



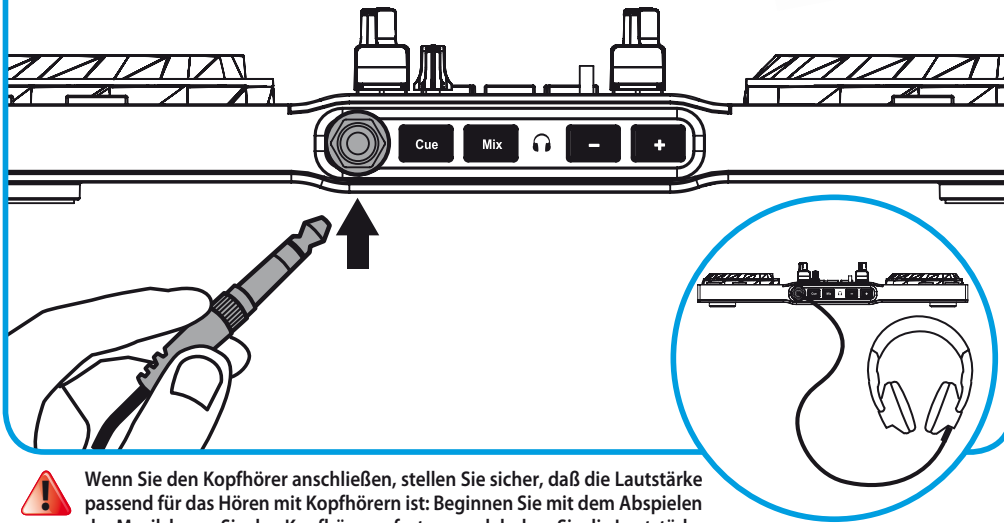
**ERSTE SCHRITTE MIT
DJ CONTROL AIR UND DJUCED™**



1

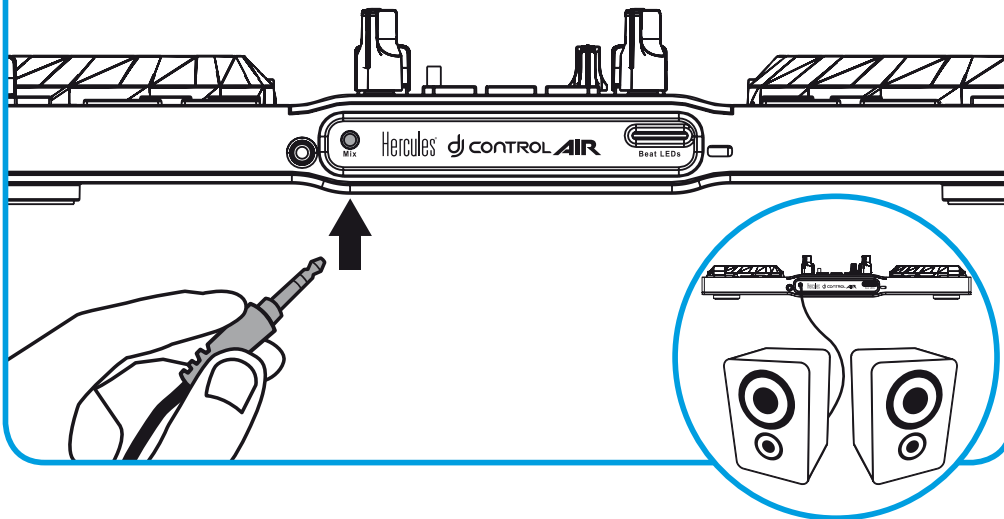
KOPFHÖRER UND LAUTSPRECHER ANSCHLIESSEN

Vorderseite: Kopfhörer



! Wenn Sie den Kopfhörer anschließen, stellen Sie sicher, daß die Lautstärke passend für das Hören mit Kopfhörern ist: Beginnen Sie mit dem Abspielen der Musik bevor Sie den Kopfhörer aufsetzen und drehen Sie die Lautstärke gegebenenfalls herunter falls diese zu laut aus dem Kopfhörer schallt.

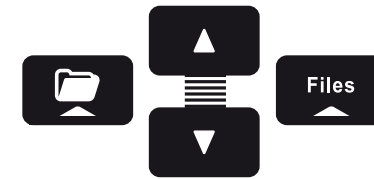
Rückseite: Lautsprecher



2

MUSIK MIT DJUCED™ LADEN

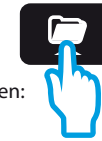
Benutzen Sie folgende Buttons, um Ordner und Dateien zu durchsuchen.



Ordnerliste oder Dateien durchsuchen:



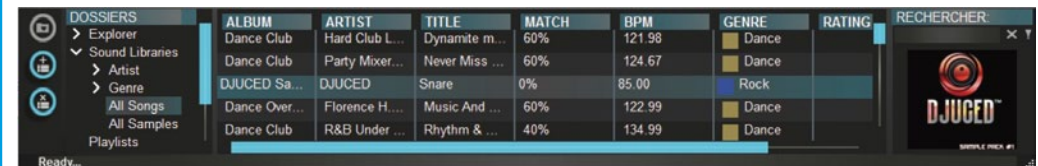
Baumstruktur eines Ordners erweitern/reduzieren:



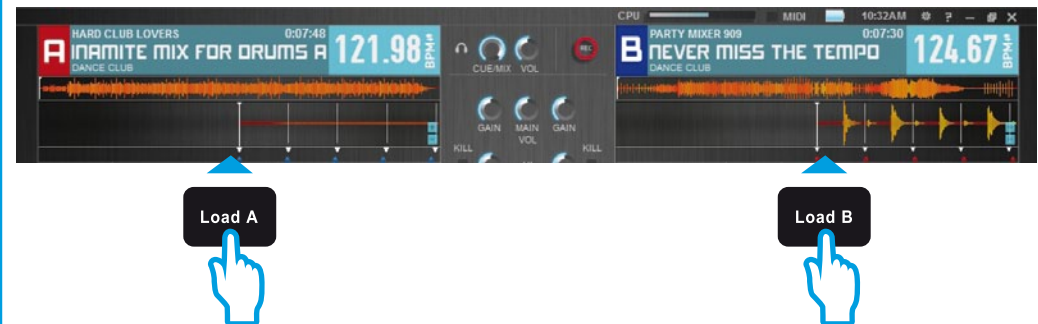
Auf die Dateiliste in einem Ordner zugreifen:



2.1 Gehen Sie zu dem Speicherplatz der Musikdateien auf Ihrem Computer.



2.2 Markieren Sie einen Track und drücken Sie anschließend auf **Load A**, um den Track auf Deck A zu laden bzw. auf **Load B**, um den Track auf Deck B zu laden. DJUCED™ analysiert automatisch die BPM-Anzahl (beats per minute, Schläge pro Minute) des geladenen Tracks.



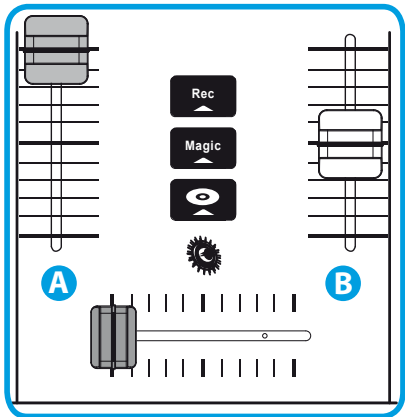
DJUCED™ unterstützt alle gängigen Audiodateiformate: mp3, wav, wma, aac, aif u. a.

3

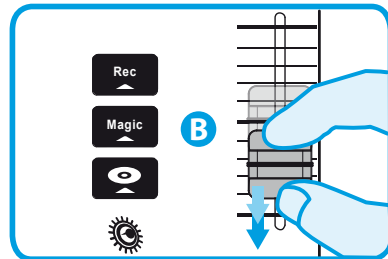
TRACK-VORHÖREN

Mit dem Vorhören können Sie den nächsten Track (der nach dem Track, den Sie gerade für Ihr Publikum spielen) vorbereiten. Sie können das Vorhören benutzen, um den nächsten abzuspielenden Track zu beatmatchen bzw. eine Pause an einer bestimmten Stelle zu machen, so dass die Wiedergabe genau an dieser Stelle beginnt. Sie können auch einen Cue-Point festlegen, um die Wiedergabe des Tracks ab diesem Punkt zu veranlassen (siehe auch Abschnitt 8 – CUE-POINT FESTLEGEN).

3.1 Sie spielen einen Track auf Deck A und möchten den nächsten Track auf Deck B vorhören.



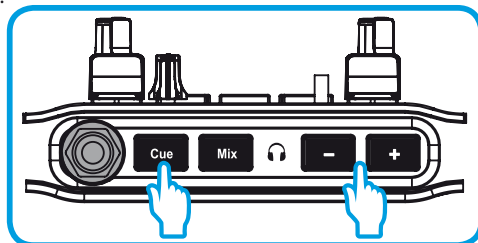
3.2 Um das Vorhören von Track auf Deck B zu starten, müssen Sie zunächst den Lautstärkeregler auf Deck B ganz nach unten schieben.



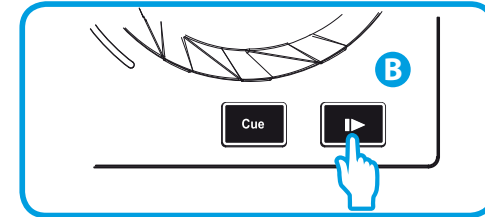
3.3 Drücken Sie die **Load B** Taste auf Deck B (das Deck, auf das der Track geladen ist, den Sie vorhören möchten).



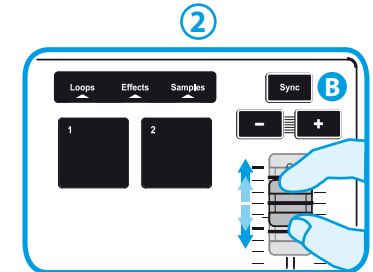
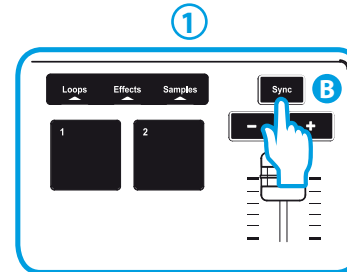
3.4 Drücken Sie die **Cue** Taste, bevor Sie beginnen, den für das Vorhören vorgesehenen Track abzuspielen. Da Sie den Lautstärkeregler zuvor auf minimale Lautstärke eingestellt haben, hören nicht die Zuhörer den Track, sondern nur Sie – und zwar über Ihren Kopfhörer. Regeln Sie mit Hilfe der **-** **+** Tasten die Kopfhörer-Lautstärke.



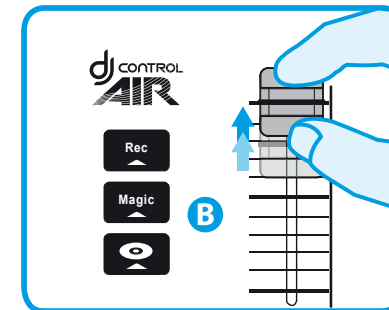
3.5 Starten Sie die Track-Wiedergabe für das Vorhören auf Deck B. Bereiten Sie den Track vor (beatmatchen, Cue-Point festlegen usw.).



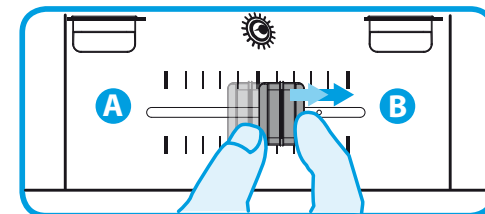
3.6 Synchronisieren Sie die BPM-Anzahl, indem Sie die **Sync** Taste auf Deck B (1) drücken. Oder stellen Sie mittels des Pitch-Faders (2) die gleiche BPM-Rate wie auf Deck A ein.



3.7 Wenn Sie startklar sind, um den Track auf Deck B abzuspielen, schieben Sie den Lautstärkeregler auf Deck B stufenweise nach oben.



3.8 Schieben Sie den Crossfader stufenweise in Richtung Deck B, auf dem der gerade vorgehörte Track geladen ist.

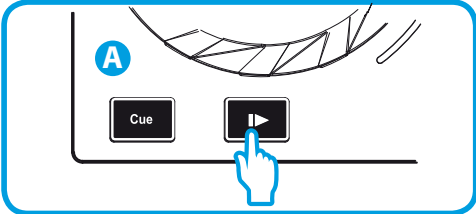


4

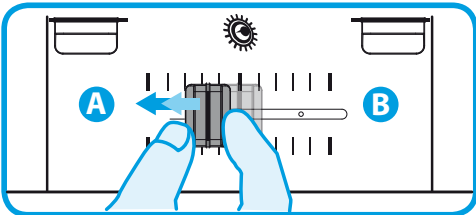
TRACKS MIXEN

Tracks mixen bedeutet, Songs zu einer lückenlosen Abfolge ohne Pausen miteinander zu verbinden.

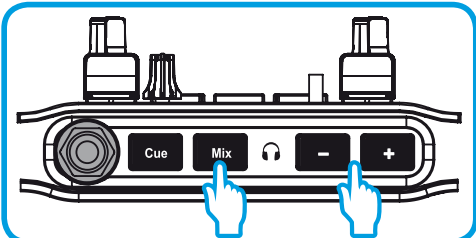
4.1 Sie haben einen Track auf jedes der beiden Decks (A und B) geladen. Sie beginnen mit der Wiedergabe des Tracks auf Deck A.



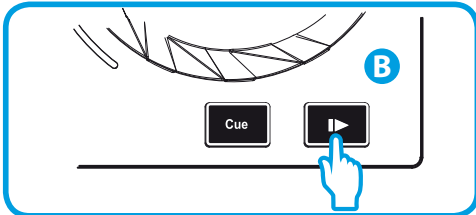
4.2 Schieben Sie den Crossfader in Richtung des Decks, auf dem der Track abgespielt wird (in diesem Fall nach links).



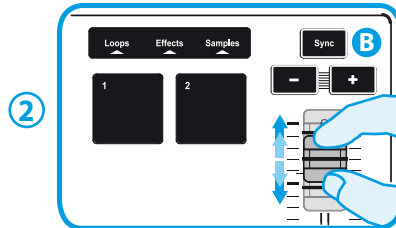
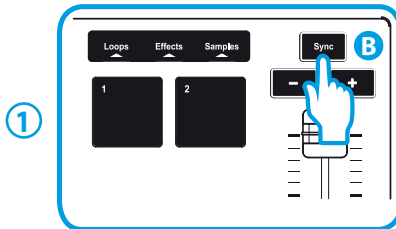
4.3 Drücken Sie die **Mix** Taste auf dem vorderseitigen Panel. Der für Ihr Publikum über die Lautsprecher angespielte Sound ist der gleiche wie der, der gerade auf Ihrem Kopfhörer läuft. Regeln Sie mit Hilfe der **-** **+** Tasten die Kopfhörer-Lautstärke.



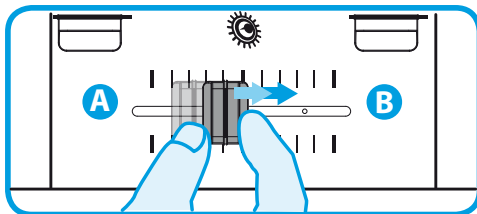
4.4 Starten Sie vor Ende des laufenden Tracks die Wiedergabe des auf Deck B geladenen Tracks.



4.5 Um eine Überleitung im gleichen Tempo zu gewährleisten, synchronisieren Sie die BPM-Anzahl des Tracks, den Sie gerade zum Abspielen vorbereiten. Drücken Sie dazu die **Sync** Taste auf Deck B (1), damit der BPM-Wert dieses Tracks zu dem BPM-Wert des gerade (auf Deck A) zu Ende gehenden Tracks passt. Oder stellen Sie mittels des Pitch-Faders (2) die gleiche BPM-Rate wie auf Deck A ein.



4.6 Schieben Sie den Crossfader für die Überleitung stufenweise in Richtung des Decks, auf dem jetzt der neue Track läuft (in diesem Fall nach rechts).



30 Sekunden vor Ende des laufenden Tracks erscheint eine Warnmeldung als Hinweis, dass Sie sich für die Wiedergabe des nächsten Tracks startklar machen müssen.



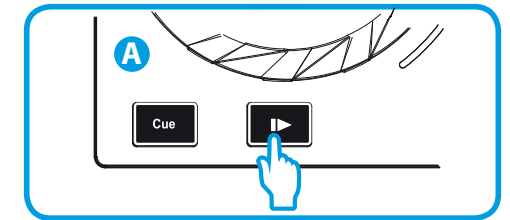
5

SCRATCHEN

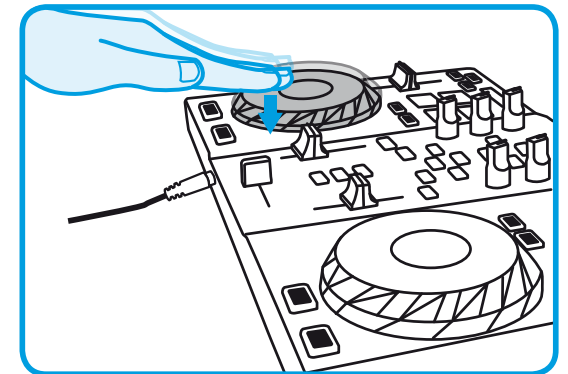
5.1 Drücken Sie die **Scratch** Taste, um den Scratch Modus zu aktivieren.



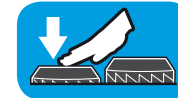
5.2 Beginnen Sie beispielsweise mit der Wiedergabe eines auf Deck A geladenen Tracks.



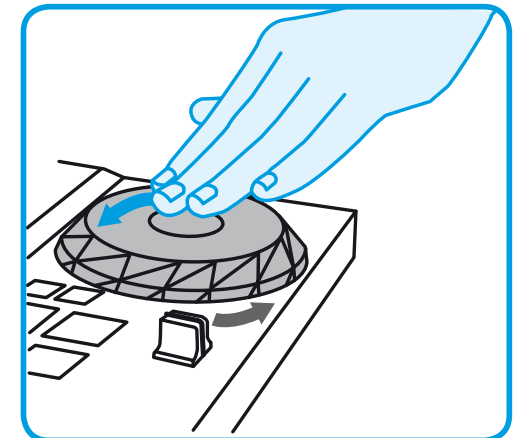
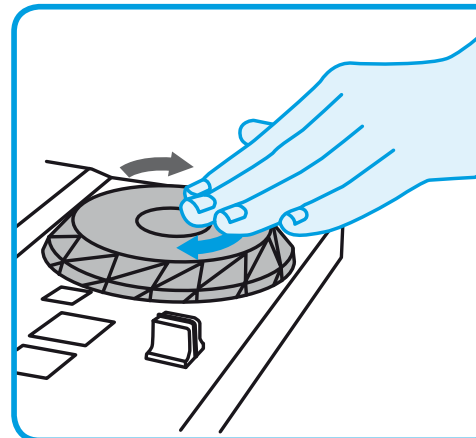
5.3 Legen Sie Ihre Hand wie auf der Abbildung gezeigt auf das Jogwheel auf Deck A.



5.4 Üben Sie einen leichten Druck auf das Jogwheel aus...



5.5 ... und drehen Sie es sanft erst nach rechts und dann nach links.

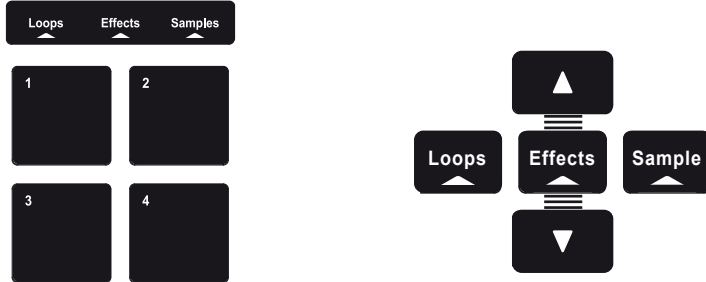


6

PADS BENUTZEN

Mit den Pads können Effekte, Loops und Samples erzeugt werden.

8 Pads

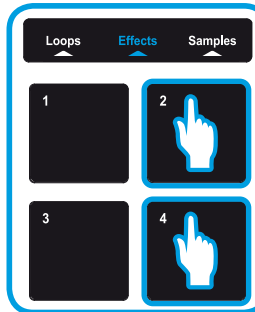


6.1 Anwendung eines Effekts auf einen geladenen Track, der gerade läuft

Drücken Sie die **Effects** Taste.

Schlagen Sie leicht auf einen oder mehrere Pads, um den/die Effekte zu erzeugen.

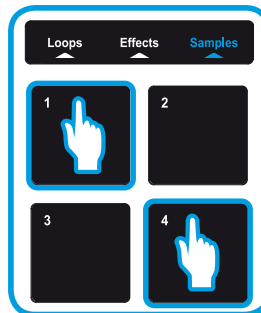
Der entsprechende Effekt wird in DJUCED™ angezeigt und auf den gerade laufenden Track angewendet.



6.2 Einen Sample mit einem geladenen, gerade laufenden Track abspielen

Drücken Sie die **Sample** Taste.

Schlagen Sie auf einen oder mehrere Pads, um Samples (kurze Ausschnitte aus Songs oder Klänge) zu erzeugen. **Je kräftiger Sie auf das Pad schlagen, umso lauter das abgespielte Sample.** Wenn ein Sample auf dem Pad erzeugt wird, bleibt die Innenbeleuchtung des Pads so lange an, wie das Sample dauert: beispielsweise eine Sekunde bei einem kurzen Klang wie z. B. einem Drum-Schlag oder mehrere Sekunden lang bei einem Musiksample.

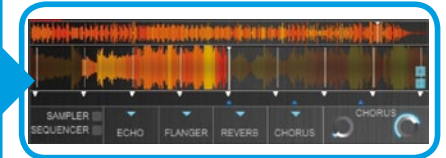
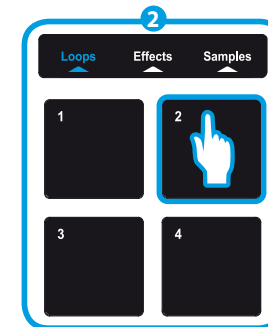
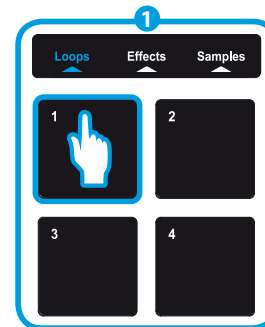


6.3 Einen Loop mit einem geladenen, gerade laufenden Track erzeugen und abspielen

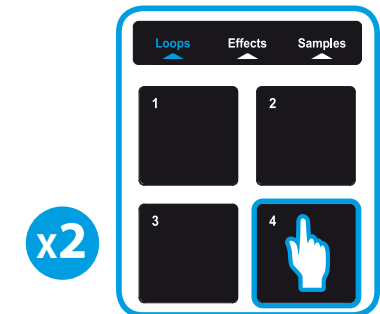
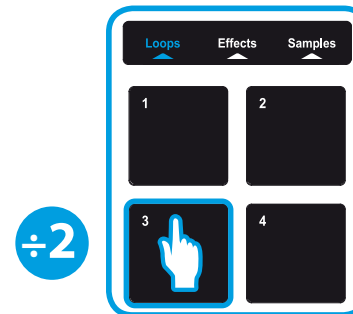
Drücken Sie die **Loops** Taste.



Während ein Track läuft, schlagen Sie auf Pad 1, um den Start eines Loops (auch Loop-in-Point genannt) festzulegen, und auf Pad 2, um das Loop-Ende (auch Loop-out-Point genannt) festzulegen. **Benutzen Sie die senkrechten Linien in DJUCED™ (1 Linie = 1 Beat) und die gerade laufende Musik, um herauszufinden, an welche Stelle das Loop-Ende am besten passt.** DJUCED™ spielt einen Teil des Tracks als Loop. Schlagen Sie auf Pad 2, um den Loop zu beenden und zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.



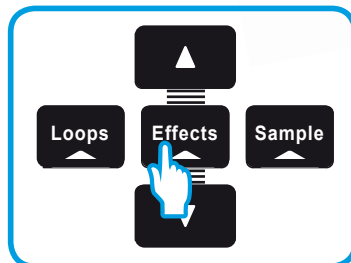
Schlagen Sie auf Pad 3, um die Loop-Länge zu halbieren, und auf Pad 4, um die Loop-Länge zu verdoppeln.



7

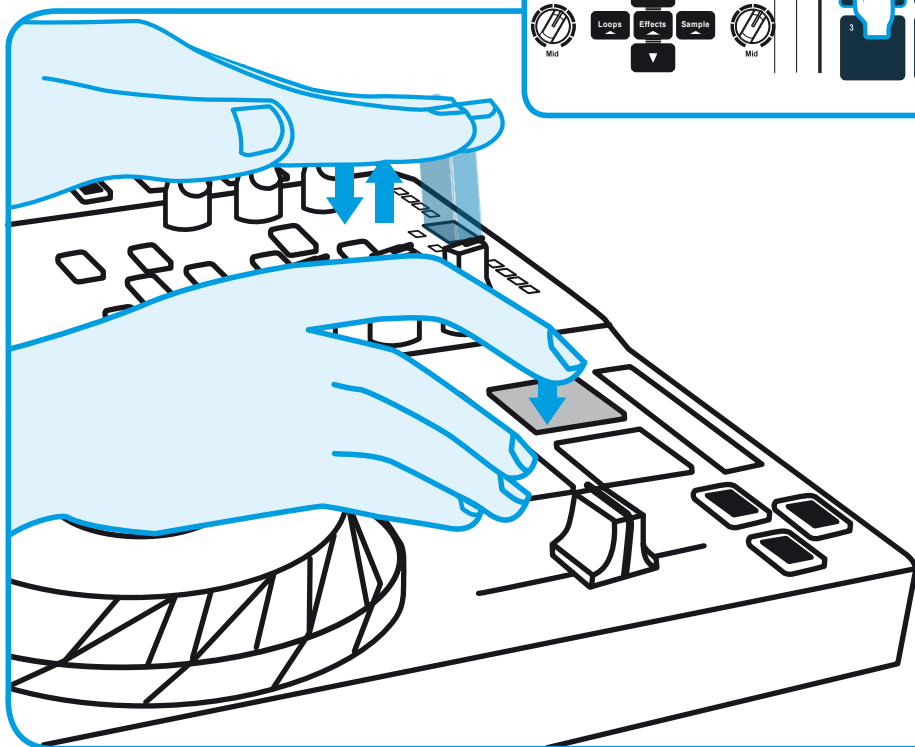
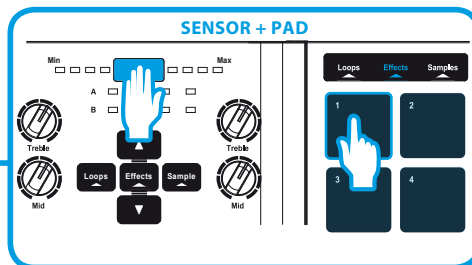
LUFTKONTROLLE BENUTZEN

Hands-On Mix



7.1 Drücken Sie die **Effects** Taste.

7.2 Drücken Sie auf das Pad und halten Sie es gedrückt, während Sie gleichzeitig Ihre Hand über dem Näherungsschalter bewegen, um den Effekt zu modulieren.

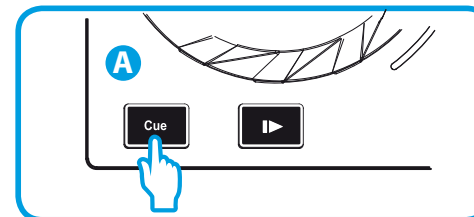


8

CUE-POINT FESTLEGEN

Ein Cue-Point ist eine Markierung, die Sie für einen Track festlegen können und die bewirkt, dass der Track ab diesem Punkt abgespielt wird.

8.1 Drücken Sie die **Cue** Taste, um einen Cue-Point beispielsweise für den auf Deck A geladenen Track festzulegen.



8.2 Drücken Sie die **Cue** Taste erneut, um die Wiedergabe des Tracks ab dem festgelegten Cue-Point zu starten.

Klicken Sie auf den **Button** (in der DJUCED™ Software), um den Cue-Point zu löschen.

9

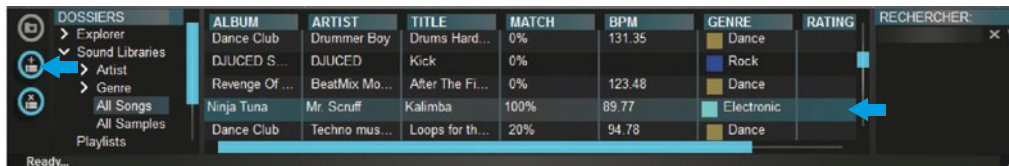
PLAYLIST ERSTELLEN


Eine Playlist ist eine von Ihnen zusammengestellte Track-Auswahl, die einem Musikgenre (Electro, Rock o. ä.) oder einem Thema (Lieblingstracks, Party, Geburtstag, 80er Jahre o. ä.) entspricht.

9.1 Markieren Sie mit folgenden Buttons den Track, den Sie in die Playlist aufnehmen möchten:

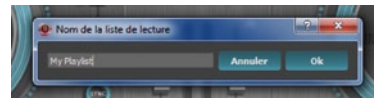


Links wird der  Button eingeblendet.

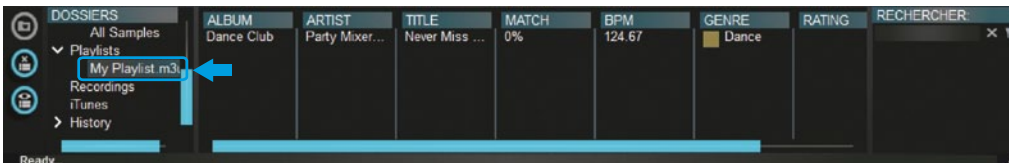


9.2 Klicken Sie auf den  Button, um eine Playlist anzulegen.

Geben Sie einen Namen für diese Playlist ein und klicken Sie anschließend auf OK.



Die neue Playlist wird in dem Playlists Ordner angezeigt.

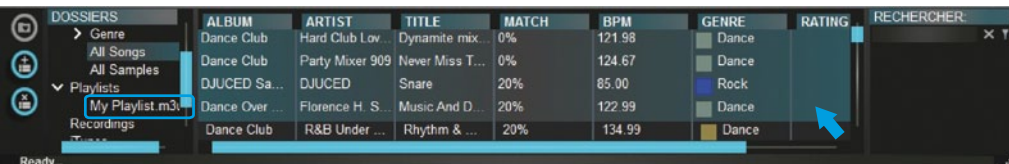


9.3 Öffnen Sie mit folgenden Buttons erneut den Ordner, in dem sich Ihre Musik befindet:



9.4 Wählen Sie mit Ihrer Maus in DJUCED™ einen oder mehrere Tracks.

Halten Sie Umstelltaste Ihrer Computertastatur gedrückt, um mehrere aufeinander folgende Dateien auszuwählen. Stellen Sie die ausgewählten Dateien mit Drag & Drop auf die von Ihnen erstellte Playlist (in diesem Falle My Playlist).



Hercules is a division of
Guillemot Corporation