankelijk van de hardware en software waarover u beschikt.



Als u slechts een stereogeluidskaart hebt, is monitoring via een koptelefoon niet mogelijk. Zowel Mac desktop- en notebookcomputers als de meeste pc-notebooks beschikken ALLEEN over 1 stereo-uitgang. Als u werkt met een dergelijke computer en u gebruik wilt maken van koptelefoonmonitoring, hebt u dus nog een externe geluidskaart met meerdere kanalen nodig.

Als u echter een geluidskaart hebt met een uitgang van 4 of meer kanalen (zoals de Hercules Muse Pocket LT of een vergelijkbare geluidskaart), kunt u het geluid op uitgangen 3 en 4 over uw koptelefoon beluisteren.

Voor koptelefoonmonitoring via uw meerkanaals geluidskaart moet u:

- a) de speakerconfiguratie instellen op 4 kanalen of op 5.1 kanalen. Het beste doet u dit met het configuratieprogramma van uw geluidskaart.

Het besturingssysteem biedt ook bepaalde mogelijkheden voor configuratie:

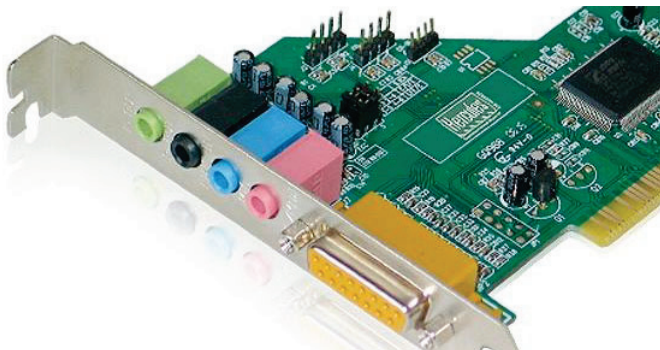
**Pc:** Start > **Configuratiescherm**

- **Spraak, geluid en geluidsapparaten** (Windows XP)
- **Hardware en geluiden** > **Geluid** (Windows Vista / 7)

**Mac:** Programma's > Hulpprogramma's > **Audio/MIDI-configuratie**

- b) Breng als volgt de noodzakelijke verbindingen met de geluidskaart tot stand:

- Sluit de speakers aan op de **FRONT**-connector (doorgaans groen).
- Sluit de koptelefoon aan op de **BACK/REAR**-connector (doorgaans zwart).



Houd er rekening mee dat de connectoraanduidingen op sommige geluidskaarten kunnen afwijken. Zie de documentatie van uw geluidskaart voor gedetailleerde informatie.

c) Wanneer u VirtualDJ de eerste keer uitvoert, moet u de software configureren voor gebruik met uw geluidskaart.

- Klik op de knop **Config**.

- Geef op het tabblad **Sound Setup** de volgende instellingen op:

Input : **None**

Output(s): **Headphone**

In het naastliggende menu wordt dan de standaardconfiguratie weergegeven. **Master: Front output / Headphones: Rear output.**

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

Selecteer de geluidskaart voor gebruik met VirtualDJ in het naastliggende menu.

Voor monitoring hebt u een koptelefoon met een lage impedantie (minder dan 32 Ohm) nodig. Gebruikt u een koptelefoon met een hoge impedantie, dan is het geluidsvolume te laag. Als u een deck wilt monitoren, drukt u op de monitoringknop van het betreffende deck. Schakel alle 3D-weergave-effecten op uw geluidskaart uit, want anders krijgt u wellicht echo's te horen van de track die u aan het monitoren bent.

Terwijl een track op deck A wordt afgespeeld over de speakers, gebruikt u de koptelefoon om naar de track op deck B te luisteren. Als de track op deck B wordt afgespeeld over de speakers, drukt u op de knop voor koptelefoonmonitoring op deck A om de volgende track voor te bereiden, enzovoort. Wanneer een monitoringknop brandt op de DJ Control MP3 e2, wordt het bijbehorende deck gemonitord.

In VirtualDJ geven de vakken voor deck 1 en 2 midden boven in het scherm de monitoring-status aan: in het onderstaande voorbeeld is deck A (het linkerdeck ofwel deck 1 in VirtualDJ) groen ter indicatie dat dit deck op uw koptelefoon wordt gemonitord terwijl deck B (het rechterdeck ofwel deck 2 in VirtualDJ) rood is ter indicatie dat dit deck niet wordt gemonitord.



## 5.4. Een track versnellen of vertragen

De belangrijkste reden om een nog af te spelen track sneller of langzamer te maken, is het aanpassen van de BPM van de nieuwe track aan de BPM van de track die wordt afgespeeld en het synchroniseren van de beat van de twee tracks. Als u vervolgens overschakelt van het ene deck naar het andere, krijgt u hierdoor een vloeiende overgang. Er zijn twee methoden om de snelheid van een track aan te passen: handmatig aanpassen van de pitch en automatisch aanpassen via beat-matching.

Op een draaitafel bepaalt de pitch de draaisnelheid. Aanpassing van de pitch verandert dus de snelheid waarmee een track wordt afgespeeld en dat heeft ook gevolgen voor de toonsoort. Een track die sneller wordt afgespeeld, klinkt aanmerkelijk hoger, of scherper.

Met een van de **Pitch-knoppen** van de DJ Control MP3 e2 stelt u de pitch van een track in.

VirtualDJ biedt tevens een zeer handige functie om automatisch de BPM van tracks die worden afgespeeld op elkaar aan te passen en de beats te synchroniseren. Hierdoor wordt mixen nog eenvoudiger: deze functie heet beat-matching. Druk op de **Sync-knop op een van de decks** om het beat-matchen op dat deck uit of aan te zetten. Wanneer de betreffende **Sync-knop blauw blijft branden**, is beat-matching voor dat deck ingeschakeld. Als de LED niet brandt, is beat-matching op dat deck uitgeschakeld.



*Wanneer een track op een deck wordt afgespeeld, wordt de BPM net boven de tijdlijn weergegeven. Het percentage naast de BPM geeft aan hoeveel sneller of langzamer de huidige BPM is in verhouding tot de normale BPM van de track.*



- Druk op de **Sync-knop** op een deck om automatisch de BPM van de twee decks af te stemmen en de beat te synchroniseren op dit deck met de beat van de track die op het andere deck wordt afgespeeld.

*De **Sync-knop** gaat branden. De BPM van deze track wordt automatisch aangepast aan de BPM van de track die op het andere deck wordt afgespeeld en de beats worden gesynchroniseerd.*

- Maak een overgang tussen de twee tracks (zie hoofdstuk [5.7. Overschakelen tussen twee tracks](#)).

*Als u beat-matching op dit deck wilt uitschakelen, drukt u nogmaals op de **Sync-knop**. De **Sync-knop** wordt niet meer verlicht ten teken dat beat-matching nu is uitgeschakeld.*

## 5.5. Cue points aanbrengen

Klaar met de temposynchronisatie van uw tracks? Goed werk, maar we zijn er nog niet. Afhankelijk van uw muziekkeuze is het namelijk heel goed mogelijk dat u een track niet aan het begin, maar vanaf een bepaald punt wilt laten beginnen.



Dat kunt u doen door cue points aan te brengen in de tracks. Met een cue point kunt u het begin van een interessante ritmesectie markeren en de track vanaf dat punt laten afspelen. In VirtualDJ kunt u per track 1 cue point instellen met de DJ Control MP3 e2.

U stelt een cue point als volgt in:

## VIRTUAL DJ

- Druk op **Play/Pause** aan het begin van het gewenste fragment.
- Druk op **CUE** om dit punt in te stellen als cue point 1.

Er wordt een markering  ingevoegd in de tijdlijn van de track.

U gaat als volgt naar een cue point tijdens het afspelen van een track over de speakers:

## VIRTUAL DJ

- Druk op **Play/Pause** om het afspelen van de track te starten vanaf het ingestelde cue point.

## 5.6. Loops maken

Volgens hetzelfde principe kunt u ook een loop maken: een gedeelte van een track dat steeds opnieuw wordt herhaald.

## VIRTUAL DJ

*U beheert loops met de knoppen 1, 2, 3 en 4 in de **Loops/Fx**-sectie van de DJ Control MP3 e2 waarmee loops van respectievelijk 1, 2, 4 en 8 maten worden gegenereerd. Knop 1 genereert een korte loop terwijl knop 4 een lange loop genereert.*

- Zorg dat de LED van de **Shift**-knop van de **Loops/Fx**-sectie van de DJ Control MP3 e2 niet brandt (als deze brandt, drukt u op de **Shift**-knop om de LED uit te schakelen).
- Als u tijdens het afspelen van de track een fragment tegenkomt waarvan u een loop wilt maken, drukt u op knop **1, 2, 3** of **4** (afhankelijk van hoe lang de loop moet worden).

*Het fragment zal eindeloos herhaald worden.*

- Druk nogmaals op knop **1, 2, 3** of **4** om door te gaan met het normaal afspelen van de track.

## 5.7. Overschakelen tussen twee tracks

De ware kunst van het mixen is het voorbereiden van de volgende track terwijl een andere track op dat moment wordt afgespeeld. Als de track die wordt afgespeeld het einde nadert, schakelt de DJ over naar een volgende track met behulp van de crossfader, waarmee het volume van beide decks kan worden geregeld. Op die manier wordt een vloeiende overgang bereikt, zonder dat er een stilte valt tussen de beide tracks.

Op uw DJ Control MP3 e2 kunt u zowel met digitale als analoge audiobestanden werken die op uw computer zijn opgeslagen. Deze sectie geeft u enkele praktijkvoorbeelden hoe u met de

# ***DJ CONTROL MP3 EZ***

---

VirtualDJ-software van de ene track naar de andere kunt overschakelen als u gebruik maakt van koptelefoonmonitoring.

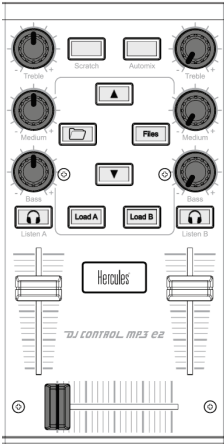
Bijvoorbeeld: een MP3-bestand wordt afgespeeld op deck A (het linkerdeck). De EQ van de track kunt u instellen met de **Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen. Deze knoppen op deck A zijn dus aangepast voor de perfecte soundmix van de track die wordt afgespeeld. De crossfader staat helemaal links zodat het publiek alleen hoort wat op deck A wordt afgespeeld.

Druk terwijl de track op deck A wordt afgespeeld op de knop voor koptelefoonmonitoring op deck B (het rechterdeck), zodat u op uw koptelefoon de track kunt horen die op deck B wordt klaargezet terwijl het publiek via de speakers in de ruimte kan blijven luisteren naar de track die over deck A wordt afgespeeld (mits u een meerkanaals geluidskaat hebt die geconfigureerd is voor het gebruik van een koptelefoon in VirtualDJ zoals beschreven in hoofdstuk [5.3 Monitoring met de koptelefoon](#)). De knop voor koptelefoonmonitoring op deck B gaat branden, wat aangeeft dat deck B via de koptelefoon wordt gemonitord.

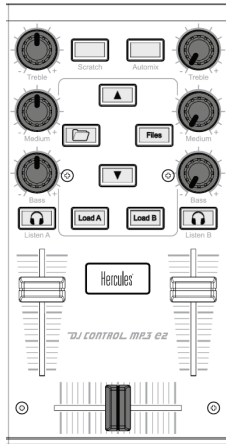
- **Stap 1:** Terwijl de track op deck A wordt afgespeeld, dempt u de EQ-bedieningselementen (**Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck B.
- **Stap 2:** Als de track op deck A bijna is afgelopen, begint u met afspelen op deck B en schuift u de crossfader langzaam naar het midden.
- **Stap 3:** Terwijl de tracks op beide decks wordt afgespeeld, zet u de EQ-bedieningselementen (**Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck B terug.
- **Stap 4:** Demp de EQ-bedieningselementen (**Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck A.
- **Stap 5:** Schuif de crossfader helemaal naar rechts, naar deck B.
- **Stap 6:** Zet de EQ-bedieningselementen (**Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck A terug, zodat u de volgende track kunt voorbereiden die op uw koptelefoon op deck A moet worden afgespeeld, enz..

Onderstaande afbeeldingen geven een idee hoe de **Treble**-, **Medium**- en **Bass**-knoppen en de crossfader zijn ingesteld voor de hieronder beschreven procedure.

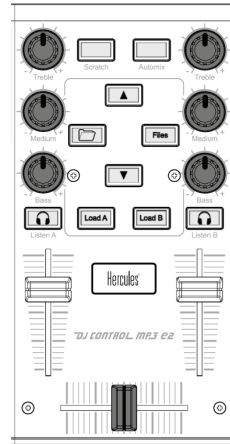
# DJ CONTROL MP3 e2



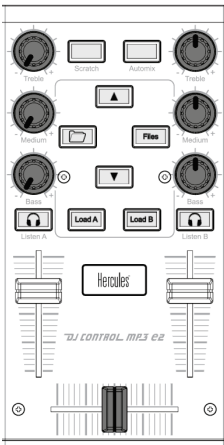
**Stap 1:** Demp de EQ-bedieningselementen (**Treble**, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck B.



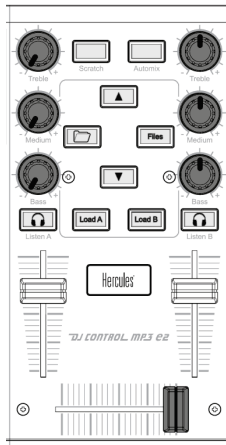
**Stap 2:** Schuif de crossfader naar het midden.



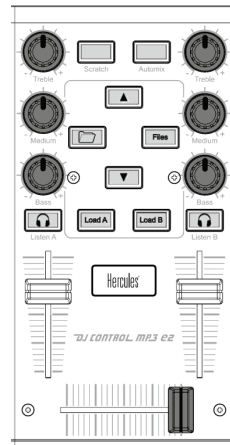
**Stap 3:** Zet de EQ-bedieningselementen (**Treble**, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck B terug.



**Stap 4:** Demp de EQ-bedieningselementen (**Treble**, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck A.



**Stap 5:** Schuif de crossfader helemaal naar rechts, naar deck B.



**Stap 6:** Zet de EQ-bedieningselementen (**Treble**, **Medium**- en **Bass**-knoppen) op deck A terug.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# DJ CONTROL MP3 e2

---

Mochten er nog steeds kleine tempoverschillen tussen beide tracks zijn, dan kunt u de **Pitch bend** - / +-knoppen gebruiken. Met deze knoppen verlaagt of verhoogt u de afspeelsnelheid. De normale snelheid wordt hersteld zodra u de knop loslaat.

Herhaal deze procedure als u klaar bent om de volgende track weer op deck A af te spelen. Binnen de kortste keren bent u als een professional aan het mixen!




De VirtualDJ-software kent ook een functie voor automatisch mixen waarmee de BPM van twee tracks gelijk wordt getrokken en de overgang van het ene deck naar het andere deck wordt geregeld. Dit geeft u even tijd om op adem te komen tijdens uw mix zonder dat u de muziek hoeft te onderbreken en uw publiek hoeft te storen!

- Plaats de muiscursor boven het pictogram **PLAYLIST** rechtsonder in het scherm.

*De afspeellijst wordt weergegeven.*

- Klik op  in het venster met de afspeellijst.


*De functie automatisch mixen is geactiveerd en de tracks worden aaneengeregen. Klik nogmaals op  om het automatisch mixen uit te schakelen.*

## 5.8. Effecten toevoegen aan een track

Als u tijdens uw mix de aandacht wilt vestigen op een nieuwe track of u uw gasten iets wil mededelen over de microfoon, kunt u effecten toevoegen aan de tracks die u afspeelt.

- Zorg dat de LED van de **Shift**-knop van de **Loops/Fx**-sectie van de DJ Control MP3 e2 brandt. Als deze niet brandt, drukt u op de **Shift**-knop om de LED in te schakelen.

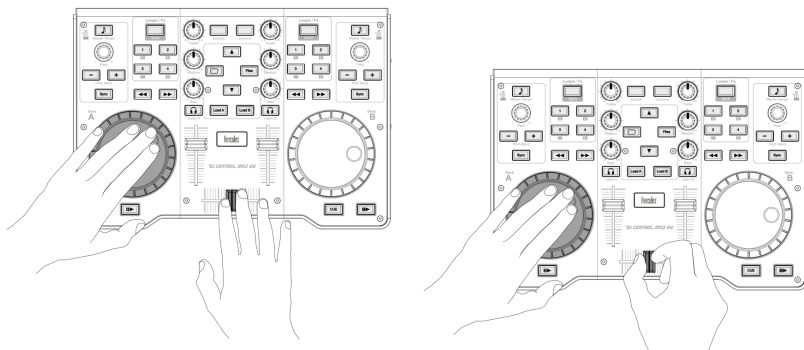
- Druk op de **1**-, **2**-, **3**- of **4**-knop om de bijbehorende effecten in VirtualDJ toe te voegen.

Opmerking: in VirtualDJ kunt u andere effecten toewijzen aan de **1**, **2**, **3** en **4**-knoppen wanneer u op  klikt.

## 5.9. Scratchen

Met de DJ Control MP3 e2 kunt u ook met MP3-bestanden en cd's scratchen, precies zoals een professionele DJ dat met platen doet. U gebruikt daarvoor de jog-wielen van de DJ Control MP3 e2 in combinatie met de **crossfader** om het geluid te versterken of te onderbreken.

U krijgt de beste resultaten op uw DJ Control MP3 e2, als u uw handen plaatst zoals hieronder afgebeeld:



Er zijn allerlei scratcheffecten, maar hieronder vindt u een paar van de meest gebruikte.

## Baby Scratch

Een eenvoudige scratch waarbij u de volumeknop niet nodig hebt. U doet een forward scratch, onmiddellijk gevolgd door een backward scratch.

## Tear Scratch

Ook bij de Tear Scratch hoeft u de volumeknop niet te gebruiken. Net als bij de Baby Scratch doet u een forward scratch gevolgd door een backward scratch, maar bij die backward scratch gebruikt u twee verschillende snelheden: eerst snel, dan langzaam. De afzonderlijke stappen zijn dus: forward scratch, snelle backward scratch, langzame backward scratch.

## Forward Scratch

U doet een forward scratch, waarna u snel het volume terugdraait en een backward scratch doet tot u weer op de uitgangspositie bent. Draai vervolgens het volume weer omhoog. Het effect is dat alleen de forward scratch hoorbaar is.

## Backward Scratch

Het omgekeerde van de Forward Scratch: u doet een backward scratch, waarna u snel het volume op minimaal zet vlak voordat u de forward scratch doet en het volume weer terugdraait.

## Pass-Pass

De Pass-Pass is eigenlijk geen scratchtechniek. U doet namelijk niet alleen een scratch, maar u maakt nieuwe effecten door ook een aantal andere bedieningselementen te gebruiken (pitch, crossfader, enzovoort). Voor deze techniek moet u dezelfde track afspelen op beide decks. Vervolgens kunt u naar eigen inzicht ritmische combinaties maken door met de verschillende functies van de DJ Control MP3 e2 de muziek op elk van de decks afwisselend te manipuleren. Voor succesvolle Pass-pass effecten moet u het gebruik van de crossfader perfect beheersen en

# ***DJ CONTROL MP3 e2***

de basis-scratches volledig in de vingers hebben. Verder moet u een goed gevoel voor ritme hebben en de track waarmee u werkt door en door kennen.

## **6. CONFIGURATIE IN MIDI-MODUS**

Uw DJ Control MP3 e2 gebruiken als MIDI-controller: de knoppen, regelaars, faders en jog-wielen kunnen MIDI-signalen verzenden die vervolgens worden verwerkt door de MIDI-software. Bij software die MIDI-opdrachten accepteert, moet u de DJ Control MP3 e2 instellen als de MIDI-controller.

Er kunnen 3 soorten signalen worden verzonden: eenvoudige instructies (status ingedrukt of losgelaten) voor de knoppen, discrete waarden (van 0 tot 127, afhankelijk van de stand) voor de 6 Treble-/Medium-/Bass-knoppen en de 3 faders, en variabele snelheidsaanpassingen (de waarde is afhankelijk van de draaisnelheid) voor de 2 pitchknoppen en de 2 jog-wielen.

Veel softwaretoepassingen die MIDI kunnen besturen, beschikken over een zogenaamde leermodus: klik op een knop, draai aan een knop of jog-wiel of verschuif een regelaar op uw DJ Control MP3 e2 en deze bediening wordt gekoppeld aan een bediening in de software. Enkele populaire toepassingen met een MIDI-leermodus zijn: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes en Image Line Deckdance.

### **MIDI-ingang**

Controle	Type MIDI-besturing	MIDI-opdracht (decimaal)	Type opdracht	MIDI-waarden (decimaal)
K1_DA	Noot aan/uit	1	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K2_DA	Noot aan/uit	2	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K3_DA	Noot aan/uit	3	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K4_DA	Noot aan/uit	4	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K1_DA	Noot aan/uit	5	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K2_DA	Noot aan/uit	6	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K3_DA	Noot aan/uit	7	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K4_DA	Noot aan/uit	8	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten

SHIFT_DA	Noot aan/uit	9	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
PBM_DA	Noot aan/uit	10	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
PBP_DA	Noot aan/uit	11	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Prev_DA	Noot aan/uit	12	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Next_DA	Noot aan/uit	13	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Cue_DA	Noot aan/uit	14	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Play_DA	Noot aan/uit	15	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Listen_DA	Noot aan/uit	16	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Load_DA	Noot aan/uit	17	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Sync_DA	Noot aan/uit	18	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
MTempo_DA	Noot aan/uit	19	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFT_STATE_DA	Noot aan/uit	20	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K1_DB	Noot aan/uit	21	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K2_DB	Noot aan/uit	22	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K3_DB	Noot aan/uit	23	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
K4_DB	Noot aan/uit	24	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K1_DB	Noot aan/uit	25	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K2_DB	Noot aan/uit	26	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten

## ***DJ CONTROL MP3 e2***

---

SHIFTED_K3_DB	Noot aan/uit	27	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFTED_K4_DB	Noot aan/uit	28	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Shift_DB	Noot aan/uit	29	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
PBM_DB	Noot aan/uit	30	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
PBP_DB	Noot aan/uit	31	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Prev_DB	Noot aan/uit	32	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Next_DB	Noot aan/uit	33	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Cue_DB	Noot aan/uit	34	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Play_DB	Noot aan/uit	35	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Listen_DB	Noot aan/uit	36	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Load_DB	Noot aan/uit	37	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Sync_DB	Noot aan/uit	38	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
MTempo_DB	Noot aan/uit	39	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
SHIFT_STATE_DB	Noot aan/uit	40	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Menu_U	Noot aan/uit	41	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Menu_D	Noot aan/uit	42	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Bestanden	Noot aan/uit	43	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Mappen	Noot aan/uit	44	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten



Scratchen	Noot aan/uit	45	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
Automix	Noot aan/uit	46	Uitgangssignaal knop aan/uit	"127" : Ingedrukt – "0" : losgelaten
JOG_DA	Bediening wijzigen	48	Toenemend – intensief (128 waarden)	127 > 64 : CCW langzaam > snel 1 > 63 : CW langzaam > snel
JOG_DB	Bediening wijzigen	49	Toenemend – intensief (128 waarden)	127 > 64 : CCW langzaam > snel 1 > 63 : CW langzaam > snel
PITCH_DA	Bediening wijzigen	50	Toenemend – intensief (128 waarden)	127 > 64 : CCW langzaam > snel 1 > 63 : CW langzaam > snel
PITCH_DB	Bediening wijzigen	51	Toenemend – intensief (128 waarden)	127 > 64 : CCW langzaam > snel 1 > 63 : CW langzaam > snel
VOL_DA	Bediening wijzigen	52	Analoog – intensief (128 waarden)	0 > 127 : helemaal laag > helemaal hoog
TREBLE_DA	Bediening wijzigen	53	Analoog – intensief (128 waarden)	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW
MEDIUM_DA	Bediening wijzigen	54	Analoog – intensief (128 waarden)	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW
BASS_DA	Bediening wijzigen	55	Analoog – intensief (128 waarden)	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW
XFADER	Bediening wijzigen	56	Analoog – intensief (128 waarden)	0 > 127 : uiterst links > uiterst rechts

# ***DJ CONTROL MP3 e2***

VOL_DB	Bediening wijzigen	57	Analoog intensief waarden) – (128	0 > 127 : helemaal laag > helemaal hoog
TREBLE_DB	Bediening wijzigen	58	Analoog intensief waarden) – (128	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW
MEDIUM_DB	Bediening wijzigen	59	Analoog intensief waarden) – (128	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW
BASS_DB	Bediening wijzigen	60	Analoog intensief waarden) – (128	0 > 127 : volledig CW: volledig CCW

## **MIDI-uitgang**

Controle	Type MIDI-besturing	MIDI-opdracht (decimaal)	Type opdracht	MIDI-waarden (decimaal)
K1_DA	Noot aan/uit	1	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K2_DA	Noot aan/uit	2	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K3_DA	Noot aan/uit	3	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K4_DA	Noot aan/uit	4	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K1_DA	Noot aan/uit	5	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K2_DA	Noot aan/uit	6	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K3_DA	Noot aan/uit	7	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K4_DA	Noot aan/uit	8	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
PBM_DA	Noot aan/uit	10	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
PBP_DA	Noot aan/uit	11	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN

Cue_DA	Noot aan/uit	14	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Play_DA	Noot aan/uit	15	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Listen_DA	Noot aan/uit	16	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Sync_DA	Noot aan/uit	18	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
MTempo_DA	Noot aan/uit	19	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K1_DB	Noot aan/uit	21	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K2_DB	Noot aan/uit	22	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K3_DB	Noot aan/uit	23	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
K4_DB	Noot aan/uit	24	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K1_DB	Noot aan/uit	25	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K2_DB	Noot aan/uit	26	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K3_DB	Noot aan/uit	27	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
SHIFTED_K4_DB	Noot aan/uit	28	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
PBM_DB	Noot aan/uit	30	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
PBP_DB	Noot aan/uit	31	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Cue_DB	Noot aan/uit	34	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Play_DB	Noot aan/uit	35	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Listen_DB	Noot aan/uit	36	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN

## ***DJ CONTROL MP3 e2***

---

Sync_DB	Noot aan/uit	38	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
MTempo_DB	Noot aan/uit	39	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Bestanden	Noot aan/uit	43	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Mappen	Noot aan/uit	44	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Scratchen	Noot aan/uit	45	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Automix	Noot aan/uit	46	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K1_DA	Noot aan/uit	49	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K2_DA	Noot aan/uit	50	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K3_DA	Noot aan/uit	51	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K4_DA	Noot aan/uit	52	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K4_D A	Noot aan/uit	53	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K2_D A	Noot aan/uit	54	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K3_D A	Noot aan/uit	55	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K4_D A	Noot aan/uit	56	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_PBM_DA	Noot aan/uit	58	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_PBP_DA	Noot aan/uit	59	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Cue_DA	Noot aan/uit	62	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Play_DA	Noot aan/uit	63	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN

BLINK_Listen_DA	Noot aan/uit	64	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Sync_DA	Noot aan/uit	66	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Mtempo_DA	Noot aan/uit	67	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K1_DB	Noot aan/uit	69	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K2_DB	Noot aan/uit	70	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K3_DB	Noot aan/uit	71	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_K4_DB	Noot aan/uit	72	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K4_D B	Noot aan/uit	73	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K4_D B	Noot aan/uit	74	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K3_D B	Noot aan/uit	75	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_SHIFTED_K4_D B	Noot aan/uit	76	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_PBM_DB	Noot aan/uit	78	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_PBP_DB	Noot aan/uit	79	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Cue_DB	Noot aan/uit	82	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Play_DB	Noot aan/uit	83	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Listen_DB	Noot aan/uit	84	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Sync_DB	Noot aan/uit	86	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Mtempo_DB	Noot aan/uit	87	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN

# **DJ CONTROL MP3 e2**

---

BLINK_Files	Noot aan/uit	91	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Folders	Noot aan/uit	92	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Scratch	Noot aan/uit	93	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
BLINK_Automix	Noot aan/uit	94	LED-ingang aan/uit	0 : UIT – 127: AAN
Update_All_Controls	Bediening wijzigen	127	Ingang bediening	0 : UIT – 127: AAN

## **7. VEELGESTELDE VRAGEN**

### **1. Kan ik de DJ Control MP3 e2 gebruiken met andere DJ-software dan de software die wordt meegeleverd?**

Ja: omdat de DJ Control MP3 e2 werkt als een MIDI-controller en MIDI-opdrachten kan verzenden en ontvangen, kan deze met alle software worden gebruikt die MIDI-opdrachten kan verwerken. Zie hoofdstuk 6. Configuratie in MIDI-modus.

### **2. Kan ik de DJ Control MP3 e2 gebruiken zonder computer?**

Nee, de DJ Control MP3 e2 kan niet worden gebruikt zonder te zijn aangesloten op een computer.

### **3. Kan ik in de DJ-software direct een mix maken van audio-cd's?**

Ja, in VirtualDJ kunnen audio-cd's rechtstreeks vanaf het cd-rom-/dvd-station van de computer worden gemixt. U hoeft de track van de audio-cd alleen maar als een normaal audiobestand te laden in uw afspeellijst op een deck van de DJ Control MP3 e2 en u kunt direct beginnen met mixen.

### **4. Werkt de DJ Control MP3 e2 indien aangesloten op een USB-hub?**

Ja, mits de USB-hub een eigen stroomvoorziening heeft.

### **5. Kan ik een DJ-mix die ik met de DJ Control MP3 e2 heb gemaakt, opslaan in een audiobestand?**

Ja, u kunt uw mix opslaan door op de knop REC te klikken in VirtualDJ.

### **6. Waarom heeft de DJ Control MP3 e2 niet de standaard 1U rack afmetingen?**

De DJ Control MP3 e2 is ontwikkeld voor de consumentenmarkt. De meeste consumenten beschikken niet over een 1U rack.

## 8. TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Als u problemen hebt met uw product, gaat u naar <http://ts.hercules.com> en selecteert u de gewenste taal. Vanaf hier hebt u toegang tot verschillende onderwerpen zoals hulpprogramma's, de FAQ (veelgestelde vragen) en de meest recente drivers en software die u helpen bij het vinden van oplossingen. Als het probleem zich blijft voordoen, neem dan contact op met de Hercules product technical support service ("Technical Support"):

### Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technische ondersteuning per e-mail, dient u zich eerst online te registreren. Met de door u verstrekte informatie kunnen uw eventuele problemen sneller en beter worden opgelost.

Klik op **Registratie** aan de linkerkant van de pagina Technical Support en volg de aanwijzingen op het scherm.

Indien u reeds geregistreerd bent, vult u de velden **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** in en klikt u op **Aanmelden**.

### Per telefoon (als u geen internettoegang hebt):

<b>Belgie</b>	<b>078 16 60 56</b> Kosten van interlokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 9:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 18:00
<b>Nederland</b>	<b>0900 0400 118</b> Kosten van lokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 9:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 18:00 (Nederlands) Van maandag t/m zaterdag van 9:00 tot 20:00 (Engels)

*Bedrijfsuren en telefoonnummers kunnen gewijzigd worden. Ga naar <http://ts.hercules.com> voor de actuele contactgegevens van Technical Support.*

### 8.1 Garantie-informatie

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de consument dat dit Hercules-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dan dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de consument gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van kracht zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het Hercules product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving van toepassing op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product gemodificeerd, geopend of gewijzigd is, of beschadigd ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enig andere oorzaak niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die niet is gepubliceerd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software publiceert.

### Handelsmerken

Hercules® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ is een handelsmerk van Atomix Productions. Apple®, het Apple-logo, Mac OS®, iTunes® en Quicktime® zijn geregistreerde handelsmerken van Apple Computer Inc. Intel® en Pentium® zijn geregistreerde handelsmerken van Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP, Vista en 7 zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle andere handelsmerken en merken zijn hierbij erkend en zijn het eigendom van de desbetreffende eigenaren. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden en afwijken in verschillende landen.

### Nalegingsverklaring EG

Guillemot Corporation S.A. verklaart hierbij dat het apparaat voldoet aan de belangrijkste vereisten en andere relevante clausules van de EMC-richtlijn 2004/108/EG. In huiselijke omgeving is het mogelijk dat dit apparaat radiostoring veroorzaakt, in welk geval de gebruiker genoodzaakt kan zijn passende maatregelen te nemen.

**Mocht u last hebben van storingen ten gevolge van electrostatische stralingen, dan moet u de software afsluiten, het apparaat loskoppelen van de computer, het apparaat weer opnieuw aansluiten en de software weer opnieuw starten.**

## Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag geheel, noch gedeeltelijk worden gereproduceerd, samengevat, uitgezonden, opgeslagen, vertaald in een taal of schrifttaal in geen enkele vorm of manier: elektronisch, mechanisch, magnetisch, in fotokopieën, opnames, in handleidingen, zonder schriftelijke toestemming van Guillemot Corporation S.A.

## Aansprakelijkheid

Guillemot Corporation S.A. heeft het recht om veranderingen in specificaties aan te brengen op ieder moment en zonder kennisgeving. De informatie die geleverd wordt door dit document, is naar het inzicht van hieronder genoemde partijen accuraat en betrouwbaar. Guillemot Corporation S.A. draagt echter geen verantwoordelijkheid voor het gebruik ervan of voor eventuele schendingen van patenten of andere rechten van derden die voortkomen uit het gebruik. Dit product kan een beknopte of speciale uitvoering zijn voor PC integratie of andere doeleinden. Sommige functies zoals uitgelegd in de handleiding kunnen daardoor niet beschikbaar zijn. Wanneer mogelijk zal een **README.TXT** toegevoegd worden op de installatie-cd-rom welke de verschillen duidelijk maakt tussen het aangeschafte product en het product beschreven in de meegeleverde documentatie.

## Licentie-overeenkomst met de eindgebruiker voor Hercules-software

**BELANGRIJK:** lees de overeenkomst zorgvuldig door voordat u de Software opent en installeert. Zodra u dit Softwarepakket opent, gaat u stilzwijgend akkoord met de voorwaarden van deze overeenkomst. De Software die zich in dit pakket bevindt wordt onder licentie aangeboden, niet verkocht, en is alleen verkrijgbaar onder de voorwaarden van de huidige licentieovereenkomst. Als u na het lezen ervan niet akkoord gaat met de voorwaarden, moet u de Software en de volledige inhoud van de doos binnen 15 dagen retourneren naar de plaats van aankoop.

De Software van Guillemot Corporation S.A. (verder aangeduid met de "Software") valt onder het auteursrecht van Guillemot Corporation S.A. Alle rechten zijn voorbehouden. De term "Software" verwijst naar alle documentatie en hieraan gerelateerd materiaal, waaronder drivers, applicaties en databestanden. De koper verkrijgt alleen een licentie om de Software te gebruiken. Personen die de licentie verkrijgen gaan tevens akkoord met de voorwaarden van de huidige overeenkomst, betreffende auteursrecht en alle andere eigendomsrechten van software, documentatie en hieraan gerelateerd materiaal van derden in het Softwarepakket.

**Guillemot Corporation S.A. behoudt zich het recht voor om deze licentie te beëindigen wanneer men zich niet houdt aan één of meerdere van de voorwaarden die in de huidige overeenkomst staan vermeld. In geval van beëindiging moeten alle exemplaren van de Software onmiddellijk worden geretourneerd aan de Guillemot Corporation S.A.; de koper blijft hierbij aansprakelijk voor elke willekeurige en alle geleden schade.**

Licentie:

1. De licentie wordt alleen aan de koper zelf toegekend. Guillemot Corporation S.A. behoudt alle aanspraken en eigendomsrechten op de Software en behoudt zich eveneens alle rechten voor die hier niet uitdrukkelijk worden vermeld. De houder van de licentie heeft geen toestemming om de hier toegekende rechten te sub-licentiëren of te leasen. Overdracht van de licentie is toegestaan, onder voorwaarde dat degene die de licentie overdraagt geen enkel deel en geen enkele kopie van de Software behoudt en dat de ontvanger akkoord gaat met de voorwaarden van de huidige overeenkomst.
  2. De houder van de licentie mag de Software te allen tijde slechts op één enkele computer gebruiken. Het machineleesbare gedeelte van de Software mag op een andere computer worden overgedragen, onder voorwaarde dat het eerst van de eerste machine wordt verwijderd en dat er te allen tijde geen enkele mogelijkheid bestaat dat de Software op meer dan één machine kan worden gebruikt.
  3. De houder van de licentie erkent de auteursrechtelijke bescherming die Guillemot Corporation S.A. geniet. De copyrighttekst mag niet van de Software worden verwijderd, noch van een kopie hiervan, noch van alle andere documentatie, geschreven of elektronisch, die bij de Software wordt geleverd.
  4. Aan de houder van de licentie wordt het recht toegekend om één backup-kopie van het machineleesbare gedeelte van de Software te maken, onder voorwaarde dat alle copyright- en eigendomsboodschappen ook worden gereproduceerd.
1. Behalve daar waar de huidige overeenkomst dit uitdrukkelijk toestaat, is het de houder van de licentie ten strengste verboden om zich bezig te houden met, noch mag hij derden toestaan zich bezig te houden met het volgende: het leveren of openbaren van de Software aan derden; de Software beschikbaar maken op een netwerk, multiple PC, multi-user of timesharing opstelling als de gebruikers geen individuele licentiehouders zijn; veranderingen aanbrengen aan, of kopieën maken van de Software; het ondernemen van pogingen om de Software, op welke manier of in welke vorm dan ook, te de-assembleren, decompileren of reverse engineering toe te passen, of het deelnemen aan activiteiten die tot doel hebben om onderliggende informatie te verkrijgen, die gedurende normaal gebruik van de Software niet zichtbaar is voor de gebruiker; het maken van kopieën of vertalingen van de Handleiding.

## Licentie-overeenkomst met de eindgebruiker voor VirtualDJ-software

Bij het installeren van de VirtualDJ-software wordt de licentie-overeenkomst weergegeven op het scherm. Lees deze aandachtig door. U kunt deze overeenkomst nadien raadplegen door het tekstbestand te lezen dat op uw computer is geïnstalleerd.

## AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU

Gooi dit product na het einde van de levensduur niet weg met het normale afval, maar breng het naar het door uw gemeente aangewezen inzamelpunt voor elektrische en/of computerapparatuur.



Ter herinnering is hierop het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht. De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Dankzij recycling en andere methodes voor het verwerken van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.