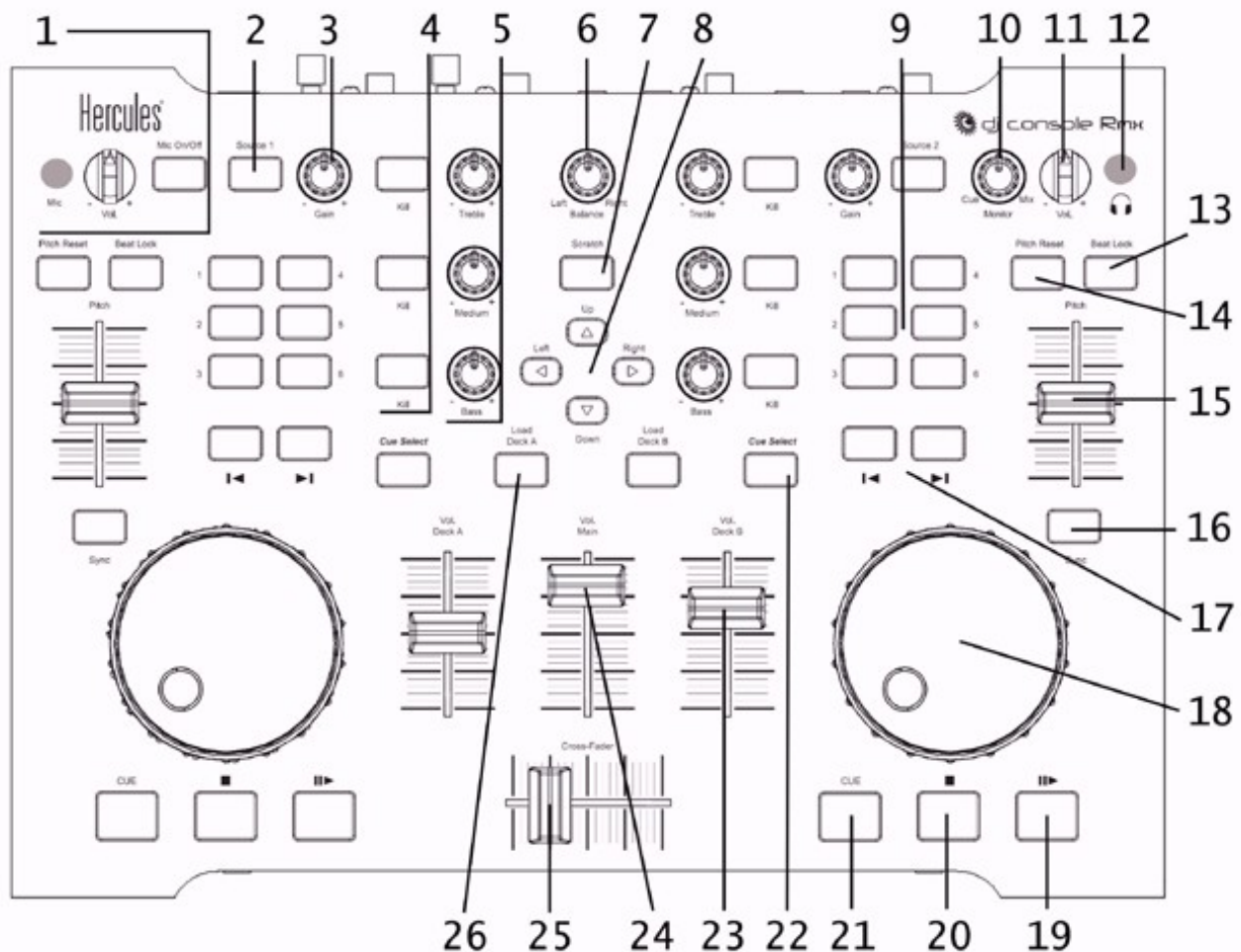


UltraMixer Hercules DJ Console RMX Midi Mapping:



1. ¼" Mikrophoneingang, Mikrofonlautstärkeknopf und Mic On/Off-Button
 - Mic On/Off-Button aktiviert auch gleichzeitig den Manuellen Talkover von UltraMixer
2. Source-Button: Drücken zur Auswahl von linker oder rechter Player
 - damit ist die Doppelbelegung des Balance-Reglers (Panning auf linkem und rechtem Player) möglich
3. Gain-Button: Hebt oder senkt den Musikpegel auf jedem Player
4. Kill-Buttons: Drücken zum Abschneiden/ Wiederherstellen von jeweils Höhen-, Mitten- und Baßfrequenzen
5. EQ-Knöpfe: Zum justieren von Höhen-, Mitten- und Baßfrequenzen
6. Balance-Knopf: entspricht dem Stereo-Panning (siehe Pan-Knöpfe in UltraMixer)
 - links/rechts umschaltbar über "Source"-Buttons

7. Scratch-Button: bremst den Player der mittels Source Button gewählt worden ist ab bzw. Schiebt ihn wieder an (Break-Effekt)
 - links/rechts umschaltbar über "Source"-Buttons
8. Buttons
 - Hoch-/Runter-Buttons: Navigieren in den beiden Playlisten
 - Links-/Rechts-Buttons: Springen der Navigation von links nach recht oder andersherum
9. Buttons 1-6: entsprechen den Samplebuttons 7-14 des integrierten Samplers von UltraMixer
10. Monitor select-Knopf: Justieren des Mixes, der im Kopfhörer zu hören ist - der Track, den Sie einsetzen wollen in Relation zum allgemeinen Mix
11. Kopfhörer-Lautstärkeknopf: Zum einstellen der Kopfhörerlautstärke
12. ¼" Kopfhörerbuchse
13. Beat Lock-Button: Benutzen Sie diese Funktion um dieselbe Tonhöhe zu behalten, während Sie das Tempo manipulieren (umschaltung zwischen Pitch und Timestretching-Modus)
14. Reset-Button: Setzt die Tonhöhe bzw. die Geschwindigkeit auf den Originalwert zurück
15. Pitch/Time-Schieberegler: Erhöht/senkt die Tonhöhe bzw. die Geschwindigkeit
16. Sync-Button: Synchronisiert die BPM-Werte mit denen des anderen Players
17. Navigations-Buttons: Bewegen des Cursors im Track
18. Jogwheels: zum Anschieben bzw. abbremsen des aktuellen Titels
19. Play-/Pause-Button: Pausieren und abspielen der Musik und verändert nicht den Cuepunkt des Tracks
20. Stop-Button: Stoppt die Musik und verändert nicht den Cuepunkt des Tracks
21. Cue-Button: Setzt einen Cuepunkt (Einsprungspunkt im Track)
22. Cue Select-Button: Auswahl des Players, welches über Kopfhörer gehört werden soll
23. Lautstärke-Fader: Lautstärkereglung für den Player
24. Hauptlautstärke-Fader: Einstellung der Gesamtlautstärke (siehe Master-Effekt-Sektion)
25. Crossfader: Justiert die Proportion des rechten und linken Players in Ihrem Mix
26. Load Button: Lädt einen Track aus der Playliste in den korrespondierenden Player