

INHOUD

1)	INLEIDING	3
2)	SYSTEEMVEREISTEN	3
	a) Pc.....	3
	b) Mac.....	3
3)	OVERZICHT VIRTUALDJ DJC MP3 E2	4
	a) Browsegebied: mappen + bestanden.....	4
	b) Deck A.....	5
	c) Mixer.....	7
	d) Deck B.....	8
	e) Geluidscurvegebied.....	9
4)	VIRTUALDJ DJC MP3 E2 GEBRUIKEN	10
	a) Serienummer.....	10
	b) Browsegebied.....	10
	i) <i>Gebied met mappen</i>	10
	ii) <i>Gebied met bestanden</i>	11
	c) De BPM (beats per minuut) van uw muziekbestanden.....	12
	i) <i>De BPM van uw muziekbestanden analyseren</i>	12
	ii) <i>De BPM-analyse vooraf uitvoeren, in plaats van tijdens een party</i>	13
	iii) <i>Weergave van BPM</i>	14
	d) Informatie over de muzieknnummers.....	14
	i) <i>Tagweergave aanpassen</i>	15
	ii) <i>Muziekbestanden sorteren</i>	15
	iii) <i>Zoeken</i>	15
5)	EEN MUZIEKBESTAND AF SPELEN	16
	a) Muziekbestand laden en afspelen.....	16
	b) Ondersteunde audio-indelingen.....	18
	i) <i>Bestandsextensies</i>	18
	ii) <i>DRM-beschermde bestanden</i>	18
	iii) <i>Bij problemen met een audio-indeling</i>	18
	iv) <i>Videobestanden</i>	18
	c) Een audiotrack vooraf beluisteren.....	18
	i) <i>Doel</i>	18
	ii) <i>Apparatuur</i>	19
	iii) <i>Stap</i>	19
	d) Pointer verplaatsen binnen een muzieknnummer.....	20

VirtualDJ DJC MP3 e2

e)	Cue point instellen	21
i)	Cue point plaatsen	21
ii)	De positie van het cue point wijzigen	22
iii)	Naar het cue point gaan	22
iv)	Cue point wissen	22
6)	MUZIEKBESTANDEN BEAT-MATCHEN	23
a)	Sync-knop op de DJ Control MP3 e2 (= beatmatch)	25
b)	Pitchfader (en mastertempo)	26
i)	Pitchfader	26
ii)	Mastertempo	27
iii)	Pitcheschaal	28
iv)	Actie van de pitchfader in VirtualDJ	29
c)	Pitchbend-knoppen (pitchbend - en pitchbend +)	31
i)	Pitchbend gebruiken	31
ii)	Actie van pitchbend bekijken in VirtualDJ	31
d)	Jogwielen	32
7)	LOOPS EN EFFECTEN	33
a)	Loops	33
i)	Definitie	33
ii)	Loopgrootte	33
iii)	Procedure	34
b)	Effecten	34
i)	Flanger	36
ii)	Beatgrid	36
iii)	Flippin Double	37
iv)	Overloop	38
8)	SCRATCHEN, AUTOMIX, SAMPLER	38
a)	Scratchen	38
i)	Scratch-modus	38
ii)	Actie	39
iii)	Nauwkeurigheid van het jogwiel	39
b)	Automix	39
c)	Sampler	40
i)	Functie	40
ii)	Procedure	41
iii)	Opdrachten voor samples	42
	AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU	44

1) INLEIDING

VirtualDJ DJC MP3 e2 is een speciale versie van VirtualDJ van Atomix Production. Deze versie is op maat gemaakt voor gebruik met de Hercules DJ Control MP3 e2. Atomix Productions en haar leveranciers behouden zich alle intellectuele eigendomsrechten voor met betrekking tot de software.

Welkom bij VirtualDJ DJC MP3 e2

Deze krachtige DJ-mixsoftware is speciaal ontwikkeld voor de Hercules DJ Control MP3 e2 en biedt directe toegang tot belangrijke DJ-functies. Deze software is naadloos geïntegreerd met de Windows XP®, Windows Vista®, Windows 7™- en Mac OS®-besturingssystemen.

Om deze speciale versie van VirtualDJ 5 te kunnen gebruiken, moet uw Hercules DJ Control MP3 e2 zijn geïnstalleerd en aangesloten op de USB-poort van uw computer of op een USB-hub aangesloten op de USB-poort van de computer.

In Windows XP, Vista en 7 is uw controller aangesloten en gedetecteerd als het Hercules DJ Control MP3 e2-pictogram zonder rood kruis wordt weergegeven in de taakbalk.

Als het DJ Control MP3 e2-pictogram met een rood kruis wordt weergegeven in de taakbalk, is uw controller niet gedetecteerd op een van de USB-poorten van uw pc en kunt u niet met VirtualDJ DJC MP3 e2 Edition werken totdat het rode kruis niet meer wordt weergegeven.

2) SYSTEEMVEREISTEN

a) Pc

- Pc of notebook met Intel Pentium III/Athlon 1 GHz of hoger
- 512 MB RAM
- Besturingssysteem: Microsoft Windows XP®, Vista® of 7™
- USB 2.0- of USB 1.1-poort met eigen voeding (of USB-hub)
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Koptelefoon of versterkte stereospeakers
- Cd-rom- of dvd-rom-station
- 16-bits grafische kaart met 1024x768 resolutie
- Microfoon, internetaansluiting + 100 MB vrije ruimte op de vaste schijf

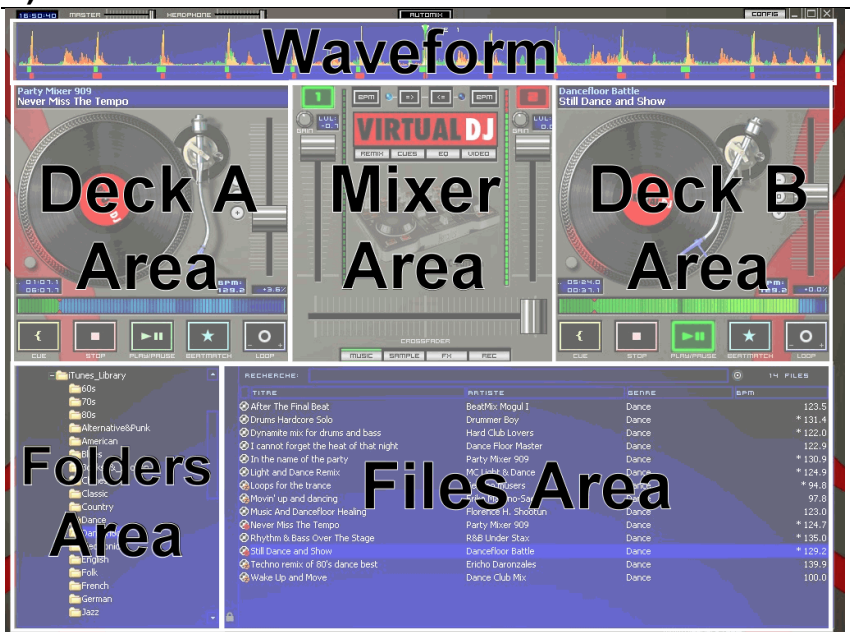
b) Mac

- Desktop/notebook-Mac met G4/G5 1,5 GHz of Intel® Core™ Duo 1,66 GHz of hoger
- 1 GB RAM
- Besturingssysteem: Mac OS® 10.4 (Tiger) of Mac OS® 10.5 (Leopard)
- USB-poort met voeding (of USB-hub) (de USB-poort op Mac-toetsenborden levert geen voedingsstroom en kan daarom niet worden gebruikt)
- Hercules DJ Control MP3 e2

VirtualDJ DJC MP3 e2

- Koptelefoon of versterkte stereospeakers
- Cd-rom- of dvd-rom-station
- 16-bits grafische kaart met 1024x768 resolutie
- Microfoon, internetaansluiting + 100 MB vrije ruimte op de vaste schijf

3) OVERZICHT VIRTUALDJ DJC MP3 E2



De VirtualDJ DJC MP3 e2-interface is verdeeld in vijf gebieden:

- Browsergebied: mappen + bestanden
- Deck A
- Mixer
- Deck B
- Geluidscurve

a) Browsergebied: mappen + bestanden

In dit gebied kunt u door uw computer- of netwerkdrives bladeren en de audiobestanden selecteren die u wilt laden en mixen op een deck. Het browsergebied bestaat uit 2 subsecties:

- de **browser voor mappen** aan de linkerkant: hier selecteert u mappen op de computer, audio-cd's, netwerkdrives, iTunes-mappen of virtuele mappen (een afspeellijst in VirtualDJ),

VirtualDJ DJC MP3 e2

- de **browser voor bestanden** aan de rechterkant: hier selecteert u het muziknummer dat u op een van beide decks van de speler wilt laden.



b) Deck A

Dit is het virtuele deck aan de linkerkant. U kunt:

- muziekbestanden op dit deck laden;
- de track doorzoeken;
- het geladen muziekbestand op dit deck afspelen;
- een bladwijzer (of cue point) instellen voor een positie in een track;
- de pitch (of afspeelsnelheid) wijzigen;
- de BPM, pitchvariatie en verstreken en resterende tijd weergeven.

ENGLISH

FRANÇAIS

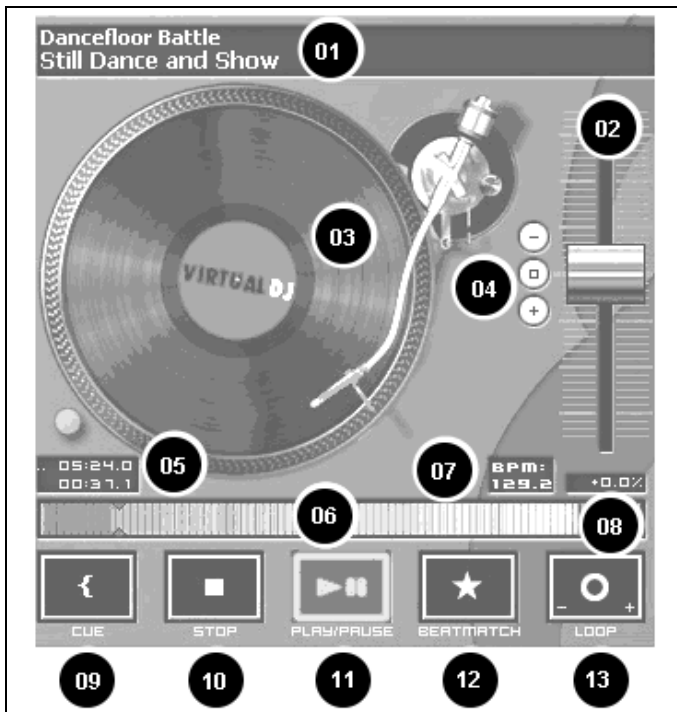
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



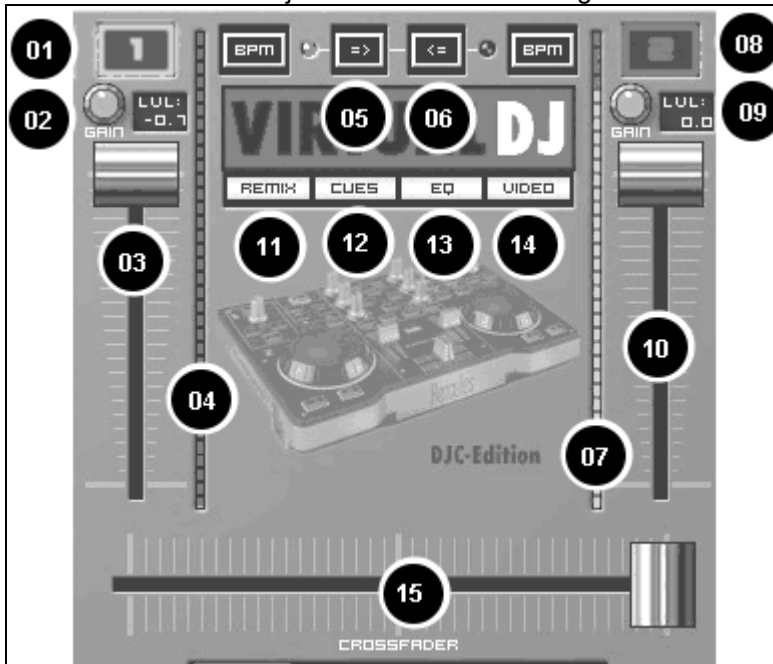
- 01 Muziektag: naam van artiest op eerste regel – titel van nummer op tweede regel
- 02 Pitch-schuifknop: omlaag = sneller / omhoog = langzamer
- 03 Virtuele vinylplaat: de muis gebruiken om met de virtuele plaat te scratchen / of muzieknnummers naar de virtuele plaat te slepen
- 04 Instelling voor pitchschuifknop: min-teken = langzamer / vierkant = standaardpitch / plus-teken = sneller
- 05 Tijdweergave: verstreken tijd bovenaan / resterende tijd onderaan
- 06 Overzicht muziekbestand (rode markering aan boven- en onderzijde = cue point)
- 07 BPM-teller (129,2 = 129,2 Beats Per Minute)
- 08 Meter voor pitchvariatie (dubbeklikken om pitchschaal te wijzigen)
- 09 Cue-knop = instelling van het cue point
- 10 Stop = het afspelen stoppen en doorgaan vanaf het cue point
- 11 Afspelen/pauzeren
- 12 Beatmatch = de nummers op beide decks synchroniseren
- 13 Loop = de loop-modus starten

c) Mixer

In het virtuele-mixergebied, in het midden, kunt u:

- het volume van beide decks instellen;
- de crossfader instellen;
- de versterking op elk deck instellen;
- kiezen welk deck u vooraf wilt beluisteren.

Verder bevat dit deel van de mixer 4 knoppen: **Remix**, **Cues**, **EQ** en **Video**. Hiermee kunt u 4 bijbehorende menu's weergeven.



01 Deck A vooraf beluisteren: wanneer u in the software op knop 1 klikt, wordt deze knop groen, ten teken dat u deck A (= Deck 1) vooraf kunt beluisteren. In het geluidscurvevenster wordt de geluidscurve van deck A groen weergegeven en die van deck B rood

02 Versterking van deck A: draaiknop waarmee de versterking van deck A kan worden ingesteld. In het venster ernaast kunt u het niveau van de versterking in dB (decibels) aflezen

03 Volumefader van deck A: omhoog = harder / omlaag = zachter

04 VU-meter voor deck A

05 Sync-knop voor deck A: stemt de BPM van het nummer op deck A af op de muziek die op deck B wordt afgespeeld

VirtualDJ DJC MP3 e2

- 06 Sync-knop voor deck B: stemt de BPM van het nummer op deck B af op de muziek die op deck A wordt afgespeeld
- 07 VU-meter voor deck B
- 08 Deck B vooraf beluisteren: wanneer u in the software op knop 2 klikt, wordt deze knop groen, ten teken dat u deck B (= deck 2) vooraf kunt beluisteren. In het geluidscurvevenster wordt de geluidscurve van deck B groen weergegeven en die van deck A rood
- 09 Versterking van deck B: draaiknop waarmee de versterking van deck B kan worden ingesteld. In het venster ernaast kunt u het niveau van de versterking in dB (decibels) aflezen
- 10 Volumefader van deck B: omhoog = harder / omlaag = zachter
- 11 Remix: toont het remixmenu (Loop / Fx / samples)
- 12 Cue: toont het menu met cue points (maximaal 5 cue points per track)
- 13 EQ: 3-kanaals equalizer
- 14 Video: video mixen (in een klein venster)
- 15 Crossfader

d) Deck B

Dit is het virtuele deck aan de rechterkant. U kunt:

- muziekbestanden op dit deck laden;
- de track doorzoeken;
- het geladen muziekbestand op dit deck afspelen;
- een bladwijzer (of cue point) instellen voor een positie in een track;
- de pitch (of afspeelsnelheid) wijzigen;
- de BPM, pitchvariatie en verstreken en resterende tijd weergeven.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

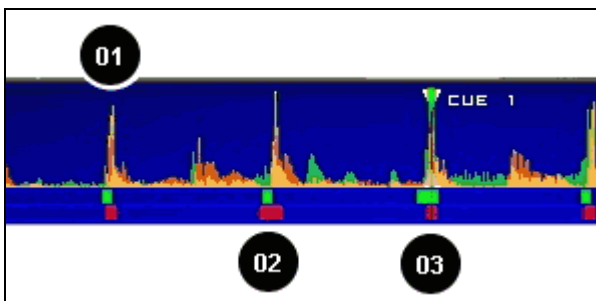
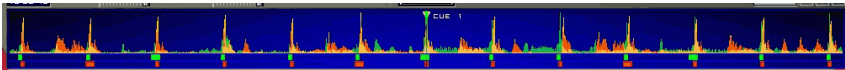
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

e) Geluidscurvegebied

In dit gebied worden twee geluidscurven weergegeven (één in groen en één in rood) voor de twee muzieknummers die zijn geladen op deck A en B: de groene curve is voor het muzieknummer dat via de hoofdtelefoon te horen is, de rode curve is voor het nummer op het andere deck.



VirtualDJ DJC MP3 e2

01 Geluidscurve van 2 audiotracks (groene geluidscurve = track op het deck dat vooraf wordt beluisterd / oranje geluidscurve = track op het andere deck)

02 Beatmarkeringen: de groene rechthoeken tonen de beat van de track die wordt beluisterd (groene curve), de rode rechthoeken tonen de beat van de andere track

03 Cue point: gemarkeerde positie in de track

4) VIRTUALDJ DJC MP3 E2 GEBRUIKEN

a) Serienummer

De eerste keer dat u werkt met VirtualDJ DJC MP3 e2, wordt u gevraagd een serienummer op te geven.

Dit serienummer kunt u vinden op de papieren envelop waarin uw installatie-cd is verpakt. Dit serienummer is van u. U kunt het niet wijzigen en u mag het niet delen met een andere gebruiker van VirtualDJ DJC MP3 e2. Als u zich niet aan deze regels houdt, kunt u zich niet registreren op de VirtualDJ-website en hebt u geen toegang tot service-updates, plug-ins of upgrades van VirtualDJ. Bewaar de cd-envelop en de installatie-cd op een veilige plaats, omdat u zowel de installatie-cd als het serienummer nodig hebt wanneer u de software opnieuw wilt installeren op uw systeem, of wanneer u op een andere computer wilt werken. Het serienummer heeft de volgende notatie: xxxx-xxxx-xxxxx/e2.

b) Browsergebied

Als u voor de eerste keer met VirtualDJ DJC MP3 e2 werkt, zijn er nog geen muziekbestanden in het browsergebied te zien.



i) Gebied met mappen

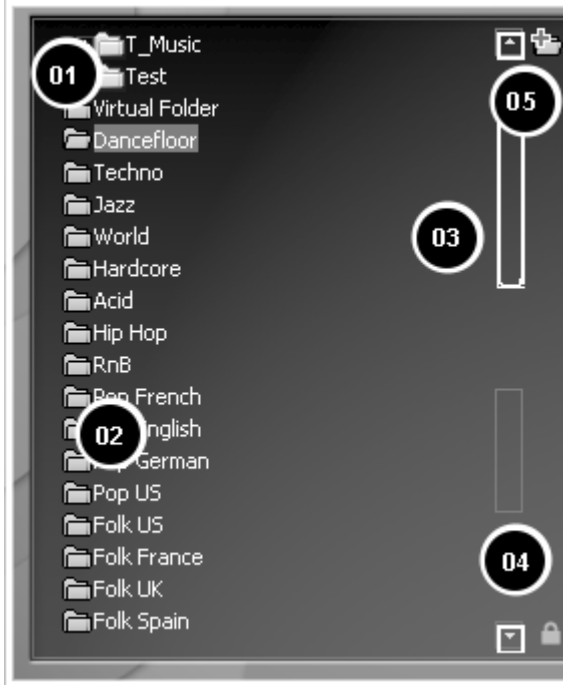
Aan de linkerkant van het browsergebied wordt de lijst met mappen en schijven op de computer weergegeven: de actieve map heeft een blauwe achtergrond. Als de lijst met mappen actief is, staat de mapknop in het midden van de DJ Control MP3e2 in de geopende stand.

Druk op de knop met het mapsymbool  om naar de lijst met mappen te gaan.


U kunt op de volgende manier naar een map in de lijst met mappen navigeren:

VirtualDJ DJC MP3 e2

- druk op de pijlknoppen omhoog/omlaag van de DJ Control MP3 e2 om een andere map te selecteren;
- druk op de mapknop om het geselecteerde niveau uit te vouwen.



- 01 Actieve map (virtueel of echt), geselecteerd
- 02 Overige mappen, niet geselecteerd
- 03 Schuifbalk om door de lijst te bladeren
- 04 Bestandsgebied blokkeren/deblokkeren (als het slot geopend is, wordt het bestandsgebied verborgen onder een uitgebreid mappengebied).
- 05 Knop voor nieuwe virtuele map:

U kunt een virtuele map (een afspeellijst) maken door rechtsboven in het mappengebied te klikken op de knop met een + en een rood mapsymbool .

ii) Gebied met bestanden

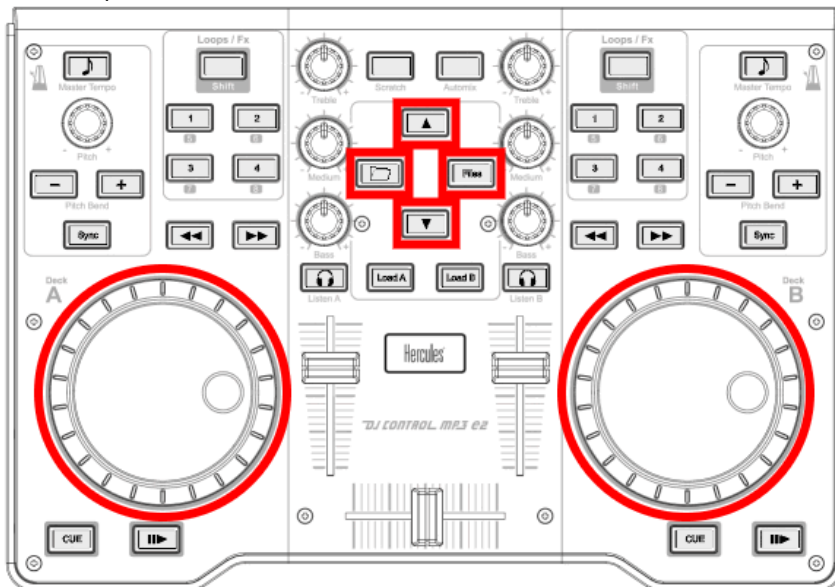
Als u de directory met uw muziekbestanden hebt geopend, kunt u het volgende doen:

- vanuit het mappengebied naar het bestandsgebied gaan door te klikken op de **Files**-knop van de DJ Control MP3 e2;
- door de bestandsbrowser navigeren met behulp van de pijlknoppen omhoog/omlaag (naar de volgende of vorige regel);

VirtualDJ DJC MP3 e2

- de muziklijst sneller doornemen door de knop omhoog/omlaag ingedrukt te houden en te draaien aan het jogwiel van het deck van de DJ Control MP3 e2 dat u vooraf wilt beluisteren.

Zodra u bij het bestand bent gekomen dat u wilt laden op een van uw virtuele decks, drukt u op de **Load A**-knop van de Hercules DJ Control MP3 e2 om het bestand op het linkerdeck te laden, of drukt u op de **Load B**-knop om het bestand op het rechterdeck te laden.



c) De BPM (beats per minuut) van uw muziekbestanden

De BPM is het aantal beats per minuut in de muziek en geeft aan hoe snel of langzaam het muzieknummer is:

- een nummer met een BPM lager dan 85 is langzaam;
- een BPM hoger dan 130 is snel.

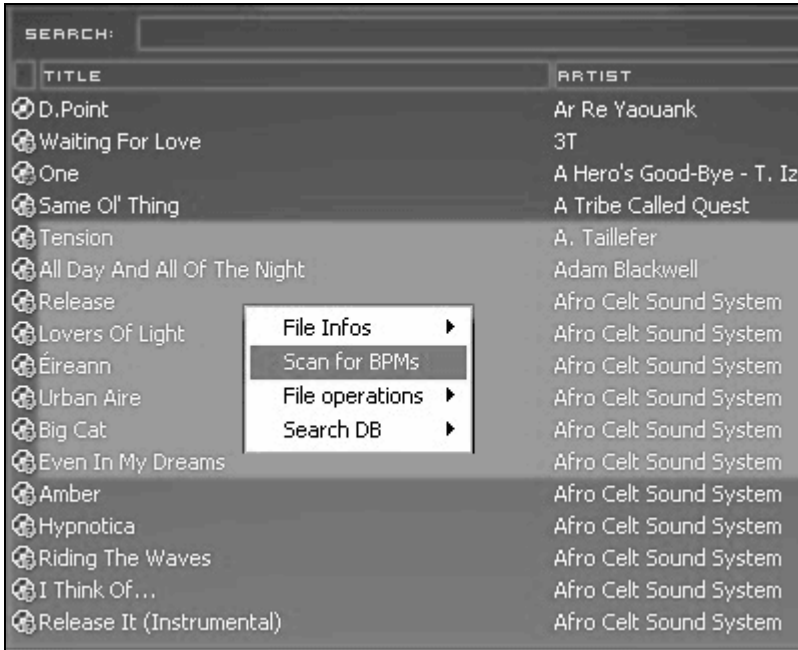
i) De BPM van uw muziekbestanden analyseren

De eerste keer dat u uw lijst van muziekbestanden weergeeft in de DJ-software, is de BPM niet berekend. We raden u daarom aan alle muziekbestanden die u wilt mixen, vooraf te analyseren zodat de BPM wordt weergegeven in het browsergebied en u zich kunt concentreren op de bestanden met de gewenste BPM's.

De muziekbestanden in een map analyseren:

VirtualDJ DJC MP3 e2

- selecteer de bestanden in de muziekljst en rechtsklik op deze bestanden (op een Mac zonder rechtermuisknop gebruikt u Ctrl + klikken): kies in het weergegeven menu de optie **Scan for BPMs** om de muziekbestanden te analyseren.



ii) De BPM-analyse vooraf uitvoeren, in plaats van tijdens een party

Een BPM-analyse kost tijd (ongeveer 1 uur voor 120 muziekbestanden). Het is daarom een erg slecht idee om de BPM-analyse van uw volledige bibliotheek pas vlak voor een party uit te voeren. Het is dus verstandig om de analyse eerder uit te voeren. Dit is eenvoudig te doen, omdat u alle muziekbestanden op uw vaste schijf kunt laten analyseren en niet voor uw computer hoeft te blijven zitten terwijl VirtualDJ DJC MP3 e2 de muziekbestanden analyseert. Omdat een BPM-analyse veel verwerkingstijd vergt, is het niet aan te raden te mixen terwijl VirtualDJ DJC MP3 e2 uw volledige bibliotheek analyseert. Uw computer zal namelijk tijdens een analyse minder snel reageren dan normaal.

ENGLISH

FRANÇAIS

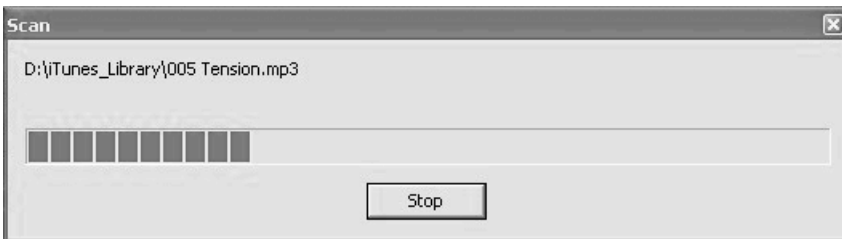
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



De analyse is meestal zeer nauwkeurig, maar zo nu en dan is de berekende BPM niet correct. Soms is de berekende BPM twee keer of een half keer zo groot als de werkelijke BPM (de BPM-analyzer herkende slechts een van de twee beats in een nummer of interpreteerde een geluid binnen een beat als het begin van een andere beat). Als uw bestand niet correct is geanalyseerd, kunt u dit corrigeren door de BPM handmatig op te geven.

Als een muziekbestand niet is geanalyseerd, wordt het bestand alsnog geanalyseerd zodra u het op een deck laadt. U kunt de BPM dan aflezen links onder de pitchregelaar op de VirtualDJ-display.

iii) Weergave van BPM

De BPM wordt weergegeven in twee gebieden:

- als u de bestanden hebt geanalyseerd, worden de BPM's in het browsegebied weergegeven;
- de BMP van een nummer wordt links onder de pitchregelaar op het deck weergegeven.



d) Informatie over de muzieknummers

De tekstinformatie die wordt ingevoegd in elk muziekbestand, wordt een 'tag' genoemd. In het algemeen worden uw muziekbestanden automatisch getagged wanneer u een muziek-cd importeert via iTunes of Windows Media Player, of

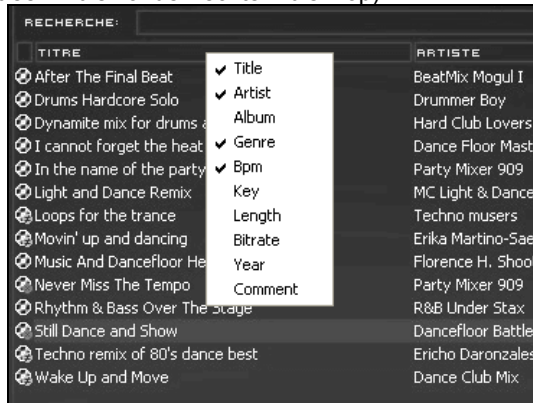
VirtualDJ DJC MP3 e2

als u MP3-bestanden koopt. Het gaat om tags zoals de naam van de song, de naam van de artiest, de naam van de componist, de titel van het album, het muziekgenre en de datum waarop de muziek werd opgenomen.

Als u een muziekbestand analyseert in VirtualDJ wordt de BPM toegevoegd aan de tag.

i) Tagweergave aanpassen

U selecteert de velden van de muziktags die u wilt weergeven in de muziek door te rechtsklikken op de titels in de muziekbrowser (of Ctrl + klik als u op een Mac werkt met een muis zonder rechtermuisknop).



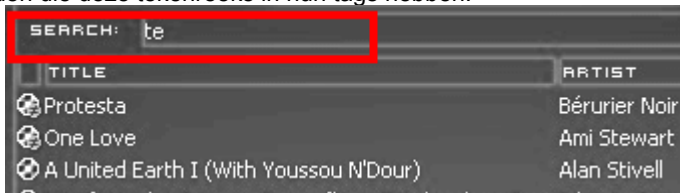
U kunt de volgende tags weergeven: titel, artiest, album, genre, bpm, toonsoort, tijdsduur, bitrate, jaar, opmerkingen.

ii) Muziekbestanden sorteren

U kunt uw muziekbestanden sorteren op tag-item zoals naam van de song, naam van de artiest, BPM en muziekgenre door te klikken op de titel van de tag die u wilt gebruiken.

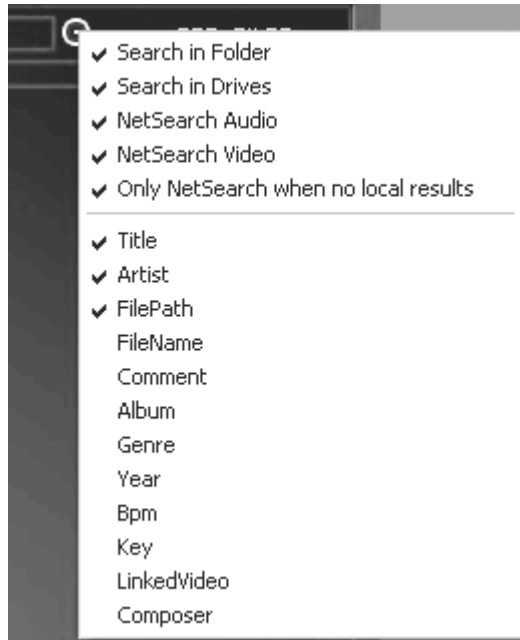
iii) Zoeken

U kunt ook naar nummers zoeken via het **Search**-veld: als u een reeks van tekens opgeeft, toont VirtualDJ DJC MP3 e2 in de bestandsbrowser alle bestanden die deze tekenreeks in hun tags hebben.



U kunt het zoekgebied bepalen door te klikken op de ronde knop rechts naast het zoekveld.

VirtualDJ DJC MP3 e2



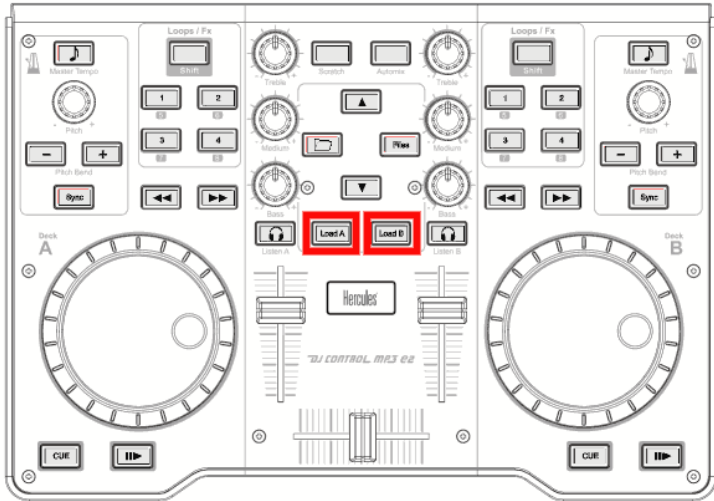
5) EEN MUZIEKBESTAND AF SPELEN

a) Muziekbestand laden en afspelen

Als u een muziekbestand hebt geselecteerd in uw muziekbrowser, kunt u dit als volgt laden:

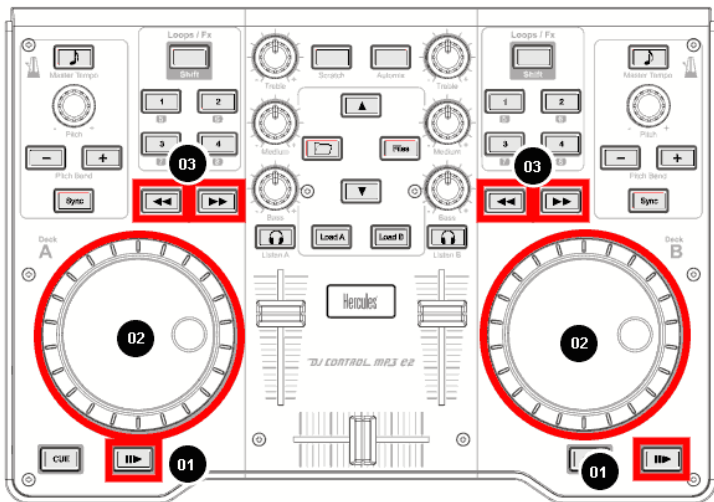
- druk op de **Load A**-knop van de DJ Control MP3 e2 om de muziek op het linkerdeck van VirtualDJ te laden; of
- druk op de **Load B**-knop van de DJ Control MP3 e2 om de muziek op het rechterdeck van VirtualDJ te laden.

VirtualDJ DJC MP3 e2



Zodra een muziekbestand op een deck is geladen, kunt u:

- Het bestand afspelen door te drukken op de afspeelknop van het corresponderende deck op de DJ Control MP3 e2;
- Het bestand doorzoeken door aan het jogwiel van het corresponderende deck te draaien;
- Het bestand snel doorzoeken door op het corresponderende deck op de knoppen voor vooruit- en terugspoelen te drukken.



VirtualDJ DJC MP3 e2

b) Ondersteunde audio-indelingen

i) Bestandsextensies

VirtualDJ DJC MP3 e2 ondersteunt de meeste digitale audio-indelingen, zoals MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) en CD-Audio.

ii) DRM-beschermde bestanden

VirtualDJ DJC MP3 e2 kan geen bestanden met DRM-bescherming afspelen. Als u AAC-bestanden met DRM-bescherming hebt aangeschaft en de muziek wilt afspelen in VirtualDJ DJC MP3 e2, moet u daarom een audio-cd branden met die muziekbestanden, en mixen met behulp van de audio-cd in plaats van de AAC-bestanden met DRM-bescherming.

iii) Bij problemen met een audio-indeling

Als u een van de ondersteunde indelingen niet kunt afspelen, controleer dan of de codec voor deze audio-indeling wel is geïnstalleerd op uw computer. Als u bijvoorbeeld een AAC-bestand niet kunt afspelen, controleert u of iTunes is geïnstalleerd op uw computer, aangezien de AAC-codec wordt geïnstalleerd door iTunes.

iv) Videobestanden

VirtualDJ ondersteunt ook videobestanden maar in VirtualDJ DJC MP3 e2 is het afspelen beperkt tot een klein venster: als u video wilt mixen in een volledig scherm, heeft u de VirtualDJ Pro-versie nodig. Op de website www.virtualdj.com kunt u upgraden van VirtualDJ DJC MP3 e2 naar VirtualDJ Pro.

c) Een audiotrack vooraf beluisteren

Een audiotrack vooraf beluisteren betekent dat:

- het nummer in kwestie alleen hoorbaar voor de DJ wordt afgespeeld;
- terwijl een ander nummer wordt afgespeeld voor het publiek.

In de praktijk luistert u dan via de koptelefoon naar het ene nummer terwijl het andere nummer via de luidsprekers wordt afgespeeld voor het publiek. De muziek die het publiek hoort, wordt de mix genoemd.

i) Doel

Tijdens het draaien is het vooraf beluisteren van de muziek om verschillende redenen belangrijk. U kunt dan immers:

- een muziknummer selecteren en luisteren of het volgende nummer past bij de sfeer en de beat van muziek waarop wordt gedanst;
- een cue point instellen in het muziekbestand: een cue point is een bladwijzer in het muziekbestand die aangeeft vanaf welke positie in het nummer u de muziek wilt starten voor het publiek; Wanneer iedereen aan het dansen is, kunt u zo een cue point instellen op een positie waar het volgende nummer met een passende beat in gang wordt gezet.

VirtualDJ DJC MP3 e2

- het beluisterde muziknummer synchroniseren met de muziek die momenteel wordt afgespeeld voor het publiek.

ii) Apparatuur

Als u een muziekbestand vooraf wilt beluisteren, moet u:

- 1) Een geluidskaart hebben met 4-kanaals analoge uitgangen of hoger (zoals een 5.1 of 7.1 geluidskaart); en
- 2) De 4-kanaals (of hoger) geluidskaart expliciet instellen in het besturingssysteem (anders wordt de geluidskaart mogelijk alleen als een gewone stereokaart herkend).

In Mac OS moet u:

- de geluidskaart aansluiten;
- naar Macintosh HD > Applications > Utilities gaan;
- Audio MIDI setup uitvoeren;
- het 4-kanaals (of hoger) audioapparaat selecteren in het veld **Properties**

For;

- in het gebied van het vak **Audio Output** '4-ch' of '6-ch' (4-kanaals of 6-kanaals) opgeven in het veld **Format**.

Controleer in de Audio Midi-configuratie ook of de volumeregelaars van alle kanalen op een hoorbaar niveau zijn ingesteld (als het volume te laag staat, zal er over deze kanalen geen geluid te horen zijn).

Zorg dat 3D-positionering in Windows is uitgeschakeld zodat er geen virtuele geluidseffecten via de geluidskaart mogelijk zijn. Dergelijke effecten zijn handig om 3D-geluiden te simuleren op 5.1 speakerkits, maar zijn absoluut niet geschikt voor DJ-en.

Ga in het **Config**-menu van VirtualDJ DJC MP3 e2 naar het paneel voor geluidsinstellingen en selecteer:

- **Inputs:** geen
- **Outputs:** koptelefoon
- **Sound card:** 4.1 geluidskaart
- **Master:** Ch 3&4 / koptelefoon: Ch 1&2.
- Klik op **Apply**.
- Sluit de speakers aan op uitgang 3-4 en de koptelefoon op uitgang 1-2.

Als de master wordt aangesloten op uitgang 3-4 en de koptelefoon op uitgang 1-2, kunt u profiteren van de koptelefoonvoorversterker die zich bij multimedialuidskaarten doorgaans op uitgang 1-2 bevindt.

iii) Stap

Een muziknummer vooraf beluisteren:

- Aanbevolen wordt om een koptelefoon met een lage impedantie (tot 64 Ohm) te gebruiken. Zo krijgt u een hoog uitgangsniveau.
- Laad het muziekbestand op het deck tegenover de positie van de crossfader (zodat het publiek het nummer niet kan horen);

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

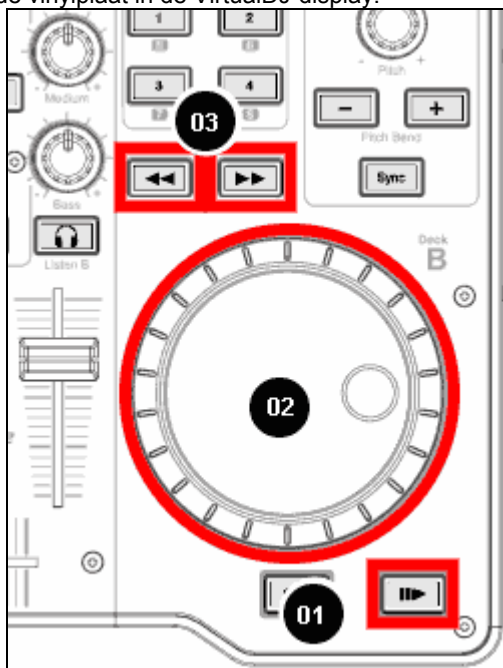
VirtualDJ DJC MP3 e2

- Druk op de **Listen A**-knop of **Listen B**-knop op de DJ Control MP3 e2 om te bepalen of u deck A dan wel deck B vooraf wilt beluisteren;
- Druk op de **Play**-knop om het nummer vooraf te beluisteren op uw koptelefoon.

d) Pointer verplaatsen binnen een muzieknummer

U kunt de **pointer verplaatsen binnen een muzieknummer** met behulp van drie besturingselementen:

- Speel het muzieknummer af met de **Play**-knoppen van uw DJ Control MP3 e2. Dit is de eenvoudigste manier: druk op de **Play**-knop op het geselecteerde deck van uw controller en u hoort op uw koptelefoon waar u bent in het nummer;
- verplaats de pointer binnen het nummer door aan de **jogwielen** van de DJ Control MP3 e2 te draaien. Dit is de meest nauwkeurige manier: draai het jogwiel naar achteren en naar voren en kijk in het geluidscurvevenster op welke positie in het nummer u zit;
- Druk op de **Fast forward**- en **Rewind**-knoppen om achterwaarts of voorwaarts te zoeken. Dit is de snelste manier: u kunt de pointer binnen het muzieknummer bekijken in het kleine geluidscurvevoorbeeld boven de afbeelding van de vinylplaat in de VirtualDJ-display.



e) Cue point instellen

Een **cue point** is een bladwijzer in het muziekbestand op het punt in het bestand waarop u wilt dat het afspelen voor het publiek begint. U gebruikt een cue point als u bijvoorbeeld een langzame intro van een nummer wilt overslaan omdat deze niet goed dansbaar is. Zo'n bladwijzer is bedoeld om het nummer pas af te spelen op het moment de beat van het nummer geschikt is om op te dansen. Hiermee voorkomt u dat een langzame, beatloze intro van de muziek het dansritme kan verstoren.

i) Cue point plaatsen

Zodra het muziekbestand is geladen op het deck, beluistert u het vooraf (op uw koptelefoon) tot aan het moment waarop u de bladwijzer in uw muziekbestand wilt plaatsen. U kunt het juiste punt opzoeken door het muziekbestand af te spelen, door op de knoppen voor vooruitspoelen of terugspoelen te drukken of door aan het jogwiel te draaien. Druk vervolgens op de **Cue**-knop op het moment waarop u een cue point wilt plaatsen.

VirtualDJ voegt het volgende toe:

- een markering met het label **Cue 1** in het geluidscurvevenster



- 2 rode pijlen in de geluidscurve in het geluidscurvevoorbeeld



VirtualDJ DJC MP3 e2



ii) De positie van het cue point wijzigen

Telkens wanneer u op de **Cue**-knop drukt, werkt VirtualDJ DJC MP3 e2 de cue point-positie bij.

iii) Naar het cue point gaan

Als u een cue point in een audiobestand hebt ingesteld en opgeslagen, kunt u naar de positie van het cue point springen door het nummer te starten met de **Play**-knop en vervolgens op de **Cue**-knop te drukken. U moet het nummer dus eerst starten voordat u op de **Cue**-knop drukt. Als het nummer niet wordt afgespeeld, zal er namelijk een nieuw cue point worden ingesteld wanneer u op de Cue-knop drukt.

iv) Cue point wissen

Als de muziek een cue point bevat, wordt het vorige ingestelde Cue 1 point gewist als u naar het begin van het muziekbestand gaat (met behulp van de **Rewind**-knop) en op de Cue-knop drukt zodra u het begin van het muziekbestand hebt bereikt.

6) MUZIEKBESTANDEN BEAT-MATCHEN

De taak van de DJ is om het publiek muziek te bieden waarop kan worden gedanst. Deze taak omvat:

- muziek selecteren die bij het publiek in de smaak valt;
- het vasthouden van een dansritme, met een goede sfeer zonder onderbrekingen van het ritme door stiltes in de muziek of BPM's die te sterk variëren;
- **het soepel laten verlopen van overgangen voor dansers** door het volgende nummer zoveel mogelijk te synchroniseren met het huidige nummer: deze synchronisatie heet **beatmatching**.

Beatmatching bestaat uit het aanpassen van de snelheid van muziektrack B tot het moment waarop de beats (meestal bepaald door de drums of bas) van track B met dezelfde snelheid worden afgespeeld als de beats van track A. Dezelfde beat moet worden aangehouden tijdens drie stappen:

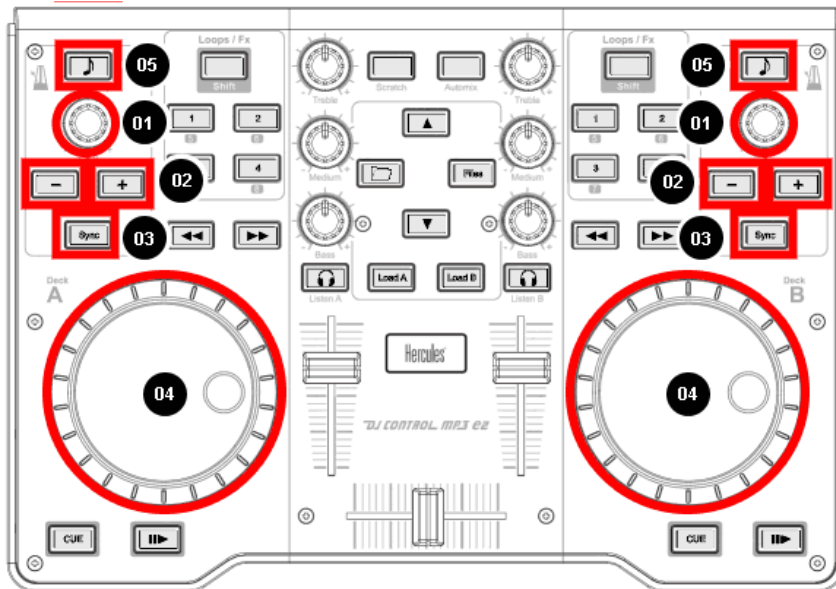
1. tijdens het afspelen van track A;
2. tijdens het mixen van track B met track A;
3. en vervolgens wanneer u het afspelen van track A stopt om alleen track B verder af te spelen, zodat de dansers hun dansritme niet hoeven aan te passen.

Als de BPM van een nummer erg veel verschilt van de BPM van een ander nummer, kunt u de twee nummers ook synchroniseren door de BPM van het tweede nummer in te stellen op de helft van de BPM of het dubbele van de BPM van het andere nummer, zodat de beat van het tweede muzieknummer wordt afgespeeld met dezelfde snelheid als 1 beat van elke 2 beats van het eerste muzieknummer, of vice-versa. U kunt bijvoorbeeld een muzieknummer met een BPM van 75 synchroniseren met een ander nummer dat is ingesteld op 75 BPM, of met een nummer dat is ingesteld op 150 BPM.

Hercules DJ Control MP3 e2 heeft vijf besturingselementen voor beatmatching:

1. Pitchfader;
2. Pitchbend-knoppen (Pitchbend -/+);
3. Sync-knop;
4. Jogwielen;
5. Mastertempo-knop.

VirtualDJ DJC MP3 e2



De display van VirtualDJ DJC MP3 e2 bevat per deck vijf besturingselementen om de pitch te besturen:

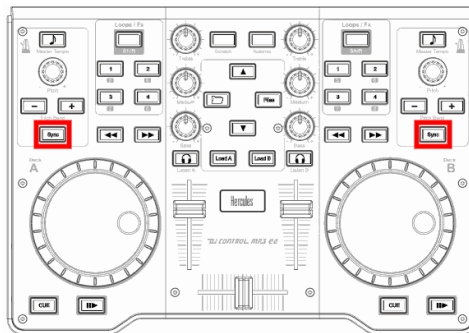
- De pitchfader.
- De ronde plus- (+) en min- (-) pitchknoppen links van de pitchfader, waarmee u de pitch geleidelijk kunt wijzigen.
- De pitchherstelknop (□) links van de pitchfader, waarmee u de normale pitch van het audiobestand geleidelijk weer herstelt (naar een 0.0% pitchvariatie).
- De beatmatch-knop op 2 locaties: één knop (met een ster) rechts van de **Play/Pause**-knop en één knop (met links het symbool '=>' en rechts het symbool '<=') midden onder de geluidscurve (beide knoppen hebben dezelfde functie).
- De pitchmeter onder de pitchfader toont de pitchwaarde (het % van de variatie in de pitch vergeleken met de originele snelheid). Als u dubbelklikt op de pitchmeter, schakelt u tussen een pitchschaal van 6%, 12% en 33%.

VirtualDJ DJC MP3 e2



a) Sync-knop op de DJ Control MP3 e2 (= beatmatch)

Als u op de DJ Control MP3 e2 op een **Sync**-knop drukt (of op een VirtualDJ Beatmatch-knop klikt), wordt de beat van het muziekbestand dat is geladen op het deck **onmiddellijk gesynchroniseerd met de beat van het muziekbestand op het andere deck**. Dit is dus wel een erg eenvoudige en directe manier van beatmatchen.



U kunt een nummer synchroniseren met een ander nummer met behulp van de **Sync**-knop, mits het BPM-verschil tussen beide nummers binnen de limiet van de pitchschaal valt. De pitchschaal is het percentage dat wordt weergegeven

VirtualDJ DJC MP3 e2

onder de VirtualDJ-pitchfader ter aanduiding van de boven- en ondergrens van het pitchbereik.

U kunt de pitchschaal wijzigen:

- door te dubbelklikken op de percentageafbeelding die wordt weergegeven onder de pitchfader;
- door de mastertempo-knop van de DJ Control MP3 e2's ingedrukt te houden (boven de pitch-knop op de DJ Control MP3 e2).

U kunt een pitchschaal instellen van 6%, 12% of 33%.

Tip: als u wilt beatmatchen met twee tracks die een verschil in BPM hebben dat groter is dan de hoogste pitchschaal (bijvoorbeeld wanneer de ene track 140 BPM is en de andere 100 BPM en u dus een beatverschil van 40% moet overbruggen terwijl de hoogste pitchschaal 33% is), kunt u het volgende doen:

- wijzig eerst de snelheid van de afgespeelde track van 100 BPM naar bijvoorbeeld 110 BPM;
- voer vervolgens de beatmatching uit met het volgende nummer van 140 BPM op basis van deze nieuwe snelheid van 110 BPM.

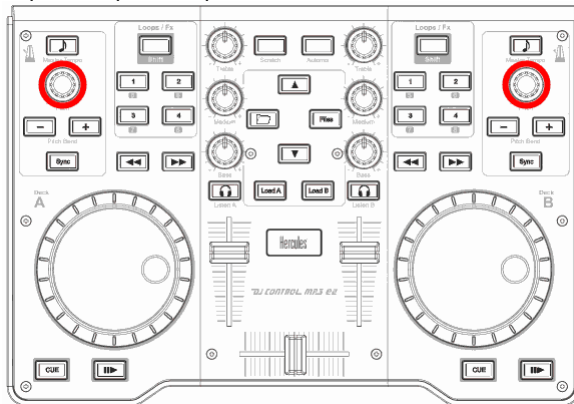
b) Pitchfader (en mastertempo)

i) Pitchfader

De pitchfader wordt gebruikt voor het vertraagd of versneld afspelen van het muzieknummer.

U bedient de pitchfader op de DJ Control MP3 e2 door aan pitchknoppen te draaien (deze knoppen kunnen onbeperkt worden gedraaid).

- Langzamer afspelen = pitchknop naar rechts draaien
- Sneller afspelen = pitchknop naar links draaien



In de VirtualDJ-display wordt de pitchfader rechts naast elk deck afgebeeld in de vorm van een verticale schuifregelaar.

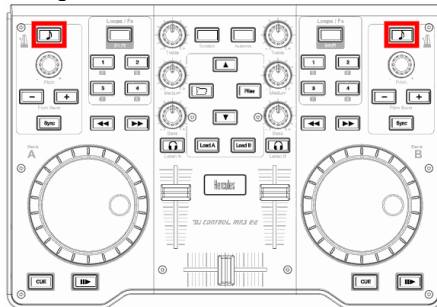
VirtualDJ DJC MP3 e2



Als de pitchfader op de VirtualDJ-display in de hoogste of laagste stand staat, is het maximum- of minimumniveau bereikt en kan het niveau evenmin verder worden verhoogd c.q. verlaagd met de pitchknop op de DJ Control MP3 e2.

ii) Mastertempo

Mastertempo is een functie waarmee u de toon van de track ongewijzigd kunt laten wanneer u het tempo wijzigt. Zo kunt u de muziek versnellen of vertragen zonder dat de toonhoogte verandert en de indruk kan ontstaan dat de musici het nummer te snel of te langzaam uitvoeren.



De mastertempo-knop op de DJ Control MP3 e2 werkt op twee manieren:

VirtualDJ DJC MP3 e2

- Normaal indrukken: de mastertempo-functie. Als het mastertempo is ingeschakeld, gaat de knop branden en **wijzigt de pitchfader de muzieksnelheid zonder dat de toon van de muziek wordt gewijzigd**. U kunt de muziek dan sneller afspelen zonder de toon te verhogen en langzamer afspelen zonder de toon te verlagen.
- Ingedrukt houden: als u de knop voor het mastertempo langer dan 1 seconde ingedrukt houdt, kunt u de pitchschaal aanpassen. U hebt de keuze uit 6, 12 en 33%.

iii) Pitcheschaal

De pitchschaal is het percentage snelheidsvariatie dat u kunt instellen met de pitchfader: een pitchschaal van 12% houdt in dat de bovenste positie van de pitchfader correspondeert met een vertraging van 12% bij het afspelen van de muziek en dat de onderste positie van de pitchfader correspondeert met een versnelling van 12% bij het afspelen van de muziek. Een nummer met 100 BPM wordt afgespeeld met 88 BPM als de fader in de hoogste stand staat en met 112 BPM als de fader in de laagste stand staat.



VirtualDJ DJC MP3 e2



U kunt de pitchvariatiëschaal wijzigen:

- door de mastertempo-knop ingedrukt te houden;
- door te dubbelklikken op de percentageafbeelding die wordt weergegeven onder de pitchfader op de VirtualDJ DJC MP3 e2: u kunt een pitchschaal instellen van 6%, 12% of 33%.

Hoe lager de pitchschaal, hoe groter de nauwkeurigheid van de pitchfader. Een lage pitchschaal maakt de pitchfader dus nauwkeuriger, maar een lage pitchschaal beperkt uw keuze ook tot muziekbestanden waarvan de BPM dicht in de buurt ligt van de BPM van het huidige geladen nummer.

iv) Actie van de pitchfader in VirtualDJ

Wanneer u de pitchfader verschuift, kunt u de actie van de pitchfader op twee manieren zien:

- de BPM-teller verandert (weergegeven rechts onder de virtuele vinylplaat op de VirtualDJ DJC MP3 e2);
- het scrollen van het muziknummer in het geluidscurvevenster gaat langzamer of sneller.

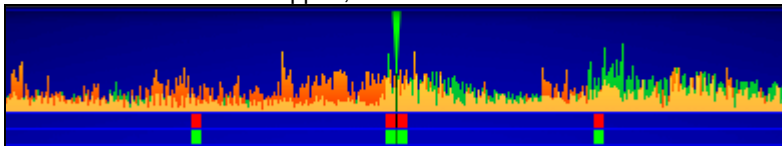
Maar de pitchwijziging is het beste te volgen door naar de verandering in de snelheid van de muziek te luisteren.

VirtualDJ DJC MP3 e2

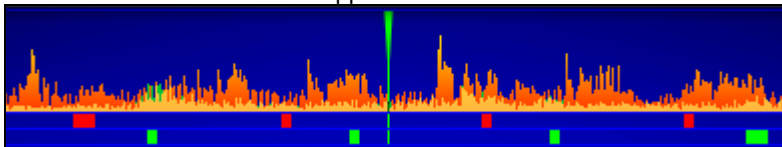


In het VirtualDJ-geluidscurvevenster wordt het begin van elke beat gemarkeerd door een klein vierkantje onder de geluidscurve, zodat:

- de muzieknnummers zijn gesynchroniseerd als de vierkantjes van beide muzieknnummers elkaar overlappen;

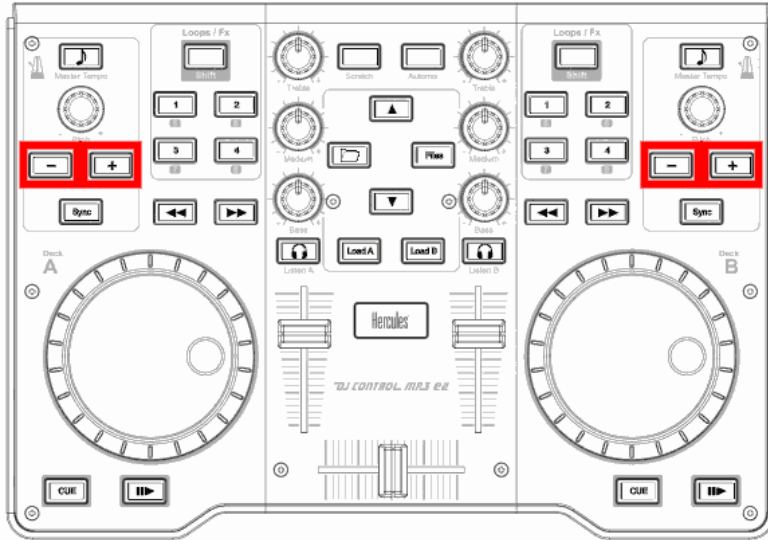


- de muzieknnummers niet zijn gesynchroniseerd als de vierkantjes van beide muzieknnummers elkaar niet overlappen.



c) Pitchbend-knoppen (pitchbend - en pitchbend +)

De +/- pitchbend-knoppen vertragen/versnellen het afspelen van het nummer dat is geladen op het deck. Het verschil tussen deze functie en de pitchfader is dat de pitchbend-actie tijdelijk is. Als u de knop loslaat, wordt de afspeelsnelheid van de muziek geleidelijk weer teruggebracht naar de oorspronkelijke snelheid. Pitchbend is dus een 'flexibele instelling'.



i) Pitchbend gebruiken

Als u twee muziekbestanden wilt beatmatchen, gaat u over het algemeen als volgt te werk:

- stel beide nummers in op dezelfde BPM met behulp van de pitchfader;
- stem vervolgens de beats van het ene nummer af op de beats van het andere nummer door het nummer te vertragen/versnellen met de pitchbend-knoppen.

ii) Actie van pitchbend bekijken in VirtualDJ

Wanneer u op de pitchbend - of pitchbend + knop drukt:

- blijft de BPM-teller ongewijzigd (weergegeven in de VirtualDJ DJC MP3 e2 boven de versterkingsknop);
- maar gaat het scrollen van het muzieknnummer in het geluidscurvevenster langzamer of sneller.

U kunt de pitchwijziging het beste volgen door naar de verandering in de snelheid van de muziek te luisteren.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

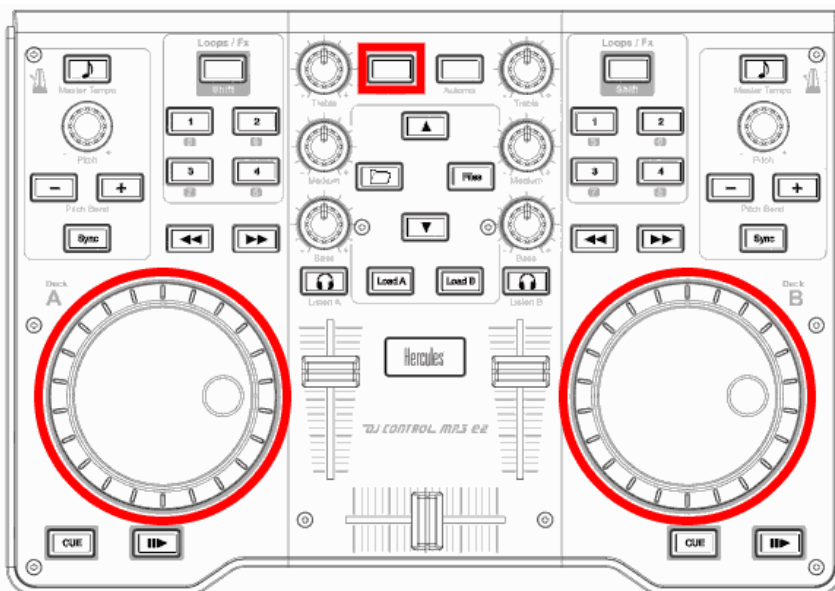
ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2

d) Jogwielen

Tijdens het afspelen van muziek op een van de decks, kan het jogwiel in twee modi worden gebruikt:

- **Fine Tuning**-modus (als de scratch-knop op de DJ Control MP3 e2 staat): u kunt het afspelen van muziek tijdelijk versnellen of vertragen door aan de jogwielen te draaien, zoals u zou doen met de pitchbend-knoppen (-/+). De actie is hetzelfde als wanneer u een vinylplaat versnelt of vertraagt op een draaitafel door met uw vingers op de rand van de plaat de snelheid af te remmen of de plaat een klein duwtje te geven.
- **Scratch**-modus (als de scratch-knop op de DJ Control MP3 e2 brandt): als u aan het jogwiel draait, koppelt u het afspelen van de muziek aan de bewegingen van het jogwiel. Als u het jogwiel tegen de klok in draait, speelt u het nummer achteruit af en als u het jogwiel met de klok meedraait, speelt u de nummer vooruit af. De afspeelsnelheid volgt de snelheid van de draaiing van het jogwiel. Deze scratch-modus heeft hetzelfde effect op de draaiing als wanneer u uw hand op een vinylplaat zou plaatsen en de plaat naar achteren en naar voren zou bewegen.



Als de scratch-knop **brandt**, is de **scratch**-modus van de jogwielen actief.
Als de scratch-knop **niet brandt**, is de **fine tuning**-modus van de jogwielen actief.

7) LOOPS EN EFFECTEN

De taak van de DJ is niet alleen om muzieknnummers af te spelen zonder dat er stiltes vallen, maar ook om bestaande muzieknnummers aan te passen om ze meer energie te geven en de dansers te stimuleren.

VirtualDJ DJC MP3 e2 Edition helpt u daarbij met de volgende functies:

- Loops (1-beat, 2-beats, 4-beats, 8-beats)
- Effecten (Flanger, Beatgrid, Flippin Double, Overloop) [Overloop is niet beschikbaar op een Mac].

Voor de bediening van deze functies zijn op elk deck van de DJ Control MP3 e2 vijf drukknoppen beschikbaar in het gebied FX/Loop: een **Shift**-knop en vier knoppen met het opschrift 1, 2, 3, 4 (die als knop 5, 6, 7, 8 kunnen worden gebruikt wanneer de **Shift**-knop wordt ingeschakeld).

Wanneer de **Shift**-knop **op de controller niet brandt**, is de loop-modus met de knoppen 1, 2, 3, 4 actief.

Wanneer de **Shift**-knop **op de controller brandt**, is de Fx-modus met de knoppen 5, 6, 7, 8 actief.

a) Loops

i) Definitie

Een loop is het herhaald afspelen van een moment in de muziek, doorgaans een vast aantal BPM. Loops worden gebruikt om een specifiek gedeelte van een nummer te herhalen, zonder dat het ritme ervan wordt stopgezet.

ii) Loopgrootte

Wanneer de **Shift**-knop **op de controller niet brandt**, is de loop-modus actief en kunt u op de knoppen 1, 2, 3, 4 drukken om loops te maken en af te spelen op het desbetreffende deck.

- Knop 1: loop van 1 beat;
- Knop 2: loop van 2 beats;
- Knop 3: loop van 4 beats;
- Knop 4: loop van 8 beats;

ENGLISH

FRANÇAIS

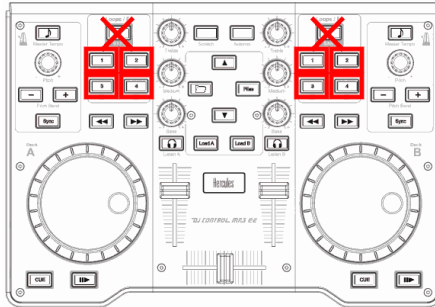
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



iii) Procedure

De loop start precies vanaf het moment dat u op de knop drukt en loopt vervolgens 1, 2, 4 of 8 beats door en begint dan weer bij het beginpunt. De muziek wordt ondertussen normaal afgespeeld en gemixt met de loops, die als het ware een nieuwe track in het geheel vormen.

Wanneer u een loop eenmaal in gang hebt gezet (met de knoppen 1, 2, 3 of 4), wordt deze herhaald tot u de loop weer stopt. U kunt een loop op twee manieren stoppen:

- als u op de loopknop drukt, wordt de loop beëindigd;
- als u op een andere loopknop drukt, wordt de lengte van de loop veranderd.

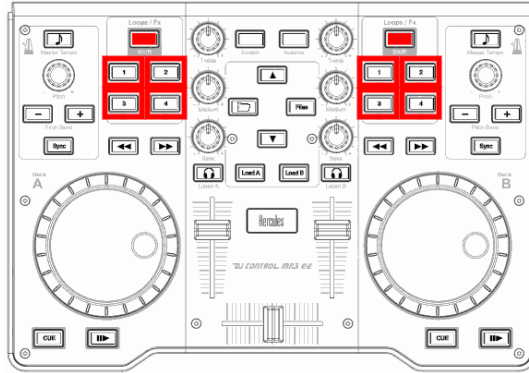
b) Effecten

Wanneer de **Shift**-knop **op de controller brandt**, is de Fx-modus met de knoppen 5, 6, 7, 8 actief.

De volgende effecten zijn aan de knoppen toegewezen:

- Knop 5 = Flanger
- Knop 6 = Beatgrid
- Knop 7 = Flippin Double
- Knop 8 = Overloop (niet op de Mac; het overloopeffect is niet beschikbaar in VirtualDJ DJC MP3 e2 1.0.2)

VirtualDJ DJC MP3 e2



Klik op de FX-knop in VirtualDJ om de voorinstelling van deze vier effecten te wijzigen.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2

i) Flanger

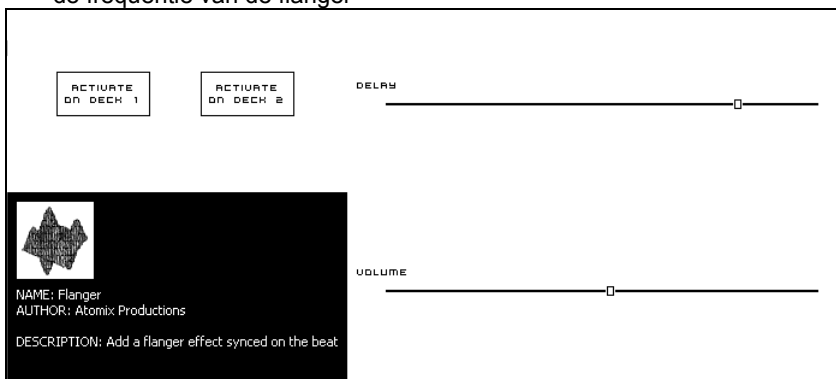
De flanger bestaat uit het toevoegen van een cyclus van stretching en comprimeren van enkele frequenties van de muziek, terwijl de overige frequenties ongewijzigd blijven. Hierdoor verandert het geluid terwijl het tempo en de toon van de muziek ongewijzigd blijven. Flanger wordt zeer vaak gebruikt in technomuziek.

Als u de flanger wilt inschakelen, drukt u op de flanger-knop. Als u de flanger wilt uitschakelen, drukt u nogmaals op de knop.

Flanger wijzigen

U kunt de voorinstelling van de flanger als volgt wijzigen in het Fx-menu:

- de vertraging van de flanger;
- de frequentie van de flanger



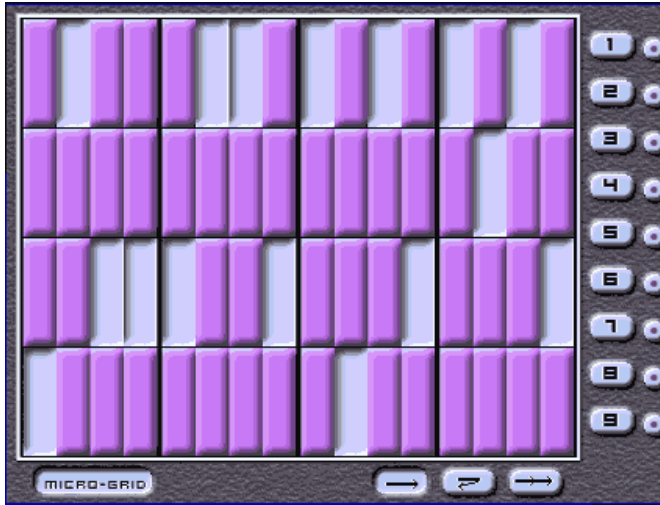
ii) Beatgrid

De beatgrid is een beatherhaling. De beatgrid maakt een sample bestaande uit vier beats van het huidige muziknummer en speelt dit patroon van vier beats af over de muziek, gedurende vier beats, waardoor tussenliggende beats worden toegevoegd aan de muziek.

Wanneer u de beatgridknop ingedrukt houdt, wordt het patroon van vier beats onafgebroken toegevoegd als een loop over het muziknummer.

Wanneer u de beatgridknop loslaat, stopt het patroon van vier beats op de vierde beat, terwijl het afspelen van het muziknummer doorgaat.

U kunt het standaard ingestelde patroon van de beatgrid wijzigen in het Fx-menu.



iii) Flippin Double

Flippin Double herhaalt de muziek met een halve beat vertraging. Dit klinkt alsof u hetzelfde nummer afspelt op twee draaitafels waarbij één draaitafel het nummer een halve beat later dan de andere draaitafel afspelt en daarbij de crossfader aan het eind van elke beat snel in de richting van de tweede draaitafel schuift. Het resultaat is een herhaling van het ritme.

ACTIUEER
ON DECK 1

ACTIUEER
ON DECK 2

NAME: Flippin Double
AUTHOR: Atomix Productions

DESCRIPTION: Double every beat like if crossfading from one turntable to the other with the same disc on both but delayed from 1 beat

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

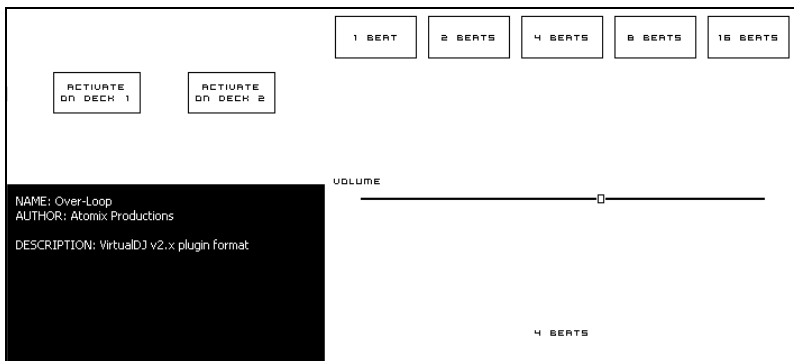
VirtualDJ DJC MP3 e2

iv) Overloop

Met de overloop-functie wordt een loop van vier beats van het huidige nummer ingesteld en wordt deze loop op de achtergrond afgespeeld tijdens het afspelen van het nummer.

Als u de overloop-functie wilt inschakelen, drukt u eenmaal op de overloop-knop.

Als u de overloop-functie wilt uitschakelen, drukt u nogmaals op de overloop-knop.



8) SCRATCHEN, AUTOMIX, SAMPLER

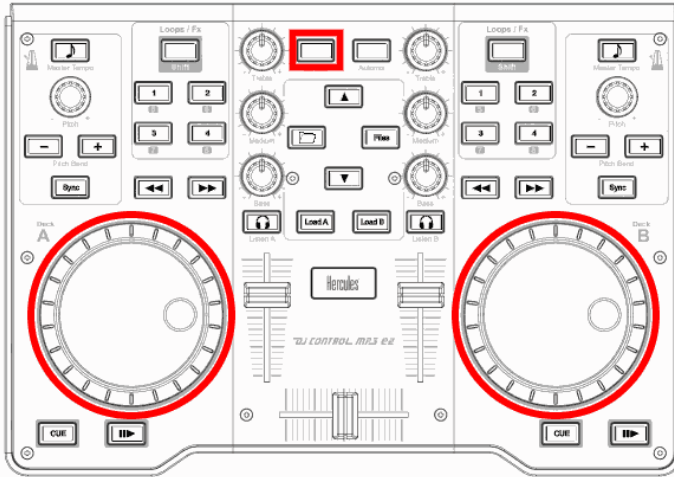
a) Scratches

Scratching is het met de hand stoppen van een vinylplaat die wordt afgespeeld op een draaitafel en de plaat vervolgens vooruit en achteruit draaien. Hierdoor ontstaat een speciaal geluid, dat scratchen wordt genoemd. De vinylplaat beweegt met de snelheid van uw hand, in plaats van met de snelheid van de draaitafel (aangezien de antislipmat de plaat isoleert van de rotatie van de draaitafel).

i) Scratch-modus

U kunt de scratch-modus inschakelen door op de scratch-knop te drukken. Deze knop bevindt zich boven de Up-knop op de controller. De knop gaat branden waarna u de jogwielen kunt gebruiken om te scratchen.

VirtualDJ DJC MP3 e2



ii) Actie

Zodra de scratch-modus is geactiveerd, speelt u, als u het jogwiel tegen de klok in draait, het muziknummer achteruit af. Als u het jogwiel met de klok mee draait, speelt u de muziek vooruit af met de snelheid van de draaiing van het jogwiel.

iii) Nauwkeurigheid van het jogwiel

Scratching vereist de grootst mogelijke nauwkeurigheid van de jogwielen. U moet daarom in het bedieningspaneel van de DJ Control MP3 e2 de nauwkeurigheid van het jogwiel instellen op standaard in plaats van op een van de beperkte nauwkeurigheidsmodi.

U kunt de nauwkeurigheid van de jogwielen instellen in het bedieningspaneel van de DJ Control MP3 e2. Sommige DJ's geven de voorkeur aan minder gevoelige jogwielen en verkleinen de nauwkeurigheid daarom met een factor 2 of 4. Maar voor scratchen geldt: hoe hoger de nauwkeurigheid, des te beter het resultaat.

b) Automix

Met de **Automix**-knop u op de DJ Control MP3 e2 in combinatie met VirtualDJ DJC MP3 e2 een automatische overgang maken van de muziek die op het ene deck wordt afgespeeld naar de muziek die u op het andere deck hebt klaargezet.

ENGLISH

FRANÇAIS

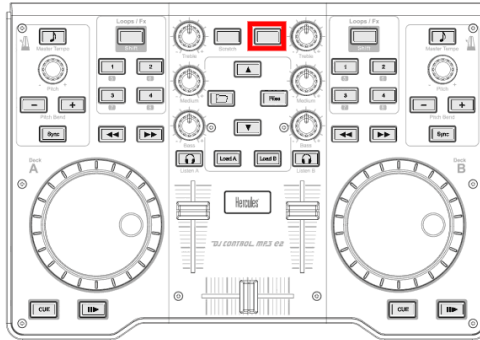
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2



VirtualDJ DJC MP3 e2 heeft een andere automix-functie dan VirtualDJ Pro:

- in VirtualDJ Pro kunt u automix gebruiken om alle muziekbestanden in een afspeellijst te mixen;
- in VirtualDJ DJC MP3 e2 gebruikt u automix om muziek te mixen die u op de decks hebt klaargezet.



c) Sampler

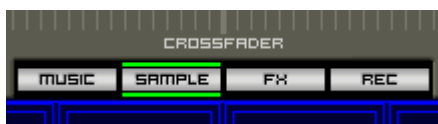
i) Functie

De sampler-modus is een modus waarin u een loop van een muzieknummer vastlegt, opslaat en toewijst aan een knop, en later afspeelt naast uw muziekbestand. Deze vastgelegde loop wordt een sample genoemd.

Het over een muzieknummer heen afspelen van een sample kan een interessant, dynamisch ritme aan de muziek toevoegen of een stabiel ritme vasthouden terwijl u bezig bent met het voorbereiden van het volgende nummer.

ii) Procedure

U kunt de sampler-modus inschakelen door de **Sample**-knop in de VirtualDJ-gebruikersinterface ingedrukt te houden.



De sampler-modus wordt niet bediend met knoppen op de DJ Control MP3 e2, maar met behulp van het toetsenbord en de muis.

VirtualDJ beschikt standaard over een paar samples die in het geheugen zijn opgeslagen. U kunt deze collectie behouden of zelf een collectie met samples aanleggen.

U kunt een sample opnemen van de muziek die wordt afgespeeld door een opslagruimte voor de sample te selecteren en op de **Rec**-knop te drukken.

- als er een loop wordt afgespeeld, blijft de **Rec**-knop zwart en wordt een sample met de lengte van de loop opgenomen;
- als de loop-modus niet is ingeschakeld, wordt de **Rec**-knop rood en wordt de sampleopname pas gestopt wanneer u nogmaals op de **Rec**-knop klikt.

VirtualDJ DJC MP3 e2

U speelt de sample af door op de **Play**-knop van de sampler te drukken.

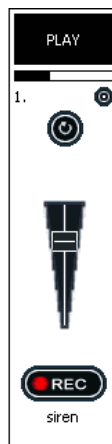
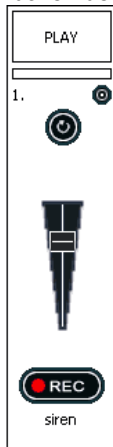
iii) Opdrachten voor samples



Het volume van elke sample kan worden ingesteld met de bijbehorende volumeregelaar.

Als u een sample in de loop-modus wilt maken (om de sample daarna doorlopend te kunnen afspelen tot u weer op de **Play**-knop van de sample klikt), klikt u op de knop met de cirkelvormige pijl boven de volumeregelaar.

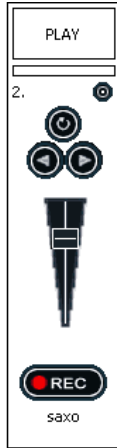
Voor samples buiten de loop-modus worden geen pijlen naar rechts/links weergegeven boven de volumeregelaar.



Als u op de **Play**-knop klikt, verandert de knop van kleur en wordt de afspelbalk geleidelijk gevuld.

Bij een sample in de loop-modus worden boven de volumeregelaar pijlen naar rechts/links weergegeven. Met deze knoppen kunt u vooruit- en terugspoelen in de sample.

VirtualDJ DJC MP3 e2



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC MP3 e2

Handelsmerken

Hercules® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ is een geregistreerd 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® XP, Vista en 7 zijn een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend als zijnde het eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen.

Nalevingsverklaring

NALEVINGSVERKLARING EU: Dit apparaat voldoet aan Richtlijn 89/336/EEG van de Raad van 3 mei 1989 betreffende de onderlinge aanpassing van de wetgevingen van de Lidstaten inzake elektromagnetische compatibiliteit, en Richtlijn 93/68/EEG. In huiselijke omgeving is het mogelijk dat dit apparaat radiostoring veroorzaakt, in welk geval de gebruiker noodzaak kan zijn passende maatregelen te nemen.

NALEVINGSVERKLARING CANADA: dit Class B digitaal apparaat voldoet aan alle vereisten van de Canadese Interference-Causing Equipment Regulations.

NALEVINGSVERKLARING VS: Deze apparatuur is getest en is in overeenstemming bevonden met de beperkingen van een digitaal apparaat van Klasse B, conform Deel 15 van de FCC-voorschriften. Gebruik is alleen toegestaan onder de volgende twee voorwaarden:

(1) Dit apparaat geen schadelijke storing veroorzaakt, en

(2) Dit apparaat alle ontvangen storing accepteert, inclusief storing die de gewenste werking kan verstoren.

Deze beperkingen zijn bedoeld om een redelijke bescherming tegen schadelijke storingen in een woonomgeving te bieden. Dit apparaat produceert en gebruikt energie in het radiofrequentiegebied en kan deze uitstralen, en kan, indien niet volgens de instructies geïnstalleerd en gebruikt, schadelijke storing veroorzaken aan radiocommunicatie. Er is echter geen garantie dat in bepaalde situaties geen storing zal optreden. Als deze apparatuur schadelijke storing in radio- of televisieontvangst veroorzaakt, hetgeen kan worden vastgesteld door de apparatuur uit en aan te zetten, kan de gebruiker proberen deze storing op te heffen met behulp van één of meer van de volgende methodes:

De ontvangstantenne verplaatsen of anders richten.

Afstand tussen het apparaat en de ontvanger vergroten.

De apparatuur aansluiten op een andere stroomgroep dan die waarop de ontvanger is aangesloten.

De verkoper of een ervaren radio- of tv-monteur raadplegen.

Copyright

© 2009 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 computertaal in geen enkele vorm of manier: elektronisch, mechanisch, magnetisch, in fotokopieën, opnames, in handleidingen, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Guillemot Corporation S.A..

Aansprakelijkheid

Guillemot Corporation S.A. heeft het recht om veranderingen in specificaties aan te brengen op elk 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 welke de verschillen duidelijk maakt tussen het geleverde product en het product beschreven in de meegeleverde documentatie.

Licentie-overeenkomst met de softwaregebruiker

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

VirtualDJ Software (verder aangeduid met de "Software") valt onder het auteursrecht van Atomix Productions. Alle rechten voorbehouden. De term "Software" verwijst naar alle documentatie en hieraan gerelateerd materiaal, waaronder stuurprogramma's, 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.

Atomix Productions behoudt zich het recht voor om deze licentie te beëindigen wanneer de Koper zich niet houdt aan één of meerdere van de voorwaarden die in deze EULA staan vermeld.

Licentie:

1. De licentie wordt alleen aan de koper zelf toegekend. De houder van de licentie heeft geen toestemming om de hier toegekende rechten te sublicentiëren 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 deze EULA.
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 overzetzd, 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 copyrightverklaring mag niet van de Software worden verwijderd, noch van een kopie hiervan, noch van enig andere document, geschreven of elektronisch, dat 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.
5. 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 timestharing 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.

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 hiertoe op het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht. De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Door recycling en andere methoden voor verantwoorde verwerking 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.