

INHOUD

INLEIDING	3
1) SYSTEEMVEREISTEN	3
a) Pc.....	3
b) Mac	3
2) OVERZICHT VIRTUALDJ DJC MK4.....	4
a) Browsegebied: mappen + bestanden	4
b) Deck A.....	5
c) Mixer	6
d) Deck B.....	8
e) Geluidscurvegebied	8
3) VIRTUALDJ DJC MK4 GEBRUIKEN	9
a) Serienummer	9
b) Browsegebied	9
i) <i>Gebied met mappen</i>	10
ii) <i>Bestandsbrowser</i>	11
c) De BPM (beats per minuut) van uw muziekbestanden.....	11
i) <i>De BPM van uw muziekbestanden analyseren</i>	12
ii) <i>De BPM-analyse vooraf uitvoeren, in plaats van tijdens een party</i>	12
iii) <i>Weergave van BPM</i>	13
d) Informatie over de muzieknnummers	13
i) <i>Tagweergave aanpassen</i>	14
ii) <i>Muziekbestanden sorteren</i>	14
iii) <i>Zoeken</i>	14
4) EEN MUZIEKBESTAND AF SPELEN	15
a) Muziekbestand laden en afspelen	15
b) Ondersteunde audio-indelingen.....	17
i) <i>Bestandsextensies</i>	17
ii) <i>DRM-beschermdde bestanden</i>	17
iii) <i>Videobestanden</i>	17
c) Een audiotrack vooraf beluisteren	17
i) <i>Doel</i>	17
ii) <i>Apparatuur</i>	17
iii) <i>Stappen</i>	18
d) Pointer verplaatsen binnen een muzieknnummer	18
e) Cue point instellen	19

VirtualDJ DJC Mk4

i)	Cue point plaatsen	19
ii)	Positie van het cue point wijzigen	20
iii)	Naar het cue point gaan	20
iv)	Cue point wissen	20
5)	MUZIEKBESTANDEN BEAT-MATCHEN.....	21
a)	Sync-knop op de DJ Console Mk4 (= beatmatch)	23
b)	Pitchfader	24
i)	Pitchfader	24
ii)	Mastertempo = Keylock.....	25
iii)	Pitchschaal	26
iv)	Actie van de pitchfader in VirtualDJ	27
c)	Pitchbend-knoppen (pitchbend - en pitchbend +)	29
i)	Pitchbend gebruiken.....	29
ii)	Actie van pitchbend bekijken in VirtualDJ	29
d)	Jogwielen	30
6)	LOOPS EN EFFECTEN	31
a)	Loops.....	31
i)	Definitie.....	31
ii)	Looplengte.....	31
iii)	Procedure	32
iv)	In VirtualDJ Mk4	32
b)	Effecten	33
i)	Flanger	34
ii)	Beatgrid	35
iii)	Flippin Double.....	35
iv)	Overloop.....	36
7)	SCRATCHEN EN SAMPLEN.....	36
a)	Scratchen	36
i)	Scratch-modus	36
ii)	Actie.....	37
iii)	Nauwkeurigheid van het jogwiel.....	37
b)	Sampler	37
i)	Functie.....	37
ii)	Procedure	37
iii)	Opdrachten voor samples	38
	AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU.....	40

INLEIDING

VirtualDJ DJC Mk4 is een speciale versie van VirtualDJ van Atomix Productions. Deze versie is op maat gemaakt voor gebruik met de Hercules DJ Console Mk4. Atomix Productions en haar leveranciers behouden zich alle intellectuele eigendomsrechten voor met betrekking tot de software.

Welkom bij VirtualDJ DJC Mk4

Deze krachtige DJ-mixsoftware is speciaal ontwikkeld voor de Hercules DJ Console Mk4 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 te kunnen gebruiken, moet uw Hercules DJ Console Mk4 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 Console Mk4-pictogram zonder rood kruis wordt weergegeven in de taakbalk.

Als het DJ Console Mk4-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 Mk4 Edition werken totdat het rode kruis niet meer wordt weergegeven.

1) SYSTEEMVEREISTEN

a) Pc

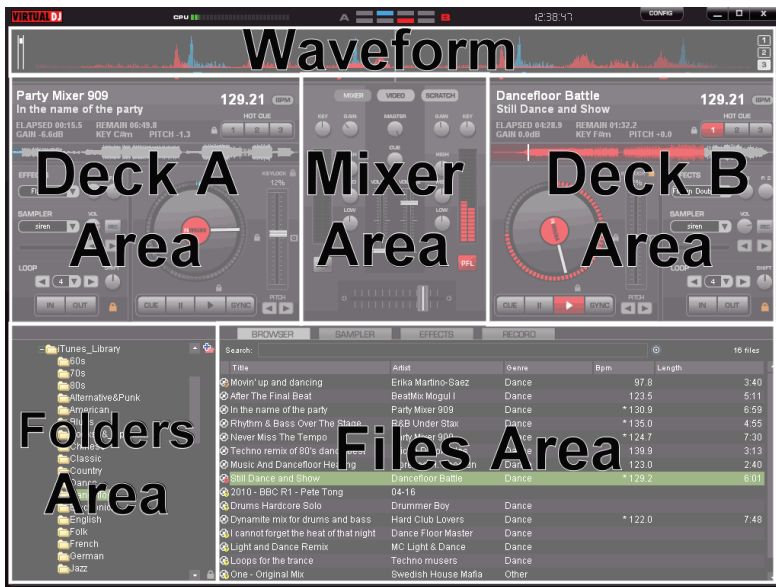
- Pc of notebook met 1,5 GHz-processor of sneller
- 1 GB RAM
- Besturingssysteem: Microsoft Windows XP®, Vista® of 7™
- USB 2.0- of USB 1.1-poort met eigen voeding (of USB-hub)
- Hercules DJ Console Mk4
- Koptelefoon of versterkte stereospeakers
- Cd-rom- of dvd-rom-station
- 1024x600 videoresolutie of hoger, 16-bit
- Microfoon, internetaansluiting + 100 MB vrije ruimte op de vaste schijf

b) Mac

- Desktop/notebook-Mac met Intel 1,5 GHz-processor of sneller
- 1 GB RAM
- Besturingssysteem: Mac OS® 10.5 (Leopard) of Mac OS® 10.6 (Snow Leopard)
- USB-poort met voeding (of USB-hub) (Let op: de USB-poort op Mac-toetsenborden levert geen voedingsstroom en kan daarom niet worden gebruikt)
- Hercules DJ Console Mk4
- 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

VirtualDJ DJC Mk4

2) OVERZICHT VIRTUALDJ DJC MK4



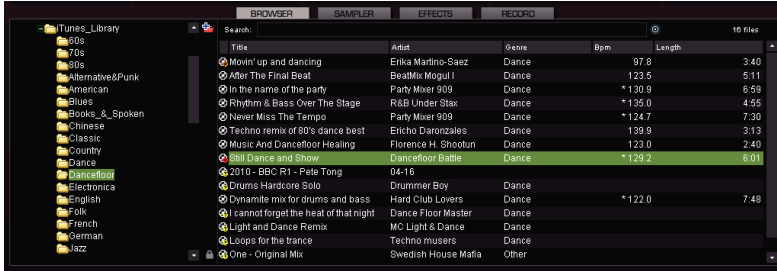
De VirtualDJ DJC Mk4-interface is verdeeld in vijf gebieden:

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

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, een schijf of een locatie op afstand,
- 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.



VirtualDJ DJC Mk4

- 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 muzieknummers naar de virtuele plaat te slepen
- 04 Knoppen voor het aanpassen van pitchbend: pitchbend links  = langzamer en pitchbend rechts  = sneller
- 05 Tijdweergave: verstreken tijd / resterende tijd
- 06 Overzicht geluidscurve (verticale balk = cue point)
- 07 BPM-teller (129,21 = 129,21 Beats Per Minute)
- 08 Pitcheschaal (klikken om pitcheschaal te wijzigen)
- 09 Cue-knop = cue-point positie 1 instellen of terug naar laatst geselecteerde cue-point
- 10 Effects: klik op de naam om de betreffende functie in te schakelen en klik op het pijltje naar beneden om andere effecten te selecteren
- 11 Pauzeren/afspelen
- 12 Sync = deck synchroniseren met het andere deck
- 13 Loop in / Loop uit= de loop-modus starten
- 14 Smart Loop-modus: wanneer deze modus is ingeschakeld (sleutelsymbool is oranje) en u klikt op de Loop Out-knop, dan wordt er een continue loop gemaakt op basis van de geselecteerde looplengte (boven de Loop Out-knop)
- 15 Sampler: besturing van audiosamples
- 16 Hot Cue: extra Cue Points instellen
- 17 Smart Play-modus: afspelen synchroniseren met de muziek op het andere deck

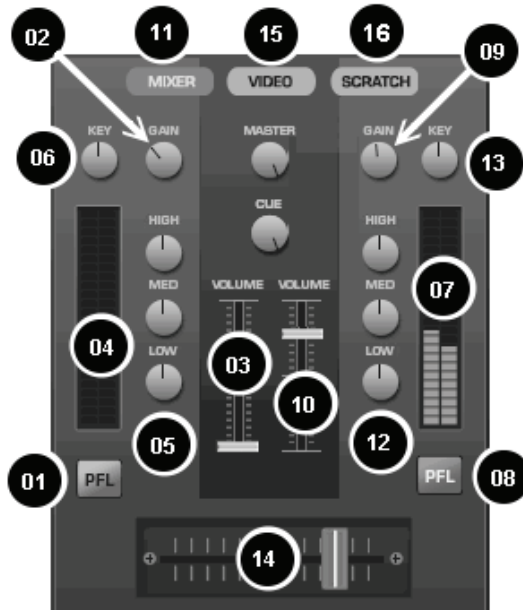
c) Mixer

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

- het volume van beide decks instellen;
- de equaliser (EQ) 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 3 knoppen: **Mixer**, **Video** en **Scratch**. Hiermee kunt u 3 bijbehorende menu's weergeven.

VirtualDJ DJC Mk4



- 01 PFL = deck A vooraf beluisteren. Klik op de PFL-knop: deze wordt blauw want u beluistert deck A, In het geluidscurvescherm wordt de curve van deck A in blauw op de voorgrond weergegeven terwijl de curve van deck B in rood naar de achtergrond gaat
- 02 Gain van deck A: draaiknop stelt de versterking van deck A in
- 03 Volumefader van deck A: omhoog = harder / omlaag = zachter
- 04 VU-meter voor deck A
- 05 EQ van deck A: 3 draaiknoppen voor het apart instellen van het niveau van bas, midden en hoog op deck A
- 06 Key: stelt de toonhoogte van deck A in
- 07 VU-meter voor deck B
- 08 PFL = deck B vooraf beluisteren. Klik op de PFL-knop: deze wordt rood want u beluistert deck B, In het geluidscurvescherm wordt de curve van deck B in rood op de voorgrond weergegeven terwijl de curve van deck A in blauw naar de achtergrond gaat
- 09 Gain van deck B: draaiknop stelt de versterking van deck B in
- 10 Volumefader van deck B: omhoog = harder / omlaag = zachter
- 11 Mixer: geeft het mixer-menu weer (standaard)
- 12 EQ van deck B: 3 draaiknoppen voor het apart instellen van het niveau van bas, midden en hoog op deck B
- 13 Key: stelt de toon van deck B in
- 14 Crossfader
- 15 Video: geeft de videomixer weer (video mixen in een klein venster)
- 16 Scratch: geeft een scratchmixer weer. met verticale geluidscurven.

VirtualDJ DJC Mk4

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.



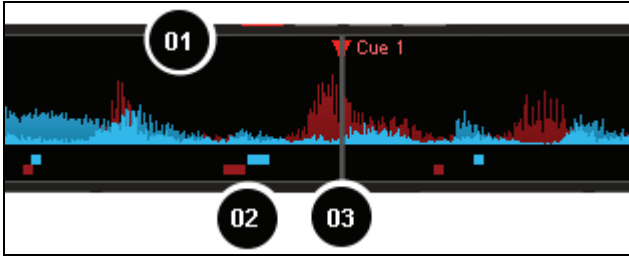
e) Geluidscurvegebied

In dit gebied worden twee geluidscurven weergegeven:

- de geluidscurve voor deck A (linkerdeck) in blauw,
- de geluidscurve voor deck B (rechterdeck) in rood.

De track die u op uw koptelefoon hoort, is de geluidscurve op de voorgrond en de track op het andere deck is de curve op de achtergrond.





- 01 Geluidscurve van 2 audiotracks
- blauwe geluidscurve = track op deck A
- rode geluidscurve = track op deck B
- blauw is op de voorgrond = u beluistert deck A
- 02 Beatmarkeringen: de blauwe rechthoek toont de beat van track A en de rode rechthoek toont de beat van track B
- 03 Rode Cue 1: gemarkeerde positie in de track op deck B

3) VIRTUALDJ DJC MK4 GEBRUIKEN

a) Serienummer

De eerste keer dat u werkt met VirtualDJ DJC Mk4, 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 Mk4. 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/.

b) Browsergebied

Als u voor de eerste keer met VirtualDJ DJC Mk4 werkt, zijn er nog geen muziekbestanden in het browsergebied te zien.



VirtualDJ DJC Mk4

i) **Gebied met mappen**

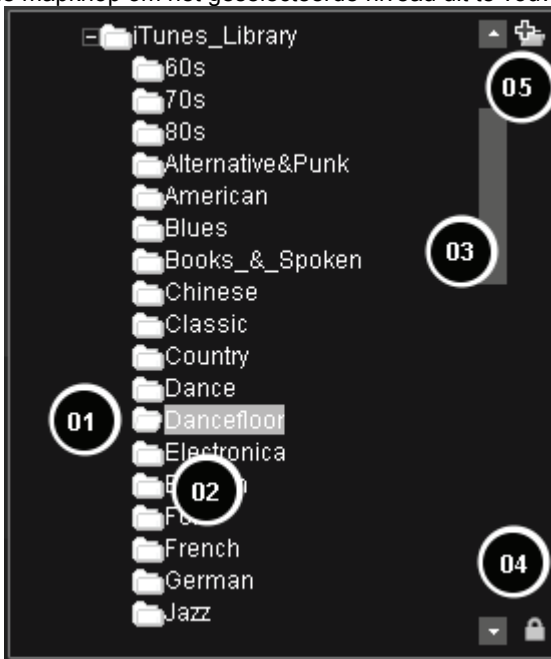
Aan de linkerkant van het browsergebied wordt de lijst met mappen en schijven op de computer weergegeven: de actieve map is gemarkeerd.


Als de lijst met mappen actief is, is de mapknop in het midden van de DJ Control Mk4 gemarkeerd.

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:

- druk op de pijlknoppen omhoog/omlaag van de DJ Console Mk4 om een andere map te selecteren;
- druk op de mapknop om het geselecteerde niveau uit te vouwen.



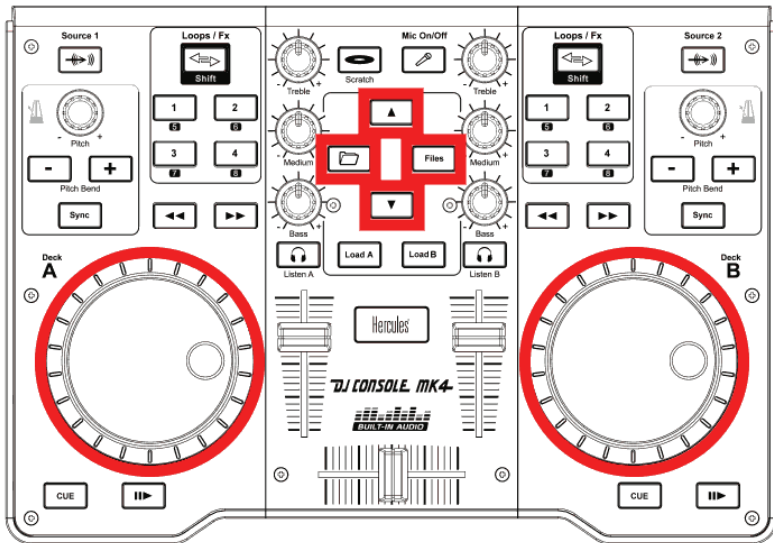
- 01 Actieve map (virtueel of echt), geselecteerd
- 02 Overige mappen, niet geselecteerd
- 03 Schuifbalk om door de lijst te bladeren
- 04 Bestandsgebied blokkeren/deblokkeren (als het slot geopend is, wordt het bestandsgebied verborgen onder een uitgebreid mappengebied).
- 05 Knop voor nieuwe virtuele map:
U kunt een virtuele map (een afspeellijst) maken door rechtsboven in het mappengebied te klikken op de knop met een +-teken en een rood mapsymbool .

ii) Bestandsbrowser

Als u de map 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 Console Mk4;
- door de bestandsbrowser navigeren met behulp van de pijlknoppen omhoog/omlaag (naar de volgende of vorige regel);
- de muziklijst sneller doornemen door de knop omhoog/omlaag ingedrukt te houden en te draaien aan het jogwiel van het deck van de DJ Console Mk4 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 Console Mk4 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.

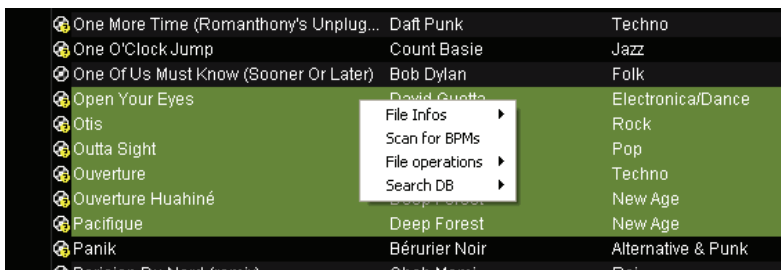
VirtualDJ DJC Mk4

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.

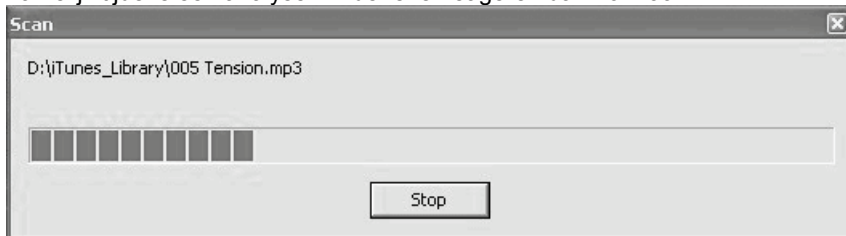
De muziekbestanden in een map analyseren:

- selecteer de bestanden in de muzieklijst 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 Mk4 de muziekbestanden analyseert. Omdat een BPM-analyse veel verwerkingstijd vergt, is het niet aan te raden te mixen terwijl VirtualDJ DJC Mk4 uw volledige bibliotheek analyseert. Uw computer zal namelijk tijdens een analyse minder snel reageren dan normaal.



VirtualDJ DJC Mk4

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 op de VirtualDJ-display aflezen rechts van de naam van de artiest.

iii) Weergave van BPM

De BPM wordt weergegeven in twee gebieden:

- als u de bestanden hebt geanalyseerd, worden de BPM's in het browsergebied weergegeven;
- op elk deck, rechts van de naam van de artiest.



d) Informatie over de muzieknnummers

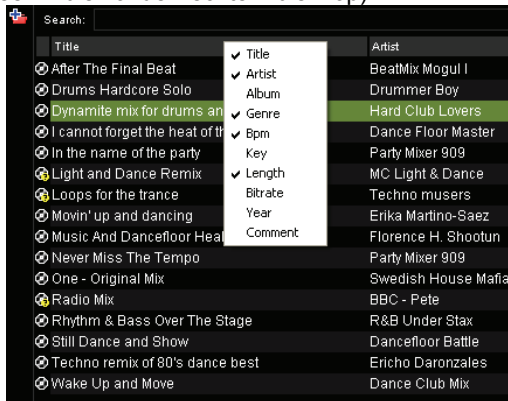
De tekstinformatie die wordt ingevoegd in elk muziekbestand, wordt een 'tag' genoemd. In het algemeen worden uw muziekbestanden automatisch getagged wanneer u een muziek-cd importeert via iTunes of Windows Media Player, of als u MP3-bestanden koopt. Het gaat om tags zoals de naam van de song, de naam 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.

VirtualDJ DJC Mk4

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).



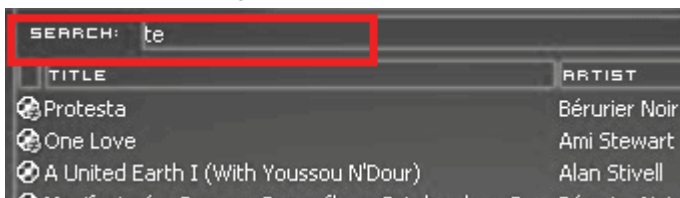
U kunt de volgende tags weergeven: titel, artiest, album, genre, bpm, toonsoort, tijdsduur, bitrate, jaar, opmerkingen.

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.

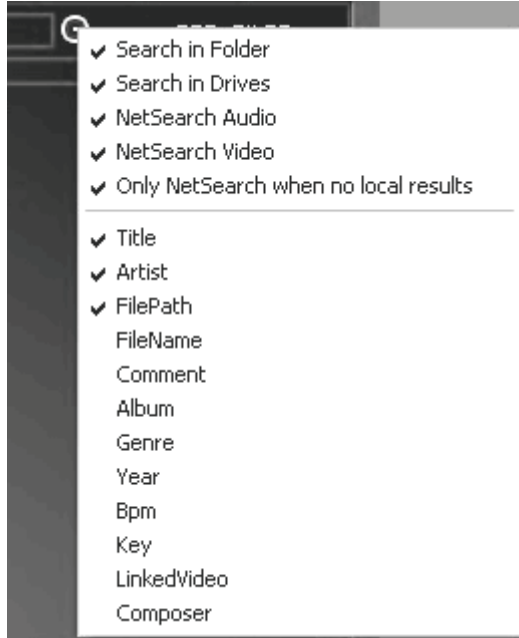
iii) Zoeken

U kunt ook naar nummers zoeken via het **Search**-veld: als u een reeks van tekens opgeeft, toont VirtualDJ DJC Mk4 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.





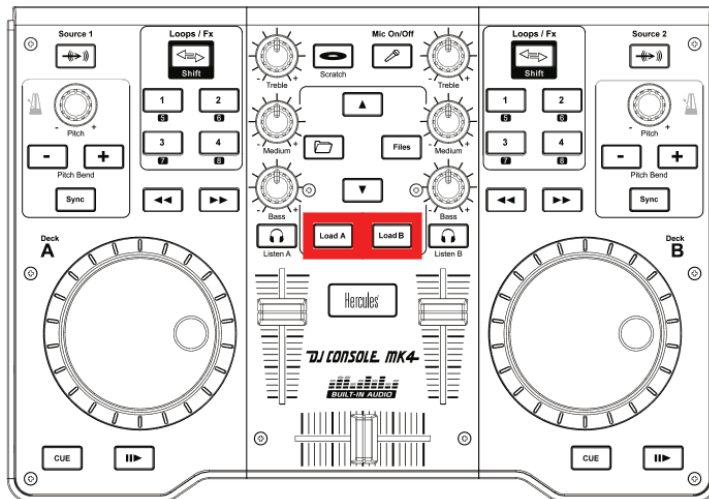
4) EEN MUZIEKBESTAND AF SPELEN

a) Muziekbestand laden en afspelen

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

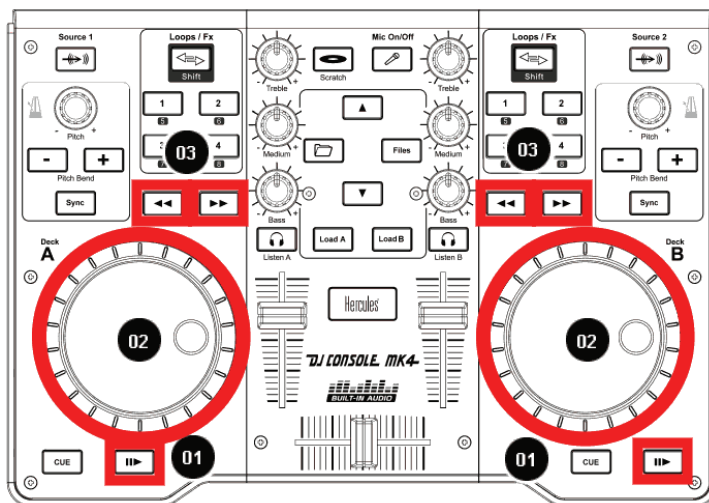
- druk op de **Load A**-knop van de DJ Console Mk4 om de muziek op het linkerdeck van VirtualDJ te laden; of
- druk op de **Load B**-knop van de DJ Console Mk4 om de muziek op het rechterdeck van VirtualDJ te laden.

VirtualDJ DJC Mk4



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

- Het bestand afspelen door te drukken op de afspelknop van het corresponderende deck;
- 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 terugspelen te drukken.



b) Ondersteunde audio-indelingen

i) Bestandsextensies

VirtualDJ DJC Mk4 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 Mk4 kan geen bestanden met DRM-bescherming afspelen. Als u AAC-bestanden met DRM-bescherming hebt aangeschaft en de muziek wilt afspelen in VirtualDJ DJC Mk4, 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) Videobestanden

VirtualDJ ondersteunt ook videobestanden maar in VirtualDJ DJC Mk4 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 Mk4 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 muzikbestand: een cue point is een bladwijzer in het muzikbestand 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.
- het beluisterde muziknummer synchroniseren met de muziek die momenteel wordt afgespeeld voor het publiek.

ii) Apparatuur

Als u een muzikbestand vooraf wilt beluisteren, sluit u uw koptelefoon aan op de koptelefoonuitgang aan de voorzijde van de DJ Console Mk4.

VirtualDJ DJC Mk4

iii) Stappen

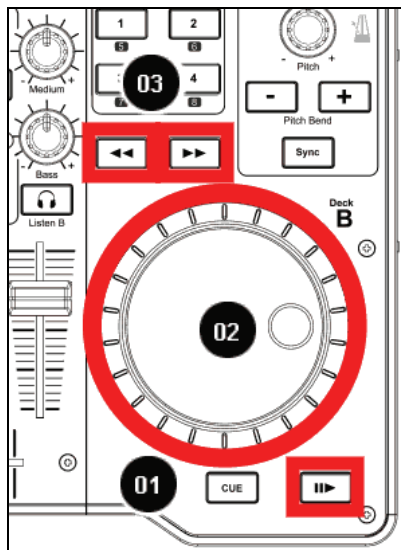
Een muzieknummer vooraf beluisteren:

- 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);
- Druk op de **Listen A**-knop of **Listen B**-knop op de DJ Console Mk4 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 Console Mk4. 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 Console Mk4 te draaien. Dit is de meest nauwkeurigste 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

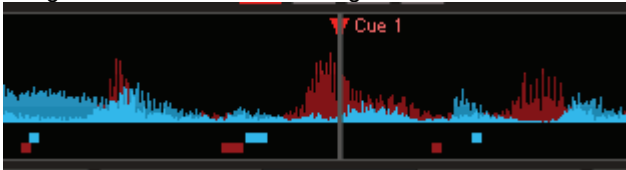
Een **cue point** is een bladwijzer in het muziekbestand op het punt in het bestand waarop u wilt dat het afspelen voor het publiek begint. U gebruikt een cue point als u bijvoorbeeld een langzame intro van een nummer wilt overslaan omdat deze niet goed dansbaar is. Zo'n bladwijzer is bedoeld om het 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



- een verticale balk met een rode stip onderin in het geluidscurvevoorbeeld



VirtualDJ DJC Mk4



ii) Positie van het cue point wijzigen

Telkens wanneer u op de **Cue**-knop drukt, werkt VirtualDJ DJC Mk4 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.

5) 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:

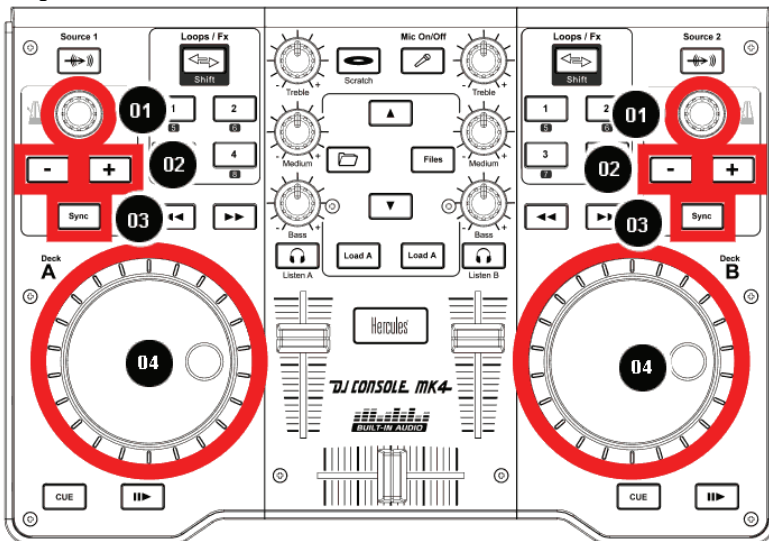
1. tijdens het afspelen van track A;
2. tijdens het mixen van track B met track A;
3. en vervolgens wanneer u het afspelen van track A stopt om alleen track B verder af te spelen, zodat de dansers hun dansritme niet hoeven aan te passen.

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.




VirtualDJ DJC Mk4

Hercules DJ Console Mk4 heeft vier besturingselementen voor beatmatching:

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



De display van VirtualDJ DJC Mk4 bevat per deck vijf besturingselementen om de pitch te regelen:

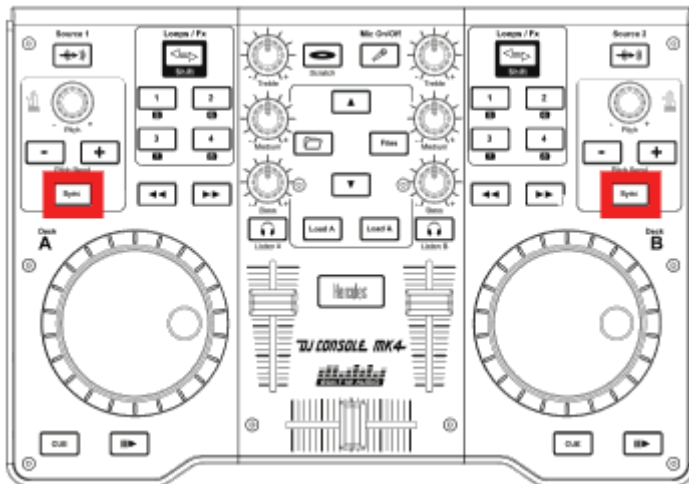
1. De pitchfader.
2. De knoppen voor pitchbend links  en pitchbend rechts  onder de pitchfader, waarmee u de pitch geleidelijk kunt wijzigen en terug kunt gaan naar de vorige pitch zodra u de knoppen loslaat.
3. De pitchherstelknop  rechts van de pitchfader, waarmee u de normale pitch geleidelijk weer herstelt (naar een 0,0% pitchvariatie).
4. De SYNC-knop, rechts van de Pause- en Play-knoppen.
5. De pitchmeter boven 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%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% en 100%.

VirtualDJ DJC Mk4



a) Sync-knop op de DJ Console Mk4 (= beatmatch)

Als u op de DJ Console Mk4 op een **Sync**-knop drukt (of op een VirtualDJ SYNC-knop klikt), dan 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.



VirtualDJ DJC Mk4

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 boven 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 boven de pitchfader.

U kunt een pitchschaal instellen van 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% of 100%.

Tip: als u bijvoorbeeld een pitchschaal van 33% hebt ingesteld en u wilt twee tracks synchroniseren waarvan het BPM-verschil groter is dan 33% is (zoals bijvoorbeeld een track van 140 BPM en een track van 100 BPM), dan kunt u dit als volgt oplossen:

- wijzig eerst de snelheid van de referentietrack van 100 BPM naar bijvoorbeeld 110 BPM;
- synchroniseer vervolgens de inkomende track van 140 BPM met deze nieuwe snelheid van 110 BPM van de referentietrack.

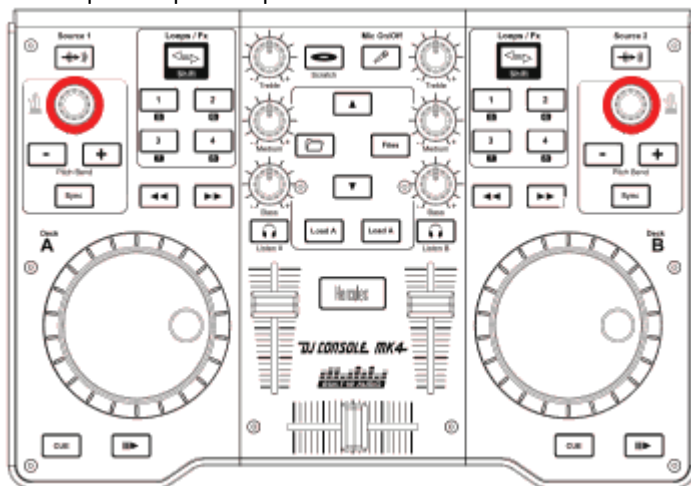
b) Pitchfader

i) Pitchfader

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

U bedient de pitchfader op de DJ Console Mk4 door aan pitchknoppen te draaien (deze knoppen kunnen onbeperkt worden gedraaid).

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



VirtualDJ DJC Mk4

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



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 Console Mk4.

ii) **Mastertempo = Keylock**

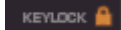
Mastertempo is een functie waarmee u de toon van de track ongewijzigd kunt laten wanneer u het tempo wijzigt. Zo kunt u de muziek versnellen of vertragen zonder dat de toonhoogte verandert.

De Master Tempo-functie kan in VirtualDJ DJC Mk4 uit of aan worden gezet door op het Keylock-logo te klikken. Het Keylock-logo is het slotje-symbool net boven de pitchschaal-display.

VirtualDJ DJC Mk4



Als het slotje **oranje** is, staat Master Tempo AAN.



Als het slotje **grijs** is, staat Master Tempo UIT.



iii) Pitcheschaal

De pitcheschaal is het percentage snelheidsvariatie dat u kunt instellen met de pitchfader: een pitcheschaal 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.



- U kunt de pitchvariatijschaal wijzigen door te klikken op de percentageafbeelding die wordt weergegeven boven de pitchfader in VirtualDJ DJC Mk4. U kunt een pitchschaal instellen van 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% of 100%.

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 van de naam van de artiest in VirtualDJ DJC Mk4);
- het scrollen van het muziknummer in het geluidscurvevenster gaat langzamer of sneller.

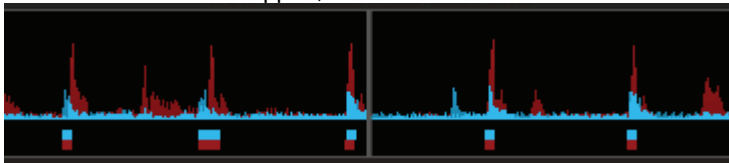
Maar de pitchwijziging is het beste te volgen door naar de verandering in de snelheid van de muziek te luisteren.

VirtualDJ DJC Mk4

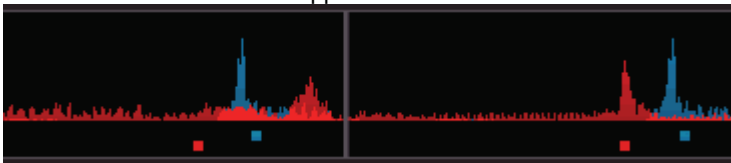


In het VirtualDJ-geluidscurvevenster wordt het begin van elke beat gemarkeerd door een klein vierkantje onder de geluidscurve, zodat:

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

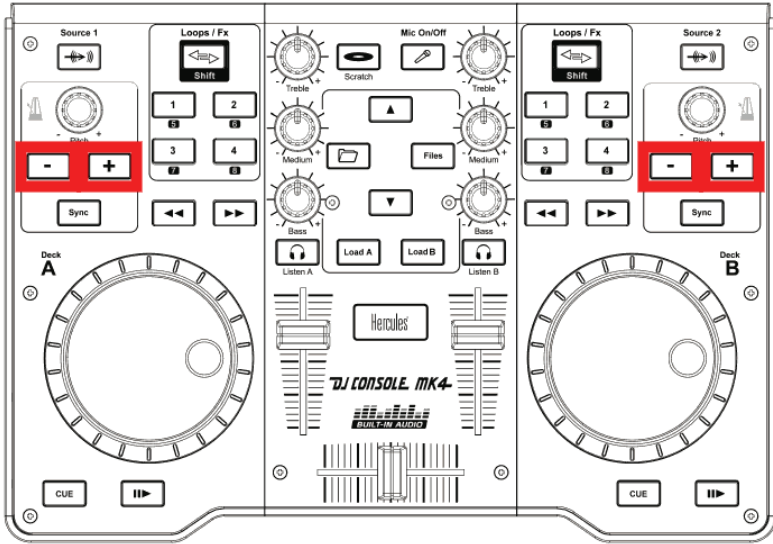


- de muzieknnummers niet zijn gesynchroniseerd als de vierkantjes van beide muzieknnummers elkaar niet overlappen.



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 VirtualDJ DJC Mk4 rechts van de naam van de artiest);
- maar gaat het scrollen van het muzieknummer in het geluidscurvevenster langzamer of sneller.

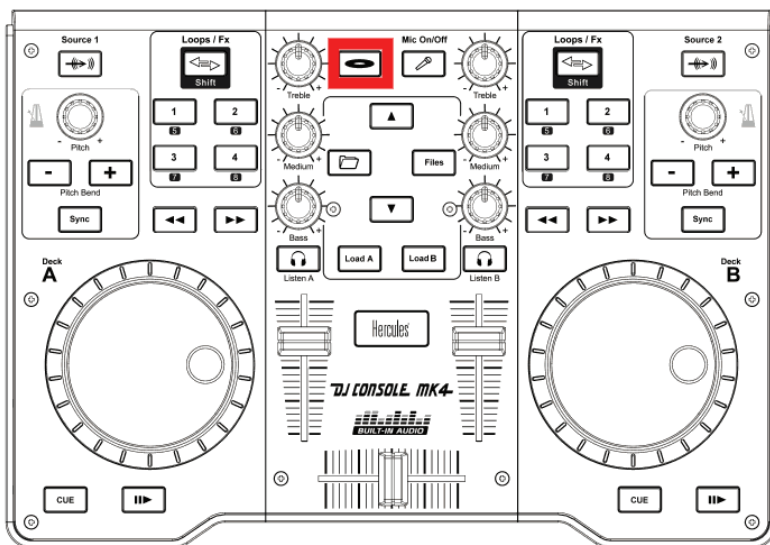
U kunt de pitchwijziging het beste volgen door naar de verandering in de snelheid van de muziek te luisteren.

VirtualDJ DJC Mk4

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 Console Mk4 uit 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 Console Mk4 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 muziek 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.

6) 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 Mk4 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 Console Mk4 vijf drukknoppen beschikbaar in het gebied Loops/Fx: 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

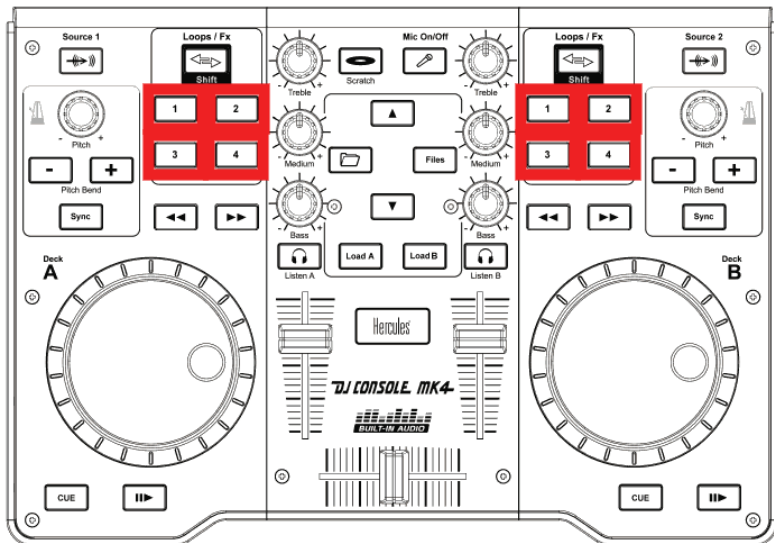
Een loop is het herhaald afspelen van een moment in de muziek, doorgaans een vast aantal BPM. Loops worden gebruikt om een specifiek gedeelte van een nummer te herhalen, zonder dat het ritme ervan wordt stopgezet.

ii) Looplengte

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;

VirtualDJ DJC Mk4



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.

iv) In VirtualDJ Mk4

In het VirtualDJ-menu wordt de deck-status van elk deck weergegeven:

Als er geen loop actief is, dan zijn de knoppen van het Loop-gebied uitgeschakeld op het scherm.



VirtualDJ DJC Mk4

Als er een loop is ingeschakeld, dan is de Loop Out-knop rood en wordt het aantal beats per loop rood weergegeven in de lijst met mogelijke looplengtes.

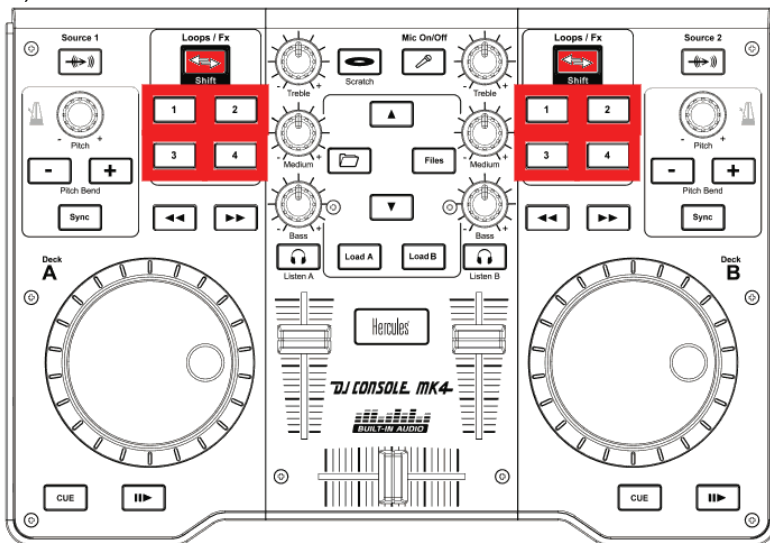


b) Effecten

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 (alleen in Windows, op de Mac herhaalt knop het laatste effect)



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

VirtualDJ DJC Mk4



i) Flanger

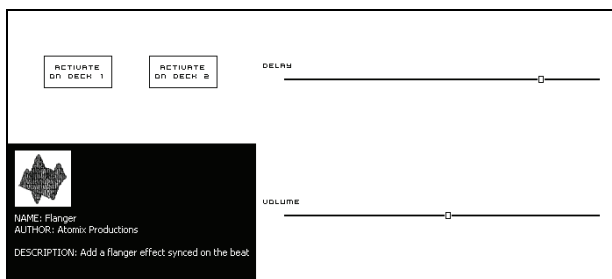
De flanger bestaat uit het toevoegen van een cyclus van stretching en comprimeren van enkele frequenties van de muziek, terwijl de overige frequenties ongewijzigd blijven. Hierdoor verandert het geluid terwijl het tempo en de toon van de muziek ongewijzigd blijven. Flanger wordt zeer vaak gebruikt in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

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



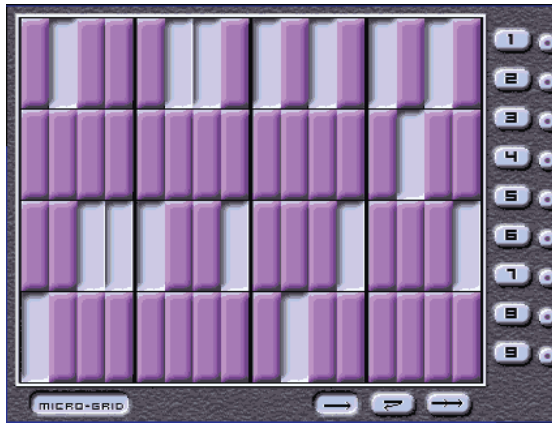
ii) *Beatgrid*

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.

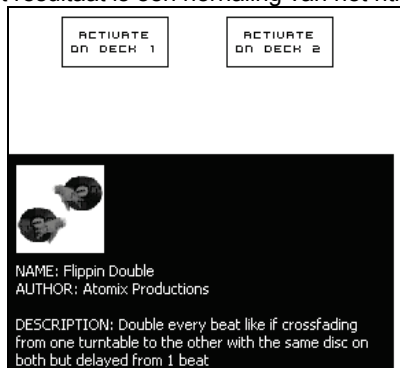
Wanneer u de beatgridknop loslaat, stopt het patroon van vier beats op de vierde beat, terwijl het afspelen van het muziknummer doorgaat.

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



iii) *Flippin Double*

Flippin Double herhaalt de muziek met een halve beat vertraging. Dit klinkt alsof u hetzelfde nummer afspeelt op twee draaitafels waarbij één draaitafel het nummer een halve beat later dan de andere draaitafel afspeelt 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.



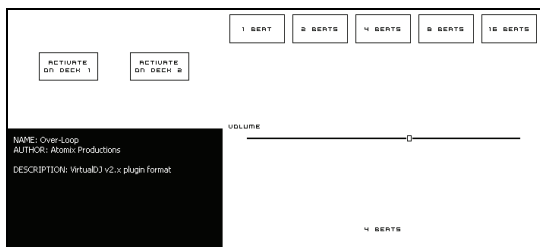
VirtualDJ DJC Mk4

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.



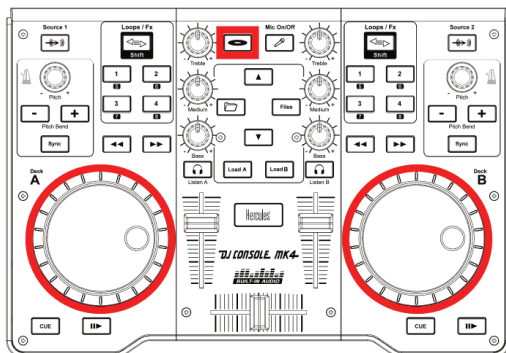
7) SCRATCHEN EN SAMPLEN

a) Scratchen

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 scratching 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.



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 Console Mk4 de nauwkeurigheid van het jogwiel instellen op standaard in plaats van op een van de beperkte nauwkeurighidsmodi.

U kunt de nauwkeurigheid van de jogwielen instellen in het bedieningspaneel van de DJ Console Mk4. 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) **Sampler**

i) **Functie**

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

Het over een muziknummer 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 **Sampler**-knop in de VirtualDJ-gebruikersinterface ingedrukt te houden.



VirtualDJ DJC Mk4



De sampler-modus wordt niet bediend met knoppen op de DJ Console Mk4, maar met behulp van het toetsenbord en de muis.

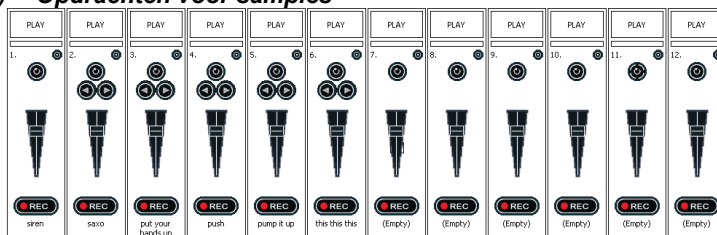
VirtualDJ beschikt standaard over een paar samples die in het geheugen zijn opgeslagen. U kunt deze collectie behouden of zelf een collectie met samples aanleggen.

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.

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

iii) Opdrachten voor samples



VirtualDJ DJC Mk4

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

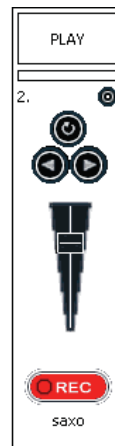
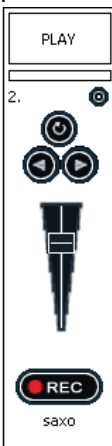
Als u een sample in de loop-modus wilt maken (om de sample daarna doorlopend te kunnen afspelen tot u weer op de **Play**-knop van de sample klikt), klikt u op de knop met de cirkelvormige pijl boven de volumeregelaar.

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 afspreekbalk 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.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4

Handelsmerken

Hercules® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Intel® en Pentium® zijn geregistreerde handelsmerken van Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® en 7™ zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Apple®, Mac OS® en iTunes® zijn geregistreerde handelsmerken van Apple Computer Inc.. VirtualDJ™ is een handelsmerk van Atomix Productions. 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: DJ Console Mk4 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 genoodzaakt kan zijn passende maatregelen te nemen.

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

Electrostatische ontlading

U dient eventueel het apparaat te resetten in het geval van electrostatische ontlading op de contactpunten en sluitingen.

Copyright

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

Niets uit deze uitgave mag geheel, noch gedeeltelijk worden gereproduceerd, samengevat, uitgezonden, opgeslagen, vertaald in een taal of 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

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

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



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