

INHALT

EINFÜHRUNG	3
1) SYSTEMANFORDERUNGEN	3
a) PC	3
b) Mac	3
2) VIRTUALDJ DJC MK4 ÜBERSICHT	4
a) Browserbereich: Ordnerbereich + Dateienbereich	4
b) Deck A	5
c) Mixer	6
d) Deck B	8
e) Waveformbereich	8
3) ERSTGEBRAUCH VON VIRTUALDJ DJC MK4	9
a) Seriennummer	9
b) Browserbereich	9
i) <i>Ordnerbereich</i>	10
ii) <i>Dateienbrowser</i>	11
c) BPM (Beats Per Minute) Rate Ihrer Musikdateien	11
i) <i>Analyse der BPM-Raten Ihrer Musikdateien</i>	11
ii) <i>Führen Sie die BPM-Analyse vor und nicht während eines Gigs aus!</i>	12
iii) <i>Anzeige BPM-Rate</i>	13
d) Information über die Musiktracks	13
i) <i>Anpassen der Taganzeige</i>	13
ii) <i>Sortieren der Musikdateien</i>	14
iii) <i>Suchen</i>	14
4) ABSPIELEN EINER AUDIODATEI	15
a) Laden und Abspielen einer Audiodatei	15
b) Unterstützte Audioformate	17
i) <i>Dateierweiterungen</i>	17
ii) <i>DRM geschützte Dateien</i>	17
iii) <i>Videodateien</i>	17
c) Vorhören von Tracks (Previewing)	17
i) <i>Vorbereitung</i>	17
ii) <i>Equipment</i>	18
iii) <i>Ablaufschritte</i>	18
d) Bewegen innerhalb eines Musiktracks	18
e) Setzen eines Cuepoints	19

VirtualDJ DJC Mk4

i)	Anwählen eines Cuepoints.....	19
ii)	Ändern der Position eines Cuepoints.....	20
iii)	Zum Cuepoint gehen.....	20
iv)	Löschen eines Cuepoints.....	20
5)	BEATMATCHING (TAKTANGLEICHUNG) VON MUSIKDATEIEN	20
a)	Sync Button auf der DJ Console Mk4 (= Beatmatch)	22
b)	Pitchfader	23
i)	Pitchfader	23
ii)	Master Tempo = Keylock	25
iii)	Pitch Scale (Pitchgrößenordnung)	25
iv)	Aktivität des Pitchfaders in VirtualDJ	26
c)	Pitch Bend Buttons ("Pitch Bend –" und "Pitch Bend +")	28
i)	Pitch Bend benutzen	28
ii)	Betrachten der Aktivität von Pitch Bend in VirtualDJ	28
d)	Jogwheels	29
6)	LOOPS UND EFFEKTE	30
a)	Loops.....	30
i)	Definition.....	30
ii)	Loopgrößen	30
iii)	Prozedere.....	31
iv)	In der VirtualDJ DJC Mk4 Anzeige.....	31
b)	Effekte	32
i)	Flanger	33
ii)	Beatgrid	34
iii)	Flippin Double	34
iv)	Overloop.....	35
7)	SCRATCH, SAMPLER.....	35
a)	Scratching	35
i)	Scratchmodus	35
ii)	Aktion.....	36
iii)	Genauigkeit der Jogwheels.....	36
b)	Sampler	36
i)	Funktion.....	36
ii)	Vorgehensweise.....	36
iii)	Anweisungen für jedes Sample.....	37

EINFÜHRUNG

VirtualDJ DJC Mk4 ist eine angepasste Version von VirtualDJ, entwickelt von Atomix Productions, maßgeschneidert für die Hercules DJ Console Mk4. Atomix Productions und seine Lieferanten behalten sich jedwedes geistige Eigentum bezogen auf die Software vor.

Willkommen zu VirtualDJ DJC Mk4

Diese leistungsstarke DJ-Mixingsoftware ist für Ihre Hercules DJ Console Mk4 angepaßt und bietet sofortigen Zugriff zu den Schlüsselfunktionen des DJing, sowie tiefe Integration der Software mit der Hardware in Windows XP®, Windows Vista®, Windows 7™ und Mac OS® Umgebungen.

Diese angepasste Version von VirtualDJ erfordert eine Hercules DJ Console Mk4, die installiert und an den USB-Port (oder an einen Hub, der an den USB-Port des Computers angeschlossen ist) des Computers angeschlossen sein muß. Demnach muß, bevor Sie VirtualDJ DJC Mk4 nutzen, die Hercules DJ Console Mk4 auf Ihrem Computer installiert und an den USB-Port (oder via eines USB-Hubs) Ihres Computers angeschlossen sein.

In Windows XP, Vista und 7: Wenn Sie das Hercules DJ Consolen-Icon in Ihrer Taskbar nicht rot durchgestrichen sehen, ist die Hercules DJ Console Mk4 angeschlossen und wurde erkannt.

Sollten Sie das DJ Console Mk4 Icon in Ihrer Taskbar rot durchgestrichen sehen, wurde Ihr Controller an keinem USB-Port Ihres PCs erkannt, demnach ist die Verwendung von VirtualDJ DJC Mk4 Edition nicht möglich, solange das rote Kreuz nicht verschwunden ist.

1) SYSTEMANFORDERUNGEN

a) PC

- Desktop/Laptop PC mit 1.5 GHz Prozessor oder höher
- 1 GB RAM
- Betriebssystem: Microsoft Windows XP®, Vista® oder 7™
- USB 2.0 oder USB 1.1 USB-Port mit Stromversorgung (oder USB-Hub)
- Hercules DJ Console Mk4
- Kopfhörer oder aktiveStereolautsprecher
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- 1024x600 Videoauflösung oder besser, 16-bit
- Mikrofon, Internetverbindung + 100 MB freier Festplattenspeicher

b) Mac

- Desktop/Laptop Mac mit 1.5 GHz Intel Prozessor oder höher
- 1 GB RAM
- Betriebssystem: Mac OS® 10.5 (Leopard) oder Mac OS® 10.6 (Snow Leopard)
- USB bus-stromgespeicherter Port oder USB-Hub (bitte beachten Sie, daß der USB-Port einer Mac-Tastatur nur passiv ist)

VirtualDJ DJC Mk4

- Hercules DJ Console Mk4
- Kopfhörer oder aktive Stereolautsprecher
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- 16-bit, 1024x768 Bildauflösung
- Mikrofon, Internetverbindung + 100 MB freier Festplattenspeicher

2) VIRTUALDJ DJC MK4 ÜBERSICHT



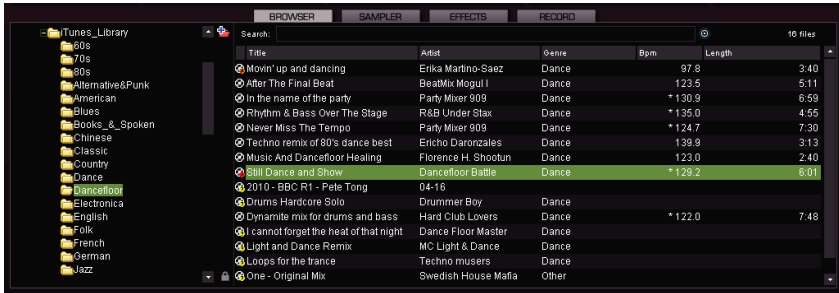
Das VirtualDJ DJC Mk4 Interface kann in 5 Bereiche aufgeteilt werden:

- Waveform (Schwingungsverlauf/Wellenform)
- Deck A
- Mixer
- Deck B
- Browser Area: Folders + Files Areas (Browserbereich: Ordner- + Dateienbereiche)

a) Browserbereich: Ordnerbereich + Dateienbereich

In diesem Bereich können Sie Ihr Computer- oder Netzwerklaufwerk durchsuchen, um die Audiodateien auszuwählen, die Sie auf ein Deck laden und mixen wollen. Der Browserbereich besteht aus 2 Untersektionen:

- der **Ordnerbrowser** zur Linken: Nutzen Sie diesen Bereich zum Auswählen eines Ordners, einer Disk, eines Netzwerklaufwerkes,
- der **Dateienbrowser** zur Rechten: Nutzen Sie diesen Bereich zum Auswählen eines Musiktracks, den Sie auf jedes Deck des Players laden wollen.




b) Deck A

Dies ist das virtuelle Deck zur Linken. Sie können:

- Musikdateien auf dieses Deck laden,
- Sich im Track bewegen,
- Die Musikdatei, die auf dieses Deck geladen wurde, abspielen,
- Eine Markierung zu einer Position hinzufügen (Cuepoint genannt),
- Den Pitch (die Abspielgeschwindigkeit) ändern,
- Die BPM betrachten, Pitchvariation, verstrichene und verbleibende Zeit.



VirtualDJ DJC Mk4

- 01 Musiktag: Künstlername oben – Songname auf der 2. Linie
- 02 Pitchregler: runter = beschleunigen / hoch = verlangsamen
- 03 Virtuelle Schallplatte: Scratches auf der Schallplatte mit Ihrer Maus/ Drag&Drop Musik mit der Maus auf die virtuelle Schallplatte
- 04 Pitch Bend-Einstellbuttons: Pitchbend links  = langsamer und Pitch Bend rechts  = schneller
- 05 Zeitmesser: Verstrichene Zeit /verbleibende Zeit
- 06 Wellengestaltungsübersicht (vertikaler Balken = Cuepoint)
- 07 BPM Zähler (129.21 = 129.21 Beats Per Minute)
- 08 Pitch-Skala (zum Ändern der Pitch-Skala darauf klicken)
- 09 Cue Button = ermöglicht das Setzen der Cuepoint-Position 1 oder Rückkehr zum letzten gewählten Cuepoint
- 10 Effekte: Auf den Namen zur Aktivierung der Funktion klicken. Durch klicken auf den nach unten zeigenden Pfeil können Sie verschiedene Effekte auswählen
- 11 Pause und Play
- 12 Sync = synchronisiert das Deck mit dem anderen Deck
- 13 Loop In / Loop Out = Aufruf des Loopmodus
- 14 Smart Loopmodus: Wenn dieser Modus aktiviert ist (orangefarbenes Schloß-Icon), wird durch anklicken des Loop-Out-Buttons ein Endlosloop, basierend auf der gewählten Loopgröße (über dem Loop-Out-Button), kreiert
- 15 Sampler: Kontrolle für Audiosamples
- 16 Hot Cue: Setzt zusätzliche Cuepoints
- 17 Smart Play-Modus: Synchronisiertes Playback mit der Music des anderen Decks

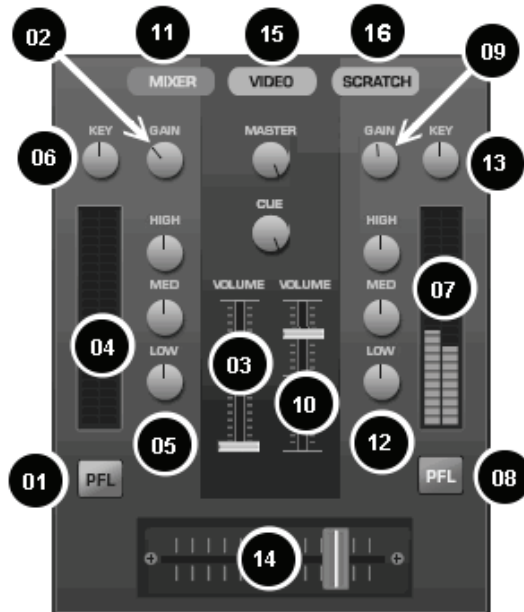
c) Mixer

Der virtuelle Mixerbereich in der Mitte läßt Sie folgendes einstellen:

- die Lautstärke für beide Decks,
- Equalisation (EQ=Frequenz Angleichung) auf beiden Decks
- den Crossfader,
- das Gain auf jedem Deck,
- welches Deck Sie vorhören.

Sie finden zusätzlich 3 Buttons: **Mixer**, **Video** und **Scratch**, um drei dazugehörige Menüs aufzurufen.

VirtualDJ DJC Mk4



- 01 PFL = Vorhören Deck A: Klicken Sie den PFL-Button an, so hören Sie Deck A vor. Die blaue Waveform auf Deck A rückt in der Waveformanzeige in den Vordergrund und die rote Waveform auf Deck B in den Hintergrund rückt.
- 02 Gain für Deck A: Der Rotary Knob (Drehpoti) setzt das Gain (den Verstärkungsgrad) auf Deck A
- 03 Lautstärkefader für Deck A: hoch = lauter / runter = leiser
- 04 Pegel-VU-Meter für Deck A
- 05 EQ auf Deck A: 3 Drehpotis, um auf diesem Deck die Bass-, Mitten- und Höhenpegel unabhängig voneinander einzustellen
- 06 Key: Stellt den Ton auf Deck A ein
- 07 Pegel-VU-Meter für Deck B
- 08 PFL = Vorhören Deck B: Klicken Sie den PFL-Button an, so hören Sie Deck B vor. Die rote Waveform auf Deck B rückt in der Waveformanzeige in den Vordergrund und die blaue Waveform auf Deck A in den Hintergrund rückt
- 09 Gain für Deck B: Der Drehpoti setzt das Gain (den Verstärkungsgrad) auf Deck B
- 10 Lautstärkefader für Deck B: hoch = lauter / runter = leiser
- 11 Mixer: Zeigt das Mixer-Menü and (standardmäßig)
- 12 EQ auf Deck B: 3 Drehpotis, um auf diesem Deck die Bass-, Mitten- und Höhenpegel unabhängig voneinander einzustellen
- 13 Key: Stellt den Ton auf Deck B ein

VirtualDJ DJC Mk4

- 14 Crossfader
- 15 Video: Zeigt den Videomixer an (in einem kleinen Fenster Videos mixen)
- 16 Scratch: Zeigt einen Scratch-Mixer mit vertikalen Wellenformen an.

d) Deck B



Dies ist das virtuelle Deck zur Rechten. Sie können:

- Musikdateien auf dieses Deck laden,
- Sich im Track bewegen,
- Die Musikdatei, die auf dieses Deck geladen wurde, abspielen,
- Eine Markierung zu einer Position hinzufügen (Cuepoint genannt),
- Den Pitch (die Abspielgeschwindigkeit) ändern,
- Die BPM betrachten, Pitchvariation, verstrichene und verbleibende Zeit.

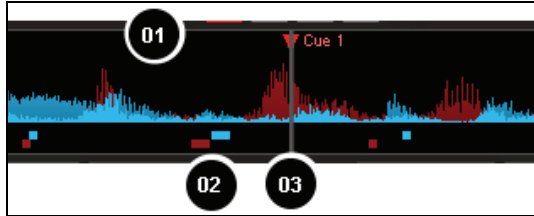
e) Waveformbereich

Dieser Bereich zeigt 2 Waveformen:

- Die Waveform für Deck A (linkes Deck) in blau,
- Die Waveform für Deck B (rechtes Deck) in rot.

Die Waveform, des Musiktracks, den Sie im Kopfhörer hören, rückt in den Vordergrund, während der Musiktrack des anderen Decks in den Hintergrund rückt.





- 01 Waveformen zweier Audiotracks (grüne Wavform = Track auf dem vorgehörten Deck / orangene Wavform = Track auf dem anderen Deck)
 - blaue waveform = Track auf Deck A
 - rote Wavform = Track auf Deck B
 - blau ist im Vordergrund = Sie hören Deck A vor
- 02 Beatmarkierungen (Taktmarkierungen): Das blaue Rechteck zeigt den Beat (Takt) auf Deck A an und das rote Rechteck zeigt den Beat auf Deck B an
- 03 Rot Cue 1: Markierung im Track, der auf Deck B abgespielt wird

3) ERSTGEBRAUCH VON VIRTUALDJ DJC MK4

a) Seriennummer

Wenn Sie VirtualDJ DJC Mk4 das erste Mal benutzen, werden Sie nach der Eingabe einer Seriennummer gefragt.

Diese Seriennummer finden Sie auf dem Papierumschlag Ihrer Installations-CD. Diese Seriennummer gehört zu Ihnen: Sie können diese nicht ändern und Sie dürfen diese auch keinem anderen Nutzer von VirtualDJ DJC Mk4 mitteilen. Andernfalls sind Sie nicht in der Lage sich auf der VirtualDJ Website zu registrieren und haben keinen Zugriff auf VirtualDJ Serviceupdates, Plug-ins oder Upgrades. Bewahren Sie den CD-Umschlag und die Installations-CD an einem sicheren Ort auf, denn Sie benötigen die Seriennummer und die Installations-CD bei einer Neuinstallation Ihres Systems oder bei Computerwechsel. Das Seriennummerformat ist xxxx-xxxx-xxxxx/.

b) Browserbereich

Wenn Sie VirtualDJ DJC Mk4 zum ersten Mal nutzen, zeigt der Browserbereich keine Musikdateien an.




VirtualDJ DJC Mk4

i) Ordnerbereich

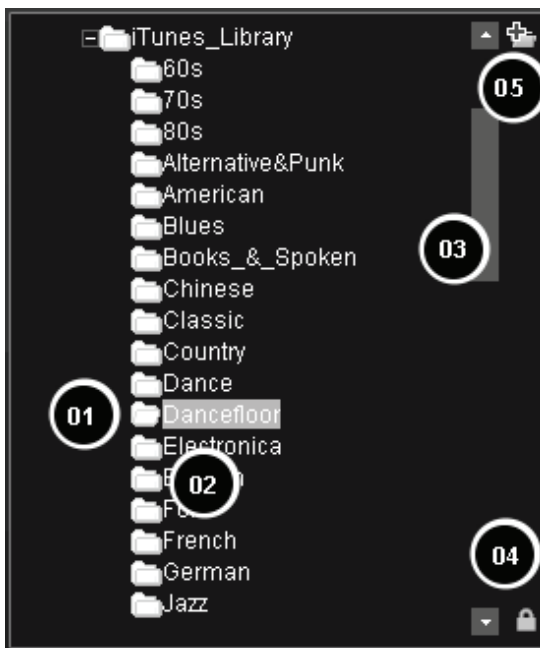
Zur Linken im Browserbereich sehen Sie eine Liste der Ordner und Festplatten Ihres Computers: Der aktive Ordner ist hinterlegt.


Sie wissen, daß Sie im Ordnerbereich sind, da der Ordnerbutton in der Mitte der DJ Console Mk4 aufleuchtet.

Um in den Ordnerbereich zu gelangen, drücken Sie auf den Button mit einem Ordnersymbol .

Um die Ordner, die Sie wollen, zu erreichen, bewegen Sie sich im Ordnerbereich durch:

- Drücken der DJ Console Mk4 Buttons mit den Hoch und Runter Pfeilen, um den aktiven Ordner zu wechseln,
- Erweitern des aktiven Levels durch Drücken des Ordnerbuttons.



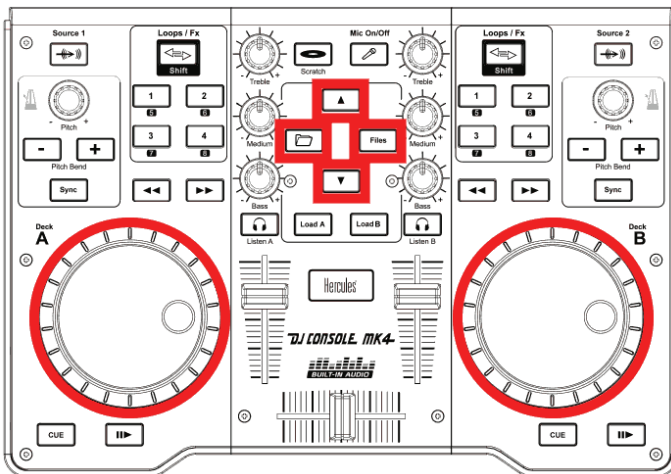
- 01 Aktiver Ordner (virtuell oder Real), hervorgehoben
- 02 Andere Ordner, nicht hervorgehoben
- 03 Graphischer Schieberegler, um sich durch die Liste zu bewegen
- 04 Sperren/Entsperren, um den Dateienbereich zu sperren (falls das Schloss geöffnet ist, kann der Ordnerbereich erweitert und der Dateibereich verborgen werden).
- 05 Virtuellen-Ordner-Hinzufügenbutton:
Sie können einen virtuellen Ordner erstellen (der eine Playliste ist), in dem Sie den Button mit a + und einem roten Ordnersymbol  anklicken, zu finden oben rechts im Ordnerbereich.

ii) Dateienbrowser

Nachdem Sie das Verzeichnis mit Ihren gespeicherten Musikdateien erreicht haben:

- Können Sie den Ordnerbereich durch Drücken des DJ Console Mk4 Buttons mit der Bezeichnung Files verlassen,
- Können Sie sich durch den Dateienbereich durch Drücken der Buttons mit den Hoch und Runter Pfeilen (um zur vorherigen oder zur nächsten Zeile zu gelangen) bewegen,
- Sich schneller durch die Musikkiste bewegen, in dem Sie den Hoch oder Runter Button gedrückt halten und das DJ Console Mk4 Jogwheel für das Deck, das Sie vorprüfen wollen, drehen – dies läßt Sie rascher durch die Liste gehen.

Haben Sie die Datei erreicht, die Sie auf Ihr virtuelles Deck laden wollen, drücken Sie den Hercules DJ Console Mk4 Button mit der Bezeichnung **Load A**, um die Datei auf das linke Deck zu laden – oder drücken Sie den Hercules DJ Console Mk4 Button mit der Bezeichnung **Load B**, um die Datei auf das rechte Deck zu laden.



c) BPM (Beats Per Minute) Rate Ihrer Musikdateien

Die BPM-Rate (Taktrate) ist die Anzahl der Beats (Takte) pro Minute in der Musik, die die Musikgeschwindigkeit widerspiegelt:

- Eine BPM-Rate unter 85 ist langsam,
- Eine BPM-Rate über 130 ist schnell.

i) Analyse der BPM-Raten Ihrer Musikdateien

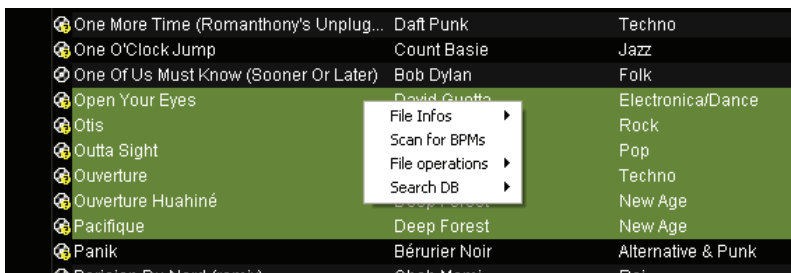
Wenn zum ersten Mal Ihre Liste der Musikdateien in einer DJ Softwareapplikation angezeigt wird, ist die Beats-Per-Minute-Rate noch nicht berechnet: Wir empfehlen dringend, daß Sie sämtliche Musikdateien, die Sie zukünftig mixen wollen, analysieren, sodaß Sie die BPM-Rate (Beats Per

VirtualDJ DJC Mk4

Minute) im Browserbereich sehen können und nur Tracks mit der von Ihnen gewünschten, passenden BPM-Rate geladen werden.

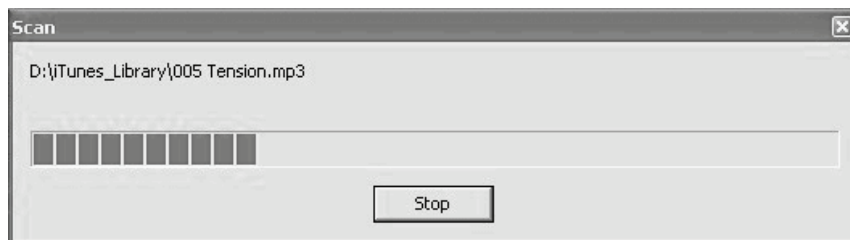
Um die Musikdateien in einem Verzeichnis zu analysieren:

- Wählen Sie die Musikdatei(en) in der Musikliste aus und rechtsklicken mit Ihrer Maus (oder auf dem Mac ohne Rechtsklick der Maus, dafür aber Ctrl + Mausklick): Ein Aufklappmenü ermöglicht Ihnen die Auswahl der Aktion **Scan for BPMs**, um Ihre Musikdateien zu analysieren.



ii) Führen Sie die BPM-Analyse vor und nicht während eines Gigs aus!

Die BPM-Analyse benötigt Zeit (1 Stunde für 120 Musikdateien), die BPM-Analyse Ihrer kompletten Musikbibliothek kurz vor Partybeginn zu starten ist demnach eine sehr schlechte Idee. Sie sollten die Analyse demnach vorher durchführen: Es ist wirklich einfach, denn Sie können Ihre komplette Festplatte analysieren lassen, ohne dabei vor Ihrem Computer hocken zu müssen während VirtualDJ DJC Mk4 die Dateien analysiert. Bitte beachten Sie, daß die BPM-Analyse eine Menge Rechenleistung beansprucht, sodaß das Mixen während VirtualDJ DJC Mk4 Ihre gesamte Musikbibliothek analysiert nicht empfohlen wird, da Ihr Computer nicht mehr so schnell reagieren kann wie er sollte.



Die Analyse ist allgemein akkurat, doch gelegentlich ist die berechnete BPM-Rate nicht korrekt: Manchmal beträgt die berechnete BPM das Doppelte oder nur die Hälfte der aktuellen BPM-Rate (der BPM-Analysierer könnte nur einen Takt von 2 gezählt haben oder hat einen zwischengeschalteten Sound als Takt

angesehen). Sollte Ihre Datei nicht ordnungsgemäß analysiert worden sein, können Sie dies durch die manuelle Eingabe der BPM-Rate korrigieren.

Falls eine Musikdatei nicht analysiert wurde, wird diese beim Laden auf ein Deck analysiert und Sie können die BPM-Rate in der VirtualDJ-Anzeige rechts neben dem Namen des Künstlers ablesen.

iii) Anzeige BPM-Rate

Die BPM-Rate wird in zwei Bereichen angezeigt:

- Falls Sie die Dateien analysiert haben, sind die BPM-Raten im Browserbereich aufgelistet,
- Auf jedem Deck rechts neben dem Namen des Künstlers.



d) Information über die Musiktracks

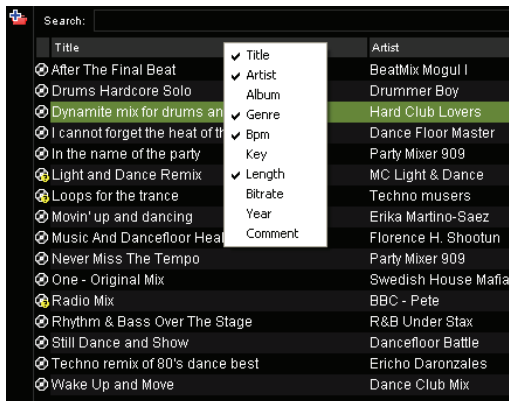
Die in jeder Musikdatei enthaltene Textinformation nennt man einen "Tag": Audiodateien werden allgemein automatisch "getaggt", wenn Sie diese von einer Audio-CD via iTunes, resp. Windows Mediaplayer importieren oder wenn Sie MP3-Dateien kaufen. Ein Tag enthält den Songnamen, Künstlernamen, Komponistennamen, Albumnamen, das Musikgenre und das Datum, an dem die Musik aufgenommen wurde.

Nachdem Sie die Musikdateien mit VirtualDJ analysiert haben, wird die BPM-Rate dem Tag hinzugefügt.

i) Anpassen der Taganzeige

Sie können festlegen, welche Felder des Tags Sie im Musikbrowser anzeigen lassen wollen, indem Sie mit Ihrer Maus auf die Musikbrowser-Titelzeilen rechtsklicken (oder Ctrl + Mausklick im Mac OS, falls Sie eine Mac-Maus mit nur einem Button nutzen).

VirtualDJ DJC Mk4



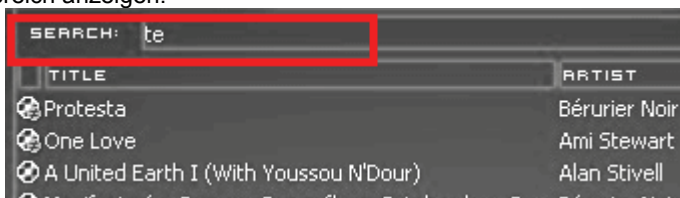
Sie können die folgenden Tags anzeigen: Title (Titel), Artist (Künstler), Album, Genre, Bpm, Key (Schlüssel), Length (Länge), Bitrate, Year (Jahr), Comment (Kommentar).

ii) Sortieren der Musikdateien

Sie können Ihre Musikdateien nach jeder Taginformation (durch Songnamen, Künstlernamen, BPM, Musikgenre...) sortieren, indem Sie auf die Titelzeile des betreffenden Tags klicken.

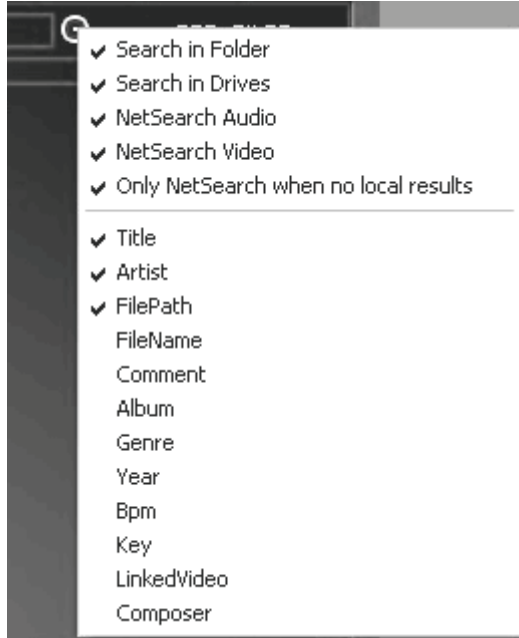
iii) Suchen

Mittels des **Search** Feldes können Sie auch nach Songs suchen: Wenn Sie eine Buchstabenfolge in dieses Feld schreiben, wird VirtualDJ DJC Mk4 alle Musikdateien, die diese Buchstabenfolge in deren Tags beinhalten, im Dateibereich anzeigen.



Sie können den Suchbereich auch durch Klicken auf den runden Button, rechts neben dem Search-Feld, definieren.





4) ABSPIELEN EINER AUDIODATEI

a) Laden und Abspielen einer Audiodatei

Nachdem Sie eine Audiodatei in Ihrem Musikbrowser ausgewählt haben, können Sie diese:

- Auf das linke Deck von VirtualDJ laden, indem Sie den **Load A** Button auf Ihrer DJ Console Mk4 drücken oder
- Auf das rechte Deck von VirtualDJ laden, indem Sie den **Load B** Button auf Ihrer DJ Console Mk4 drücken.

ENGLISH

FRANÇAIS

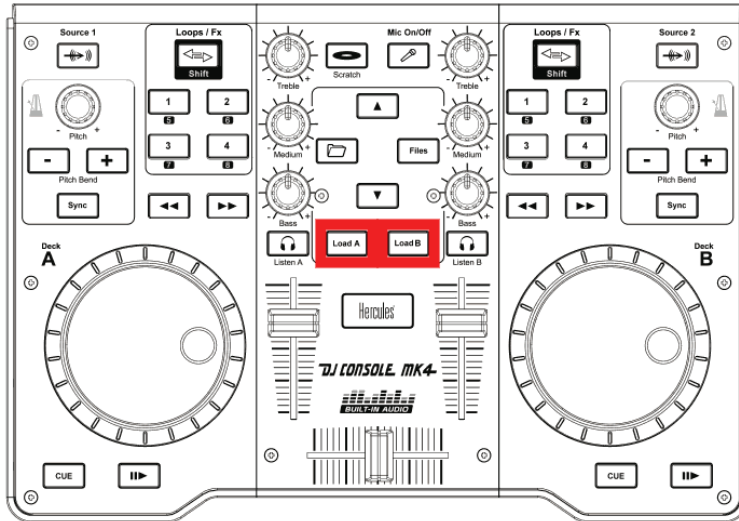
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

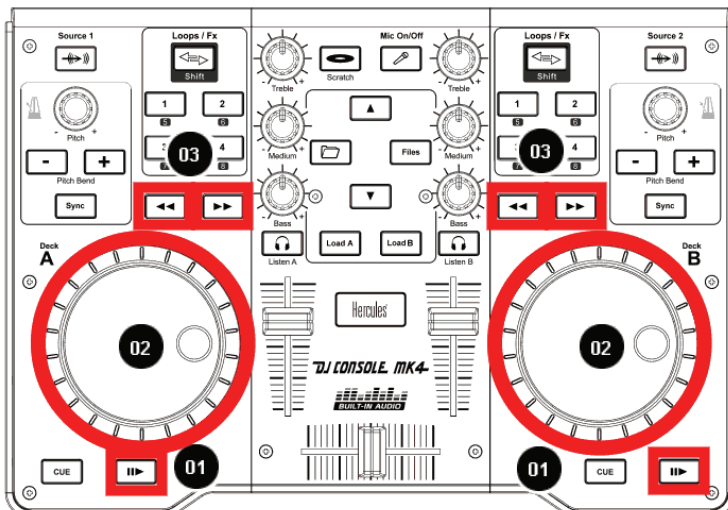
ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4



Nachdem eine Audiodatei auf ein Deck geladen wurde, können Sie:

- Diese Abspielen: Drücken Sie den Play Button auf dem entsprechenden Deck der DJ Console Mk4,
- Sich innerhalb der Audiodatei bewegen: Drehen Sie das Jogwheel auf dem entsprechenden Deck,
- Sich schneller innerhalb der Audiodatei bewegen: Drücken Sie auf die Buttons Schneller Vorlauf/Schneller Rücklauf auf dem entsprechenden Deck.



b) Unterstützte Audioformate

i) Dateierweiterungen

VirtualDJ DJC Mk4 unterstützt die meisten, digitalen Audioformate, wie MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) und CD-Audio.

ii) DRM geschützte Dateien

VirtualDJ DJC Mk4 kann keine DRM geschützten Dateien abspielen. Falls Sie eine AAC Datei mit DRM Schutz erworben haben, besteht die Lösung zum Abspielen der Datei mit VirtualDJ DJC Mk4 darin, eine Audio-CD mit dieser Musikdatei zu brennen und zum Mixen diese Audio-CD statt der AAC Datei mit DRM Schutz zu nutzen.

iii) Videodateien

VirtualDJ unterstützt auch Videodateien aber das Abspielen in VirtualDJ DJC Mk4 ist auf ein kleines Fenster begrenzt: Um Videos im Vollbild zu mixen, benötigen Sie die Version VirtualDJ Pro. Sie können auf der Website <http://www.virtualdj.com> von VirtualDJ DJC Mk4 auf VirtualDJ Pro upgraden.

c) Vorhören von Tracks (Previewing)

Ein Audiotrack vorhören meint:

- Ihn nur für die Ohren des DJs abzuspielen,
- Während ein anderer Track für das Publikum gespielt wird.

Normalerweise hören Sie einen Track über Ihren Kopfhörer vor, während Sie einen anderen für das Publikum über Lautsprecher spielen. Die Musik, die das Publikum hören kann, nennt man den Mix.

i) Vorbereitung

Bevor Sie eine Musikdatei für das Publikum spielen, können Sie diese vorhören, um:

- Eine Musikdatei auszuwählen: Kontrollieren Sie, daß diese zur Atmosphäre und zum Beat der Party paßt,
- Einen Cuepoint in der Musikdatei zu setzen: Der Cuepoint ist die Markierung, die Sie in einer Musikdatei an der Stelle setzen, an der Sie möchten, daß das Publikum die Musik zu hören beginnt. Bei einer Tanzparty sollten Sie einen Cuepoint so setzen, daß die Menschen den Beat hören können.
- Die Musikdatei mit dem vorherigen Track, der für das Publikum gespielt wird, zu synchronisieren.

VirtualDJ DJC Mk4

ii) Equipment

Um eine Musikdatei vorhören zu können, müssen Sie Ihre Kopfhörer an den DJ Console MK4 Kopfhörerausgang, Vorn am Gerät, anschließen.

iii) Ablaufschritte

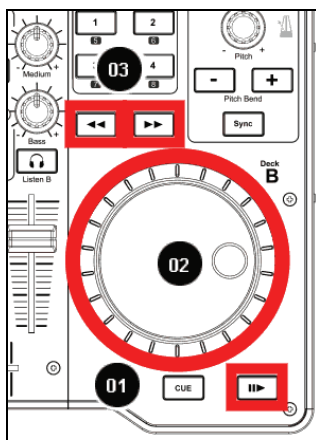
Um eine Musikdatei vorzuhören:

- Sollten Sie vorzugsweise Kopfhörer mit einer niedrigen Impedanz (unter 64 Ohm) nutzen, um einen starken Ausgangspegel zu bekommen.
- Laden Sie eine Musikdatei auf das Deck, das der Position des Crossfaders gegenüberliegt (so daß das Publikum das Vorhören nicht hören kann).
- Drücken Sie den **Listen A** oder **Listen B** Button auf Ihrer DJ Console Mk4, um Deck A oder respektive Deck B vorzuhören.
- Hören Sie die Musikdatei über Ihren Kopfhörer vor, indem Sie den Button Play drücken.

d) Bewegen innerhalb eines Musiktracks

Sie können sich innerhalb eines Musiktracks bewegen, indem Sie 3 Kontrollen benutzen:

- Abspielen des Musiktracks mittels der DJ Console Mk4 **Play Buttons**. Dies ist der einfachste Weg: Nur den Play Button des gewählten Decks auf Ihrem Controller drücken und Sie hören den Track über Ihren Kopfhörer an der Position, die Sie erreicht haben.
- Bewegen innerhalb des Tracks durch Drehen der DJ Console Mk4 **Jogwheels**. Das ist der präziseste Weg: Drehen Sie das Jogwheel zurück und vor und Sie sehen Ihre Position im Waveform-Fenster,
- Gehen Sie vor und zurück, indem Sie die **Fast Forward** und **Rewind Buttons** drücken. Dies ist der schnellste Weg: Sie können Ihre Position im Track in der kleinen Waveform-Vorschau über der virtuellen Schallplatte in der VirtualDJ Anzeige sehen.



e) Setzen eines Cuepoints

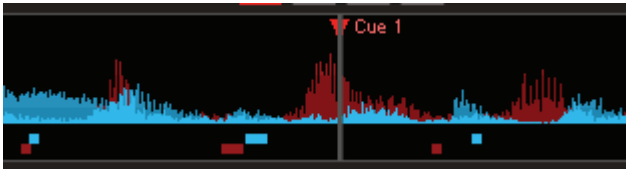
Ein **Cuepoint** ist eine Markierung des Moments, an dem Sie wollen, daß die Musik für das Publikum einsetzen soll, um den langsamen Start eines Musiktracks zu vermeiden, wenn dieser zu langsam zum Tanzen ist. Diese Markierung ist dazu gedacht, das Abspielen der Musikdatei dann zu starten, wenn der Beat stark genug zum Tanzen ist, da ein langsamer Beginn der Musik ohne kräftigen Beat den Tanzrhythmus unterbrechen könnte.

i) Anwählen eines Cuepoints

Nachdem die Musikdatei auf ein Deck geladen wurde, hören Sie diese für sich selbst (über Ihren Kopfhörer) vor, bis zu dem Punkt, den Sie als Markierung wählen wollen: Sie können diesen Punkt durch Abspielen der Musik erreichen, durch Drücken des Schnellvorlauf-Buttons oder durch Drehen des Jogwheels. Drücken Sie dann den Cue-Button an der Stelle, an der Sie einen Cuepoint setzen wollen.

VirtualDJ fügt hinzu:

- einen Marker mit der Bezeichnung **Cue 1** in der Waveform-Anzeige



- einen Balken mit rotem Punkt unten in der Waveform-Vorschau-Anzeige



VirtualDJ DJC Mk4



ii) Ändern der Position eines Cuepoints

Jedesmal, wenn Sie den Cue-Button drücken, aktualisiert VirtualDJ DJC Mk4 die Position des Cuepoints.

iii) Zum Cuepoint gehen

Wurde ein Cuepoint für eine Audiodatei gesetzt und gespeichert, können Sie zu diesem Cuepoint durch Drücken des Play Buttons gehen und dann den Cue Button drücken, während der Track gespielt wird. Bitte beachten Sie, daß der Track bereits spielen muß, bevor Sie den Cue Button drücken: Andernfalls, falls der Track noch nicht gespielt wird, setzen Sie stattdessen durch Drücken des Cue-Buttons einen neuen Cuepoint.

iv) Löschen eines Cuepoints

Falls die Musik mit einem Cuepoint geladen ist, gehen Sie zum Start der Musikdatei (mit dem Rewind-Button) und drücken den Cue-Button. Der vorher gesetzte Cue 1 Punkt wird gelöscht.

5) BEATMATCHING (TAKTANGLEICHUNG) VON MUSIKDATEIEN

Die Aufgabe des DJs ist es, das Publikum mit tanzbarer Musik zu versorgen. Dies beinhaltet:

1. Auswahl von Musiktracks, die bestens zum Publikum passen,
2. Beibehaltung eines Tanzrhythmus mit einer guten Atmosphäre und die Vermeidung jedweder Rhythmusunterbrechung durch Lücken in der Musik oder ein zu starker Wechsel im Takt (BPM),
3. **Übergänge für die Tänzer leichter machen** durch das Synchronisieren des nächsten Musiktracks mit dem vorhergehenden, wann immer dies möglich ist: Diese Synchronisation nennt man **Beatmatching (Taktanpassung)**.

VirtualDJ DJC Mk4

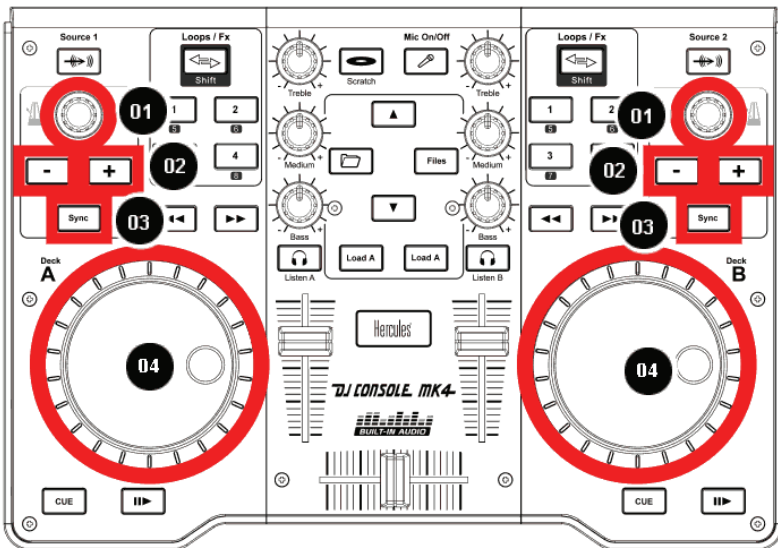
Beatmatching besteht aus der Justierung der Abspielgeschwindigkeit des Musiktracks B bis zu dem Moment, an dem die Beats (oft markiert durch Drums oder Bass) von Track B genau auf der gleichen Zeitlinie, wie die des Tracks A liegen. Um den gleichen Beat durch 3 Schritte zu erhalten:

1. Wenn Track A abgespielt wird,
2. Mixen Sie Track B ineinander mit Track A,
3. Wenn Sie das Abspielen von Track A stoppen, und nur noch Track B gespielt wird, ersparen Sie den Tänzern einen Wechsel im Tanzrhythmus.

Falls die BPM-Raten von 2 Musiktracks zu weit auseinander liegen, könnten Sie diese dadurch synchronisieren, indem Sie die BPM-Rate des zweiten Musiktracks auf die Hälfte oder das Doppelte der Beat-Rate des ersten Musiktracks setzen, sodaß der Beat des zweiten Musiktracks auf dem ersten Beat (von 2) des ersten Musiktracks liegt und umgekehrt. Typischerweise können Sie einen 75 BPM Musiktrack mit einem anderen 75 BPM Track synchronisieren oder aber mit einem Track der 150 BPM aufweist.

Hercules DJ Console Mk4 verfügt über 4 Kontrollen zum Beatmatching

1. Pitchfader
2. Pitch Bend Buttons (Pitch Bend +/-)
3. Sync Button
4. Jogwheels



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH




NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4

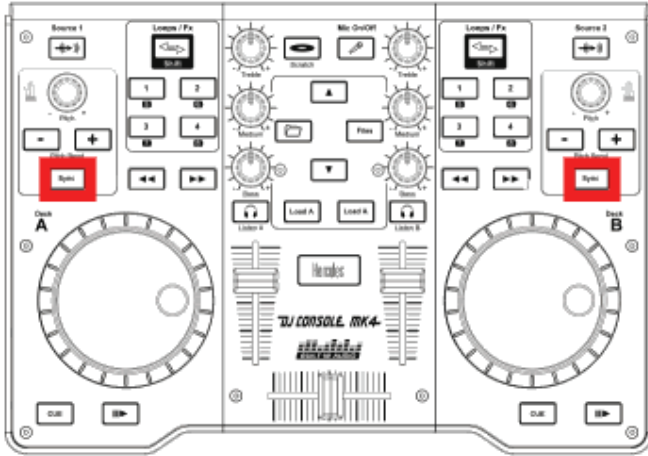
Die Anzeige von VirtualDJ DJC Mk4 verfügt über 5 Kontrollen pro Deck zur Kontrolle des Pitch:

1. Der Pitchfader.
2. Die Buttons Pitch Bend links  und Pitch Bend rechts  unter dem Pitchfader, die den Pitch stufenweise ändern und zu dem vorher gesetzten Pitch zurückkehrt nachdem Sie die Buttons nicht mehr gedrückt halten.
3. Der Pitch Restore Button  rechts neben dem Pitchfader, der den Pitch stufenweise zum Standardwert der Audiodatei wiederherstellt (auf 0.0% Pitch Abweichung).
4. Der SYNC Button rechts und links der Pause und Play Buttons
5. Die Pitch-Maßkala über dem Pitchfader, zeigt den Pitchwert an (die %uale Abweichung des Pitch bezogen auf die Originalgeschwindigkeit). Durch Doppelklicken auf die Pitch-Maßkala wird die Pitchgrößenordnung zwischen 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% and 100% verändert.



a) Sync Button auf der DJ Console Mk4 (= Beatmatch)

Durch Drücken eines **Sync Buttons** der DJ Console Mk4 (oder durch Klicken eines VirtualDJ SYNC-Buttons) auf einem Deck, **wird der Beat** der auf diesem Deck geladenen Musik **sofort mit dem Beat der Musikdatei des anderen Decks synchronisiert** - dieser Beatmatchingprozess greift augenblicklich und ist einfach.



Sie können einen Musiktrack mit einem anderen mit dem Sync Button so lange, wie die BPM-Differenz beider Tracks innerhalb der Begrenzung der Pitch-Maßkala liegt, synchronisieren. Die Pitch-Maßkala ist die Prozentzahl die über dem VirtualDJ Pitchfader angezeigt wird, wenn der Pitch-Button seine Ober- oder Untergrenze erreicht.

Die Pitch-Maßkala kann durch Doppelklick auf die Prozentzahl über dem Pitchfader verändert werden

Sie können einen Pitchwert von 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% oder 100% setzen.

Tip: Falls Sie einen Pitchwert von z. B. 33% gesetzt haben und zwei Tracks angleichen wollen deren BPM-Differenz 33% (z. B. synchronisieren eines 140 BPM Audiotracks mit einem 100 BPM Audiotrack, was einer Differenz von 40 % entspricht), können Sie:

- Erstens die Geschwindigkeit des Referenztracks ändern – z. B. die 100-BPM-Musik auf 110 BPM anheben
- und danach eine Synchronisierung des anfallenden 140-BPM-Tracks mit der neuen Geschwindigkeit des 110-BPM-Referenztracks vornehmen.

b) Pitchfader

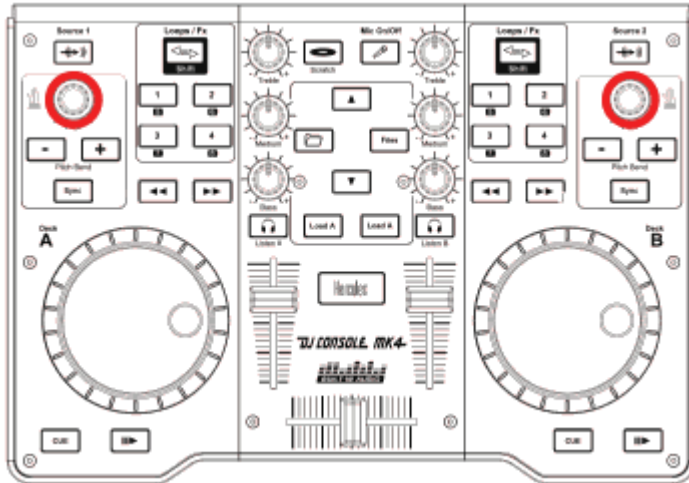
i) Pitchfader

Der Pitchfader verlangsamt/beschleunigt die Abspielgeschwindigkeit einer Musikdatei.

Auf der DJ Console Mk4 manipulieren Sie die Pitchfader-Funktion mit den Pitch-Drehpotis (diese Drehpotis haben keine Rotationsbegrenzung).

- Abspielen verlangsamen = Drehen Sie den Pitchknob (Drehpoti) nach rechts
- Abspielen beschleunigen = Drehen Sie den Pitchknob (Drehpoti) nach links

VirtualDJ DJC Mk4



In der Anzeige von VirtualDJ wird der Pitchfader von einem vertikalen Regler auf der rechten Seite jedes Decks repräsentiert.



Nachdem der Pitchfader seinen maximalen Wert in der VirtualDJ Anzeige (die obere oder untere Position) erreicht hat, gibt es keine Möglichkeit den Pitch-Button an Ihrer DJ Console Mk4 in der gleichen Richtung weiterzudrehen, da das Level nicht weiter geht.

VirtualDJ DJC Mk4

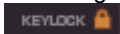
ii) Master Tempo = Keylock

Master Tempo ist eine Einstellung, die Ihnen ermöglicht den Klang eines Tracks unverändert zu lassen, während Sie das Tempo verändern: Dies ist nützlich, um einen Track zu beschleunigen oder zu verlangsamen, ohne den Klang zu verändern.

Sie können das Master Tempo in VirtualDJ DJC Mk4 an-/ausschalten, indem Sie auf das Keylock Logo klicken (ein Schlüssellogo oben auf dem Pitchfader, über der Pitch-Maßskala).



Bei orangemem Schloß ist das Master Tempo AN.



Bei grauem Schloß ist das Master Tempo AUS.



iii) Pitch Scale (Pitchgrößenordnung)

Die Pitchgrößenordnung ist die Prozentangabe der Geschwindigkeitsveränderung, die Sie mit dem Pitchfader erreichen können: Eine Pitchgrößenordnung von 12 % bedeutet das die obere Position des Pitchfadern in VirtualDJ einer 12 %igen Verlangsamung der angespielten Musik entspricht, während die untere Position des Pitchfadern einer 12 %igen Beschleunigung der abgespielten Musik entspricht (eine 100 BPM-Rate wird zu einer 88 BPM-Rate, wenn der Fader nach oben geschoben wird und 112 BPM, wenn der Fader nach unten geschoben wird).

VirtualDJ DJC Mk4



Die Änderung der Pitchgrößenordnung kann verändert werden durch Doppelklicken auf die Pitch-Prozentangabe oberhalb des Pitchfaders in der VirtualDJ DJC Mk4 Software: Sie können eine Pitchgrößenordnung von 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% oder 100% setzen.

Je niedriger die Pitchgrößenordnung, desto höher ist die Präzision des Pitchfaders: Eine niedrigere Pitchgrößenordnung macht den Pitchfader präziser, aber begrenzt die Wahl Ihrer Musiktracks, deren BPM nahe bei der BPM der bereits geladenen Musik liegen muß, um in die Pitchgrößenordnung zu passen.

iv) Aktivität des Pitchfaders in VirtualDJ

Wenn Sie den Pitchfader bewegen, können Sie dessen Aktivität auf zweifache Art sehen:

- Der BPM Counter verändert sich (in VirtualDJ DJC Mk4 rechts neben dem Künstlernamen angezeigt),
- das Scrollen des Musiktracks im Waveform-Fenster wird langsamer oder schneller.

Wie auch immer, der beste Weg die Pitchveränderung wahrzunehmen, ist die Änderung der Musikgeschwindigkeit zu hören.

VirtualDJ DJC Mk4

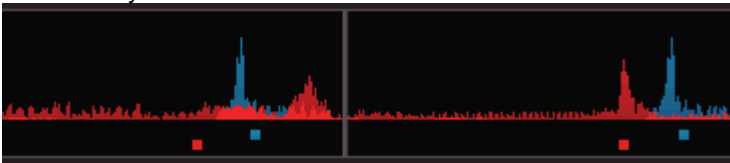


Im VirtualDJ Waveform-Fenster wird der Beginn jedes Beats durch ein kleines Quadrat unter der Waveform markiert, also:

- Falls die Quadrate beider Musiktracks sich übereinander befinden, sind diese synchronisiert,



- falls die Quadrate beider Musiktracks sich nicht übereinander befinden, sind diese nicht synchronisiert.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

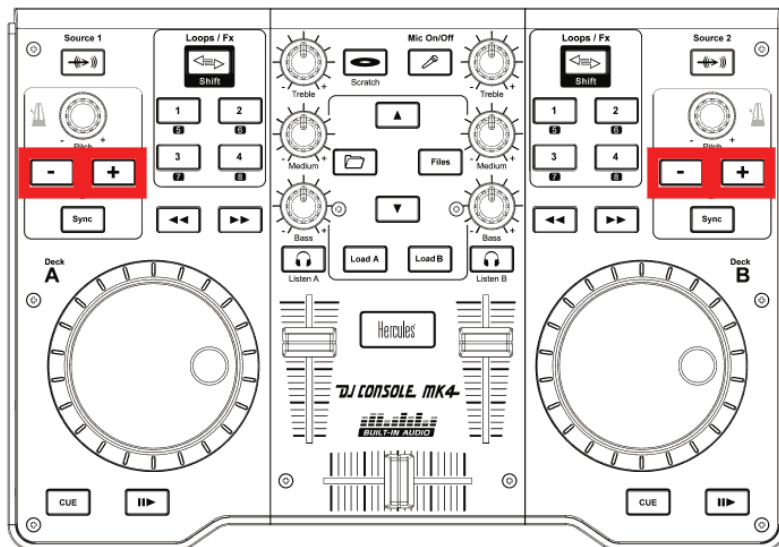
ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4

c) Pitch Bend Buttons (“Pitch Bend –” und “Pitch Bend +”)

Die Pitch Bend –/+ Buttons verlangsamen/beschleunigen das Abspielen eines, auf ein Deck geladenen, Musiktracks. Der Unterschied zwischen diesen Funktionen und den Pitchfadern besteht darin, daß die Pitch Bend Aktivität nur temporär ist: Wenn Sie den Button loslassen, wird die Abspielgeschwindigkeit des Musiktracks schrittweise auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt. Pitch Bend ist demnach eine “geschmeidige Einstellung”.



i) Pitch Bend benutzen

Um den Beat zweier Musikdateien anzupassen, können Sie normalerweise:

- Beide Musikdateien mit dem Pitchfader auf die gleiche BPM setzen und danach,
- die Beats des einen Tracks mit dem des anderen Tracks abgleichen, indem Sie diesen mit den Pitch Bend Buttons verlangsamen oder beschleunigen.

ii) Betrachten der Aktivität von Pitch Bend in VirtualDJ

Wenn Sie den Pitch Bend – oder Pitch Bend + Button drücken:

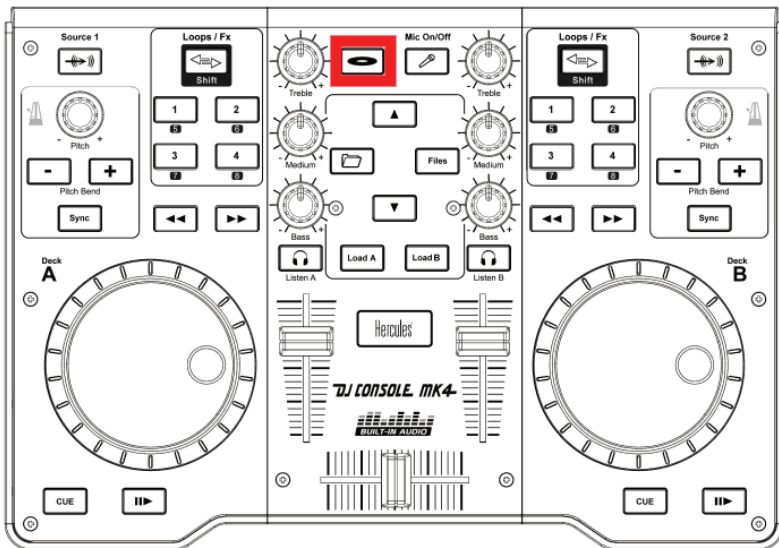
- Bleibt der BPM Counter unverändert (in VirtualDJ DJC Mk4 rechts neben dem Künstlernamen angezeigt),
- doch der Musiktrack scrollt im Waveform-Fenster langsamer oder schneller.

Der beste Weg die Änderung des Sounds durch die Pitch Bend Funktion zu bemerken, ist die Veränderung der Musikgeschwindigkeit zu hören.

d) Jogwheels

Während die Musik auf einem Deck abgespielt wird, hat das Jogwheel des Decks zwei mögliche Modi:

- **Fine Tuning** Modus (wenn der Scratchbutton auf der DJ Console Mk4 aus ist): Sie können die Abspielgeschwindigkeit der Musik temporär verlangsamen oder beschleunigen, indem Sie die Jogwheels drehen – genauso als würden Sie die Pitch Bend – oder Pitch Bend + Buttons drücken. Diese Aktion entspricht der, als würden Sie eine Schallplatte auf einem Turntable verlangsamen oder beschleunigen, indem Sie Ihre Finger an den Rand der Schallplatte legen.
- **Scratch** Modus (wenn der Scratchbutton auf der DJ Console Mk4 aufleuchtet): Jedes Mal, wenn Sie ein Jogwheel betätigen, fixieren Sie das Abspielen Ihres Musiktracks entsprechend der Bewegung des Jogwheels. Wenn Sie also das Jogwheel am Platz halten, wird die Musik angehalten, drehen Sie das Jogwheel entgegen des Uhrzeigersinns, wird der Musiktrack rückwärts gespielt und wenn Sie das Jogwheel im Uhrzeigersinn drehen, wird die Musik vorwärts abgespielt und zwar in der Drehgeschwindigkeit mit der das Jogwheel bewegt wird. Dieser Scratchmodus produziert die gleiche Aktion mit der Musikdatei, als wenn Sie auf einer Schallplatte wäre und Sie mit Ihrer flachen Hand diese Schallplatte zum Scratchen bewegen würden.



Falls der Scratchbutton **aufleuchtet**, sind die Jogwheels im **Scratch**modus.
Falls der Scratchbutton **nicht aufleuchtet**, sind die Jogwheels im **Fine Tuning** Modus.

VirtualDJ DJC Mk4

6) LOOPS UND EFFEKTE

Die Aufgabe eines DJs besteht nicht nur darin, Musik ohne Zwischenpausen zu spielen, sondern auch das Letzte aus existierenden Musiktracks herauszukitzeln, um deren Energie zu verbessern und die Tänzer anzuspornen.

Die in VirtualDJ DJC Mk4 Edition enthaltenen Funktionen sind:

- Loops (1-beat, 2-beat, 4-beat, 8-beat)
- Effekte (Flanger, Beatgrid, Flippin Double, Overloop) [Bitte beachten Sie, daß bei Mac OS, Overloop nicht verfügbar ist].

Diese Funktionen werden auf jedem Deck der DJ Console Mk4 durch 5 Pushbuttons in dem Bereich mit der Bezeichnung Loops/Fx kontrolliert: Ein Shift-Button und 4 Buttons mit der Bezeichnung 1, 2, 3, 4 (die zu den Buttons 5, 6, 7, 8 werden, wenn der Shiftbutton aktiviert ist).

Leuchtet der Shift-Button an Ihrem Controller nicht auf, befinden Sie sich mit den Buttons 1, 2, 3, 4 im Loop-Modus.

Leuchtet der Shift-Button an Ihrem Controller auf, befinden Sie sich mit den Buttons 5, 6, 7, 8 im Fx-Modus.

a) Loops

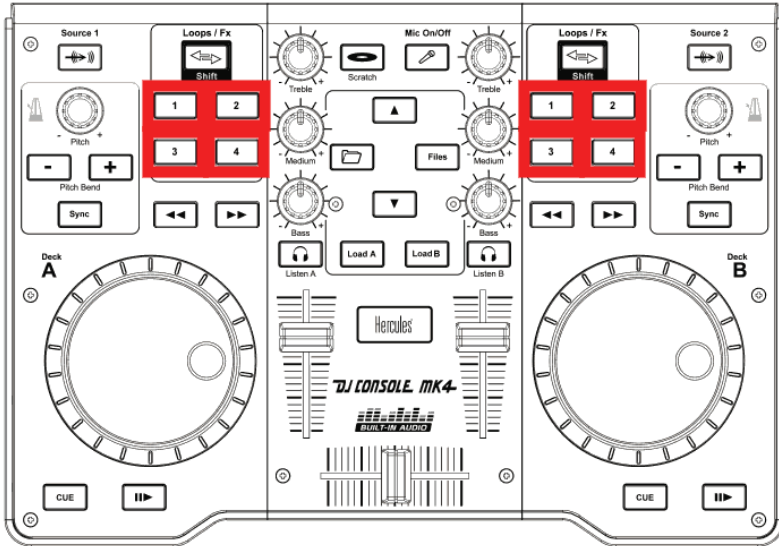
i) Definition

Ein Loop ist ein wiederholtes Abspielen eines Teils der Musik, normalerweise eine bestimmte Anzahl von Beats. Loops werden dazu genutzt, bei einem speziellen Part der Musik zu verharren, ohne deren Rhythmus zu stoppen.

ii) Loopgrößen

Leuchtet der Shift-Button an Ihrem Controller nicht auf, befinden Sie sich im Loop-Modus und ein einzelner Druck der Buttons 1, 2, 3 oder 4 macht Loops in der Musik auf dem in Frage kommenden Deck.

- Button 1: 1-beat-Loop,
- Button 2: 2-beat-Loop,
- Button 3: 4-beat-Loop,
- Button 4: 8-beat-Loop.



iii) Prozedere

Der Loop beginnt exakt in dem Moment, in dem Sie den Button drücken, sodaß die Musik 1, 2, 4 oder 8 Beats nach dem Moment, an dem Sie den Button gedrückt haben, spielt, geht dann zum Beginn des Loops zurück und die Musik geht kontinuierlich weiter, als wenn die Loops ein neuer Musiktrack wären.

Wenn Sie in einen Loop gehen (benutzen der Buttons 1, 2, 3 oder 4), verbleiben Sie in diesem Loop, bis Sie sich dazu entscheiden, diesen zu beenden. Sie können den Loop auf zwei unterschiedliche Arten beenden:

- Einmaliges Drücken des Loop-Buttons beendet den Loop,
- Einmaliges Drücken eines anderen Loop-Buttons verändert die Länge des Loops.

iv) In der VirtualDJ DJC Mk4 Anzeige

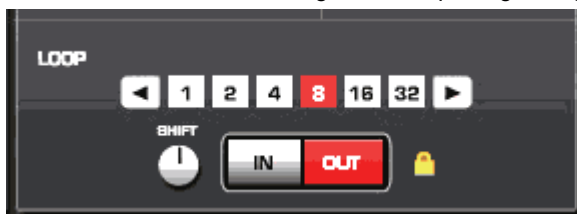
Im VirtualDJ DJC Mk4-Menü sehen Sie den Deckstatus jedes Decks:

Ist kein Loop vorhanden, sind die Buttons der Looparea auf der Anzeige ausgeschaltet.



VirtualDJ DJC Mk4

Ist ein Loop aktiviert, ist der Loop Out Button rot und die Zahl der Beats pro Loop wird ebenfalls rot in der Liste der möglichen Loop-Längen angezeigt.

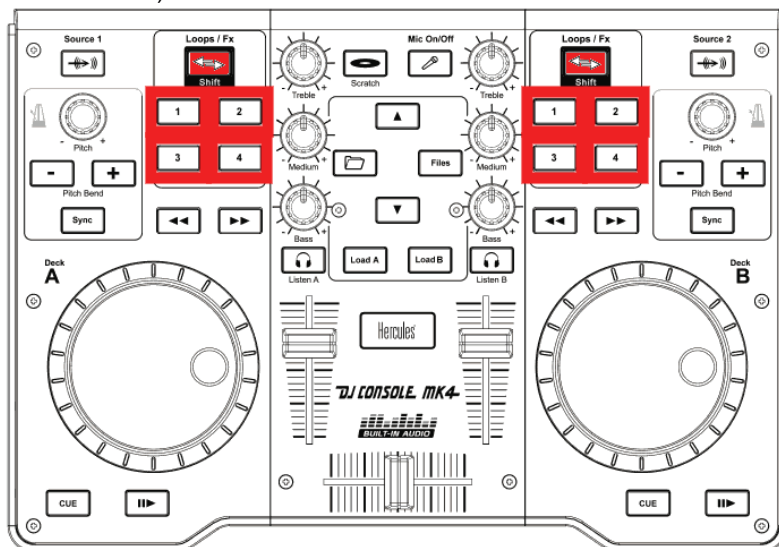


b) Effekte

Leuchtet der Shift-Button an Ihrem Controller auf, befinden Sie sich mit den Buttons 5, 6, 7, 8 im Fx-Modus.

Die den Buttons zugeordneten Effekte sind:

- Button 5 = Flanger
- Button 6 = Beatgrid
- Button 7 = Flippin Double
- Button 8 = Overloop (nur in Windows; bei Mac OS wiederholt der Button 8: den letzten Effekt)



Um die Voreinstellung jedes dieser 4 Effekte zu ändern, klicken Sie in VirtualDJ auf den Effects Button.



i) Flanger

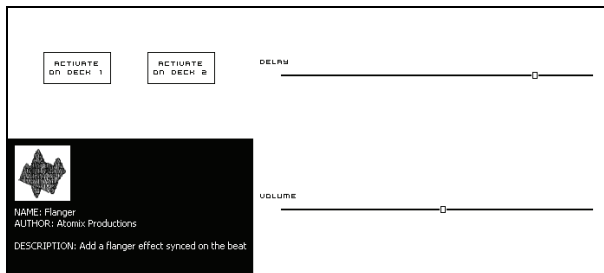
Der Flanger besteht daraus, einigen Frequenzen eines Audiotracks eine Folge von Steckungen und Kompressionen hinzuzufügen, währenddessen die anderen Frequenzen davon unberührt bleiben, sodaß Sie das Tempo und den Klang der Musik beibehalten aber den Sound verändern. Flanger wird sehr häufig bei Techno eingesetzt.

Um den Flanger einzusetzen, drücken Sie auf den Flanger-Button – um ihn zu stoppen, drücken Sie den Button erneut.

Ändern des Flangers

Sie können die Flangervoreinstellungen im Effects Menü mit folgenden Wahlmöglichkeiten ändern:

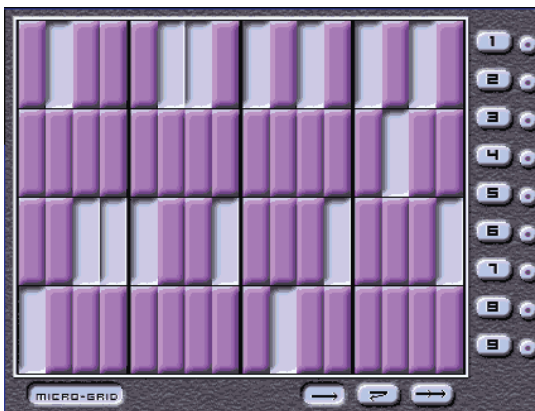
- das Delay (Zeitverzögerung) des Flangers,
- die Frequenz des Flangers.



VirtualDJ DJC Mk4

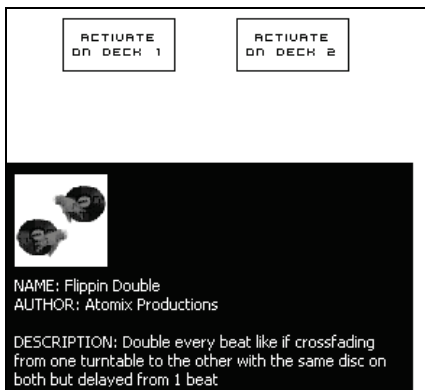
ii) **Beatgrid**

Der Beatgrid ist ein Beat-Wiederholer (Beat-Repeater): Dieser sampled 4 Beats aus dem aktuellen Musiktrack und legt dieses 4-Beat-Muster während 4 Beats über die Musik und fügt der Musik zwischengeschaltete Beats hinzu: Wenn Sie den Beatgrid-Button gedrückt halten, wird das 4-Beat-Muster kontinuierlich als Loop über den Musiktrack gelegt. Wenn Sie den Beatgrid-Button wieder loslassen, stoppt das 4-Beat-Muster beim vierten Beat während die Musik weiterläuft. Sie können das Beatgrid-Muster durch Ändern der Beatgrid-Voreinstellungen im Effects Menü verändern.



iii) **Flippin Double**

Flippin Double wiederholt die Musik mit einer Verzögerung von einem halben Beat, so, als hätten Sie 2 Turntables, die beide den gleichen Track spielen, nur daß einer einen halben Beat hinter dem anderen spielt und Sie am Ende eines jeden Beats den Crossfader schnell zum zweiten Turntable rüberziehen, somit als Resultat eine Wiederholung des Rhythmus haben.



iv) Overloop

Die Overloop-Funktion setzt einen 4-Beat-Loop des aktuellen Tracks und spielt diesen im Hintergrund zum gespielten Track.

Um die Overloop-Funktion anzuwenden, drücken Sie den Overloop-Button einmal.

Um die Overloop-Funktion zu stoppen, drücken Sie den Overloop-Button erneut.



7) SCRATCH, SAMPLER

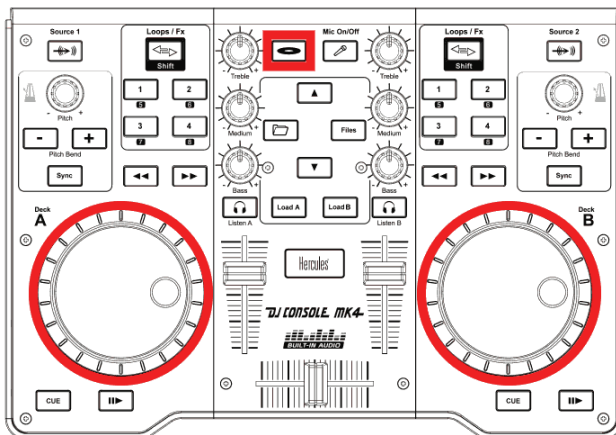
a) Scratching

Scratching ist das Anhalten einer Schallplatte, die auf einem Turntable abgespielt wird, mit der Hand und durch vorwärtige und rückwärtige Bewegung derselben wird ein Teil der Musik vor- oder rückwärts wiedergegeben. Daraus resultiert ein spezifischer Sound, der Scratching genannt wird: Die Schallplatte bewegt sich mit der Geschwindigkeit Ihrer Hand, anstatt der Drehgeschwindigkeit des Turntables (dazu muß eine Slip Mat (Rutschmatte) unter die Schallplatte gelegt werden, um dieselbe von der Drehung des Plattentellers zu isolieren).

i) Scratchmodus

Sie können den Scratch-Modus durch Drücken des Scratch-Buttons – zu finden über dem Nach-oben-Button an Ihrem Controller – aufrufen: Der Button leuchtet auf und Sie können die Jogwheels zum Scratching benutzen.

VirtualDJ DJC Mk4



ii) Aktion

Nachdem Sie sich im Scratch-Modus befinden, können Sie durch Drehen des Jogwheels entgegen des Uhrzeigersinns den Musiktrack rückwärts laufen lassen und durch Drehen des Jogwheels im Uhrzeigersinn die Musik vorwärts abspielen und zwar in der Geschwindigkeit, mit der Sie das Jogwheel drehen.

iii) Genauigkeit der Jogwheels

Scratching erfordert eine höchstmögliche Genauigkeit der Jogwheels, so sollten Sie im DJ Console Mk4 Controlpanel (Steuerungsanwendung) die standardmäßige Genauigkeit der Jogwheels, anstatt der reduzierten Genauigkeitsmodi, wählen. Sie können die Genauigkeit der Jogwheels im DJ Console Mk4 Controlpanel einstellen: Bei manchen Operationen könnten einige DJs bevorzugen, die Genauigkeit der Jogwheels zu reduzieren und diese durch 2 oder durch 4 zu unterteilen. Allerdings erreichen Sie beim Scratching die besten Ergebnisse, je genauer die Jogwheels eingestellt sind.

b) Sampler

i) Funktion

Der Sampler-Modus ist ein Verfahren bei dem Sie einen Loop eines Musiktracks aufnehmen, diesen speichern und einem Button zuweisen, um ihn später zusätzlich zu Ihrer Musikdatei abzuspielen. Dieser aufgenommene Loop wird Sample genannt. Das Abspielen eines Samples über einen Musiktrack kann eine spaßige Dynamik, Rhythmus oder einen stabilen Beat hinzufügen, während Sie damit beschäftigt sind, den nächsten Track vorzubereiten.

ii) Vorgehensweise

Sie können den Sampler-Modus durch Drücken des Buttons mit der Bezeichnung **Sampler** im VirtualDJ Nutzungsinterface aufrufen.





Der Sampler-Modus wird nicht durch die Buttons der DJ Console Mk4 kontrolliert. Sie steuern den Sampler-Modus mit Ihrer Tastatur und Maus. VirtualDJ beinhaltet einige Samples, die in den ersten Banken gespeichert sind: Diese können Sie entweder behalten oder den Inhalt der Banken mit der Aufnahme Ihrer eigenen Samples verändern.

Sie können ein Sample der aktuell gespielten Musik aufnehmen, indem Sie die Bank auswählen, auf der Sie Ihr Sample speichern wollen und den **Rec** Button drücken:

- Wenn Sie in einem Loop sind, bleibt der Sample Rec Button schwarz und VirtualDJ nimmt ein Sample der Looplänge auf.
- Wenn Sie nicht im Loop-Modus sind, wird der Sample Rec Button rot und VirtualDJ nimmt das Sample so lange auf, wie Sie den Rec Button nicht erneut anklicken.

Sie können ein Sample durch Drücken des Sample **Play** Buttons wiedergeben.

iii) Anweisungen für jedes Sample

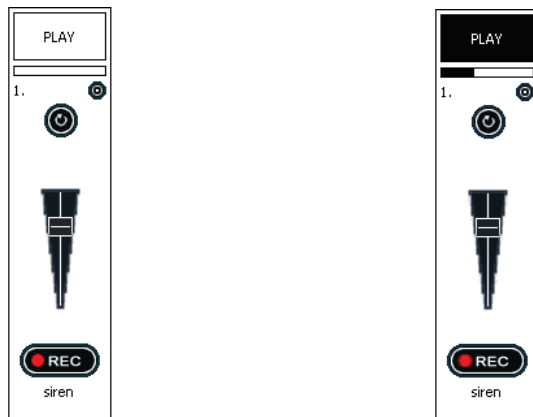


VirtualDJ DJC Mk4

Sie können die Lautstärke für jedes Sample mit dem dazugehörigen Lautstärkereger einstellen.

Sie setzen einen Sample in den Loop-Modus (sodaß VirtualDJ das Sample non-stop abspielt, solange wie Sie den Sample Play Button nicht erneut drücken), in dem Sie den Button mit einem kreisförmigen Pfeil über dem Lautstärkereger anklicken.

Ein Sample im Nicht-Loop-Modus weist keine linken und rechten Pfeile über dem Lautstärkereger auf.



Wenn Sie auf den Play-Bereich klicken, verändert sich dessen Farbe und Sie sehen, wie sich die Playback-Balken schrittweise füllen.

Ein Sample im Nicht-Loop-Modus weist keine linken und rechten Pfeile, um sich im Sample rückwärts oder vorwärts zu bewegen, über dem Lautstärkereger auf.



Trademarks

Hercules® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. . Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP, Vista und 7 sind entweder sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Apple®, Mac OS® und iTunes® sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Virtual DJ™ ist ein Warenzeichen von Atomix Productions. Alle anderen Warenzeichen und Handelsmarken werden hierdurch ausdrücklich anerkannt und befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein.

Konformitätserklärung

EC KONFORMITÄTSANZEIGE: Die DJ Console Mk4 wurde getestet und entspricht der Richtlinie des Rates 89/336/EEC vom 3. Mai 1989 zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit, die in der Richtlinie 93/68/EEC verändert wurde. In einer häuslichen Umgebung kann dieses Gerät Radiostörungen hervorrufen, die der Benutzer durch entsprechende Schritte jedoch vermeiden kann.

KONFORMITÄTSANZEIGE FÜR KANADA: Dieser digitale Apparat der Klasse B erfüllt alle Erfordernisse der Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Elektrostatische Aufladungen

Falls es zu elektrostatischen Aufladungen an Kontakten oder Steckern kommt, ist es eventuell notwendig, einen Reset des Gerätes durchzuführen.

Copyright

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

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

Ausschlußerklärung

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

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie den Lizenzvertrag, der während der Installation der VirtualDJ-Software angezeigt wird, sorgfältig durch. Danach können Sie die Textdatei, die auf Ihren Computer installiert wird, jederzeit betrachten.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



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

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

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.