

Wat kan ik met de Hercules DJ Console doen?

DJ-en voor beginners begint met 3 hoofdbewerkingen om een feest wat leven in te blazen:

1. Start de muziek: stel een beginpunt (cue point) in.

Omdat sommige tracks te langzaam beginnen om erop te dansen, kiest de DJ het punt waarop het afspelen moet beginnen: dit noemen we het cue point (de knop **CUE**).

- De DJ stelt het cue point in door op het juiste moment van de track op de knop **CUE** te drukken wanneer de track niet in de afspeelmodus staat. Dit werkt zo in Virtual DJ en in NewDJ.
- Vervolgens kan de DJ bij het afspelen van de track direct naar het cue point gaan:
 - In Virtual DJ, speelt u de track af door op de knop **Play/Pause** te drukken, en vervolgens op de knop **CUE** om automatisch naar het ingestelde cue point te gaan.
 - In NewDJ, drukt u op de knop **Play/Pause**, waarna de track automatisch bij het ingestelde cue point start.

2. Van de ene naar de andere track overschakelen zonder de dansers uit hun ritme te halen.

- Voorkom een stilte tussen de tracks: gebruik de **Crossfader**-schuifknop. Nadat u op elk deck een track hebt geladen, kunt u op het moment dat beide bestanden spelen (druk op de knoppen **Play/Pause**) voor het publiek van de ene naar de andere track overschakelen door de **Crossfader**-schuifknop van het ene naar het andere deck te schuiven.
=> Wanneer u het crossfader onder de knie hebt, kunt u op een feest DJ-en. Maar er zijn nog andere dingen waarmee u het publiek extra kunt laten genieten.
- Synchroniseer het ritme van beide tracks: gebruik de **AUTO BEAT**-functie. Het is voor het dansende publiek makkelijker om geleidelijk van het ene naar het andere ritme over te schakelen, dan met plotselinge verandering in het ritme. Probeer de beat van de huidige track zo veel mogelijk te synchroniseren met de beat van de volgende track.
 - Bereken de BPM (Beats Per Minute) van elke track:
In Virtual DJ: selecteer het audiobestand, klik er met de rechtermuisknop op en selecteer **Analyze**. Hierdoor wordt het gemiddelde aantal BPM van de track berekend. In NewDJ SE: Beluister de muziek via de koptelefoon en klik in NewDJ bij elke beat op de knop **BPM Count**, zodat NewDJ de BPM van de track direct kan berekenen.
 - Synchroniseer de BPM van track B met de BPM van track A:
Zodra u de BPM van de tracks op deck A en B hebt gemeten, drukt u op de knop **AUTO BEAT** van deck B om de BPM van B gelijk te maken aan de BPM van de track die op deck A wordt afgespeeld.
Vervolgens kunt u met de **Crossfader**-schuifknop van track A naar track B overschakelen zonder dat de dansers uit hun ritme worden gehaald. Ten slotte kunt u de oorspronkelijke BPM op deck B herstellen met de **Pitch** schuifknop. => Zodra u bij het overschakelen naar een andere track de BPM hebt gesynchroniseerd, kunnen dansers in hetzelfde ritme doordansen op de nieuwe track.
- Gebruik fading op de versterkingsniveaus (gain): gebruik de knoppen **Bass**, **Medium** en **Treble**.
Wanneer u van de ene naar de andere track overschakelt, is de mix veel vloeiender als u deze procedure volgt (er zijn nog meer manieren; dit is maar een suggestie):
 - a) Stel, terwijl u track A afspeelt, op deck A de knoppen **Bass**, **Medium** en **Treble** in tussen het midden- en maximumniveau, en stel op deck B de knoppen **Bass**, **Medium** en **Treble** in tussen het midden- en minimumniveau.
 - b) Bij het faden van A naar deck B:
 - Houd de **Crossfader**-schuifknop ongeveer 5 seconden in het midden.
 - Verhoog in deze 5 seconden het niveau van de knoppen **Bass**, **Medium** en **Treble** van deck B tussen het midden en het maximum.

- Verlaag tegelijk op deck A het niveau van de knoppen **Bass**, **Medium** en **Treble** tussen het midden en het minimum.
- c) Vervolgens kunt u de **Crossfader**-schuifknop helemaal naar deck B schuiven. => Door deze procedure te volgen, maakt u een soepele overgang van deck A naar deck B, en hebben de dansers het gevoel dat de tracks bij elkaar horen.

3. Aankondigingen boven de muziek uit en muziekeffecten.

- Praat boven de muziek uit tegen uw publiek met een microfoon en de functie

Talkover:

- Start de DJ Console Mixer.
- Stel de audiomodus in op **Advanced** (DJ).
- Selecteer het dempingniveau voor de achtergrondmuziek in de DJ Console Mixer (-6dB is meestal goed).
- Draai de **Talkover**-knop op de voorzijde van de DJ Console op het minimumniveau.
- Sluit de microfoon aan op de 6,35 mm-ingang voor de microfoon.
- Zet de microfoon aan.
- Draai de **Talkover**-knop op de voorzijde van de DJ Console open tot het gewenste niveau.
- Druk de **Talkover**-knop in (de indicator **ON AIR** op de DJ Console wordt rood).
- Praat tot het publiek via de microfoon.
- Druk na uw aankondiging nogmaals op de knop **Talkover**. De indicator **ON AIR** op de DJ Console wordt weer grijs (de functie Talkover is uitgeschakeld).
- Stel de **Talkover**-knop weer in op het minimumniveau.
- Zet de microfoon uit.

=> Op deze manier klinkt uw aankondiging boven de muziek uit, zodat het publiek u kan verstaan.

- Een effect aan de muziek toevoegen. Gebruik de knop Fx:
Als u een effect aan de muziek wilt toevoegen kunt u de knop Fx gebruiken en vervolgens het effect kiezen met de knoppen 1, 2 en 3. De standaardeffecten zijn Flanger, Over-loop en Brake in Virtual DJ, en Flanger, Scratch en Gargle in NewDJ.
=> Beginnende DJ's gebruiken doorgaans alleen effecten om de aandacht op een nieuw stuk muziek te vestigen of om een aankondiging in te leiden; ze werken meestal niet constant met effecten.

Naast het geven van live-uitvoeringen, maken DJ's ook muziek door zelf aangepaste mixen te creëren die veel ingewikkelder kunnen zijn dan entertainment voor publiek. Een DJ kan:

- Nieuwe audio-loops en -effecten maken, bijvoorbeeld met de Storm DJ-software.
- Live-effecten aanpassen, zoals scratchen.