

Was kann ich alles mit der Hercules DJ Console machen?

Die Kunst eines DJs kann beschrieben werden als die Durchführung dreier Hauptaufgaben, um eine gelungene Veranstaltung zu bieten:

1. Zum Starten der Musik: Eine Einsatzmarke setzen.
Da einige Stücke zu Beginn zu langsam sind, um darauf zu tanzen, wählt der DJ einen geeigneteren Startpunkt: Dies wird Einsatzmarke genannt (**CUE**-Taste).
 - Der DJ setzt die Einsatzmarke durch Drücken der **CUE**-Taste an der richtigen Stelle im Track, wenn dieser nicht im Wiedergabe-Modus ist, sowohl in Virtual DJ als auch in NewDJ.
 - Der DJ kann die Einsatzmarke beim Abspielen des Tracks direkt anspringen:
 - In Virtual DJ drücken Sie die **Wiedergabe/Pause**-Taste, um den Track wieder zu geben, dann drücken Sie die **CUE**-Taste und automatisch wird die vordefinierte Einsatzmarke angesprungen.
 - In NewDJ drücken Sie die **Wiedergabe/Pause**-Taste und der Track startet automatisch an der Einsatzmarke.

2. Von einem Track zum anderen schalten, ohne dabei die Tänzer zu stören.
 - Vermeiden Sie Lücken zwischen Tracks: Benutzen Sie den **Crossfader**-Regler.
Nachdem Sie jeweils einen Track auf jedes Deck geladen haben und beide Dateien abspielen (drücken Sie die **Wiedergabe/Pause**-Taste), können Sie für das Publikum von einem Track zum anderen wechseln, indem Sie den **Crossfader**-Regler von einem Deck zum anderen schieben.
=> Sobald Sie mit dem Crossfading vertraut sind, können Sie als DJ eine Veranstaltung durchführen. Jedoch gibt es für einen erfahrenen DJ andere Möglichkeiten, um das Vergnügen noch zu steigern.
 - Den Rhythmus zweier Tracks synchronisieren: Verwenden Sie die **AUTO BEAT**-Funktion.
Ihr Publikum wird es beim Tanzen einfacher finden, wenn es graduell von einem Rhythmus zum nächsten zu wechseln, anstatt mit einem plötzlichen Rhythmuswechsel konfrontiert zu werden. Wann immer es möglich ist, sollten Sie den Beat des aktuell gespielten Tracks mit dem folgenden synchronisieren.
 - Berechnen Sie die Beats pro Minute (BPM) für jeden Track:
In Virtual DJ: Wählen Sie die Audio-Datei, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Analyse**. Die Software berechnet dann die durchschnittlichen BPM für den Track.
In NewDJ SE: Während Sie die Musik über Ihre Kopfhörer hören, klicken Sie in NewDJ die Taste **BPM Count** bei jedem Beat und NewDJ berechnet sofort die BPM des Tracks.

- Synchronisieren Sie die BPM des Tracks B mit den BPM des Tracks A:
Sobald Sie die BPM der Decks A und B festgestellt haben, können Sie die Taste **AUTO BEAT** bei Deck B drücken und damit die BPM des Decks B an die BPM des Tracks anpassen, der gerade über Deck A läuft.
Dann können Sie mit dem **Crossfader**-Regler von Track A nach Track B wechseln, ohne die Tänzer zu stören, da der Rhythmus der Musik nicht geändert wird. Sie können die ursprünglichen BPM für Deck B wieder zurücksetzen, in dem Sie den **Pitch**-Regler verwenden.
=> Sofern Sie die BPM synchronisiert haben, können Sie von einem Track zum anderen wechseln, wobei die Tänzer beim neuen Track den gleichen Rhythmus beibehalten können.

- Ausblenden der Verstärkungs-Level: Verwenden Sie die **Bass**-, **Medium**- und **Höhen**kontrollen.
Wenn Sie von einem Track zum anderen wechseln, wird sich Ihr Mix weicher anhören, wenn Sie dieser Prozedur folgen (es gibt auch andere Möglichkeiten, also ist dies nur ein Vorschlag):
 - a) Wenn Sie Track A spielen, setzen Sie die **Bass**-, **Medium**- und **Höhen**kontrollen dieses Decks zwischen den mittleren und den maximalen Wert, und stellen Sie die **Bass**-, **Medium**- und **Höhen**kontrollen von Deck B zwischen dem minimalen und dem mittleren Wert ein.
 - b) Wenn Sie von Deck A nach Deck B überblenden:
 - Halten Sie den Crossfader-Regler in der Mitte für etwa fünf Sekunden fest.
 - Während dieser Zeit heben Sie die **Bass**-, **Medium**- und **Höhen**kontrollen von Deck B auf Werte zwischen dem mittleren und dem maximalen Niveau an.
 - Zur gleichen Zeit verringern Sie die Werte der **Bass**-, **Medium**- und **Höhen**kontrollen von Deck A auf minimales bis mittleres Niveau.
 - c) Nun können Sie den **Crossfader**-Regler vollständig zu Deck B bewegen.
=> Indem Sie dieser Prozedur folgen, mildern Sie den Audio-Wechsel von Deck A nach Deck B ab und geben den Tänzern das Gefühl, dass die beiden Tracks miteinander verbunden sind.

- 3. Die Ergänzung von Ankündigungen oder Effekten über die Musik.
 - Sprechen Sie zu Ihrem Publikum über die Musik hinweg. Benutzen Sie die Talkover-Funktion mit einem Mikrofon:
 - Starten Sie den DJ-Console-Mixer.
 - Stellen Sie den Audio-Modus auf **DJ/Erweitert**.
 - Wählen Sie den Dämpfungslevel für Hintergrundmusik im DJ-Console-Mixer (-6 dB sollten reichen).
 - Regeln Sie die **Talkover**-Taste im Bedienfeld der DJ-Console auf das Minimum herunter.

- Schließen Sie Ihr Mikrofon an den Klinkenanschluss (6,35 mm) an.
- Schalten Sie Ihr Mikrofon ein.
- Regeln Sie die **Talkover**-Taste im Bedienfeld der DJ-Console auf das gewünschte Niveau hoch.
- Drücken Sie die **Talkover**-Taste (die Anzeige ON AIR des DJ-Console-Mixers wird rot).
- Sprechen Sie über das Mikrofon zum Publikum.
- Nach der Ansage drücken Sie erneut die **Talkover**-Taste. Im DJ-Console-Mixer wird die wieder grau On-Air-Anzeige (die Talkover-Funktion ist aus).
- Stellen Sie die **Talkover**-Taste wieder auf den minimalen Wert.
- Schalten Sie Ihr Mikrofon aus.

=> Auf diese Weise wird Ihre Ansage der Musik überlagert, sodass Ihr Publikum Sie hören kann.

- Fügen Sie der Musik einen Effekt hinzu. Verwenden Sie die **Fx**-Taste:
Um der Musik einen Effekt hinzuzufügen können Sie die **Fx**-Taste verwenden und dann den Effekt mit den Tasten 1, 2 und 3 auswählen. Die voreingestellten Effekte sind Flanger, Over-loop und Brake in Virtual DJ bzw. Flanger, Scratch und Gargle in NewDJ.

=> Im allgemeinen verwenden DJs Effekte, um die Aufmerksamkeit auf ein neues Musikstück oder eine Ansage zu lenken.

Als Ergänzung zum Live-Auftritt macht ein DJ auch Musik durch eigene angepasste Abmischungen, die wesentlich komplizierter sein können als bei Veranstaltungen.

Ein DJ kann:

- Neue Audio-Schleifen und Effekte mit der Storm-DJ-Software erstellen.

Live-Effekte wie etwa Scratches anpassen.