Hercules®

DJCONSOLE RMX2

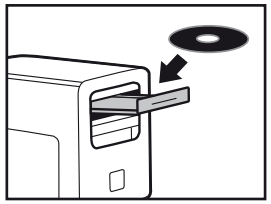
ERSTE SCHRITTE MIT DJCONSOLE RMX2 UND DJUCED™

DJUCED™

DE

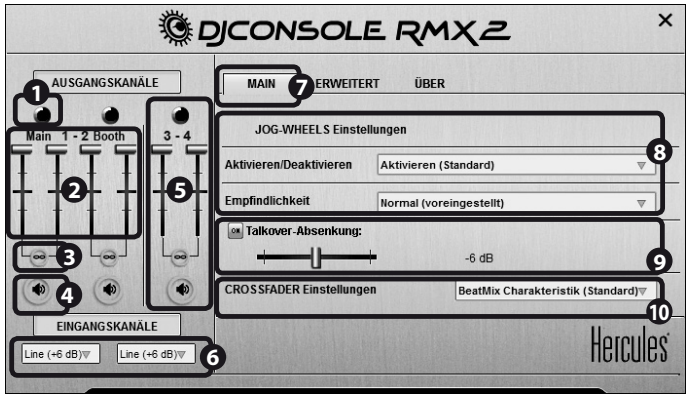
INSTALLATION

• Legen Sie die CD-ROM ein.



• Starten Sie das Installationsprogramm.
• Folgen Sie den Instruktionen.

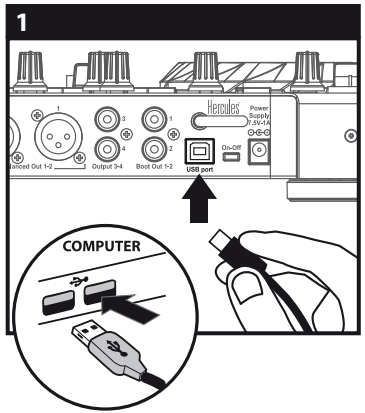
Die Softwares DJUCED™ und VirtualDJ LE werden auf Ihrem System installiert.



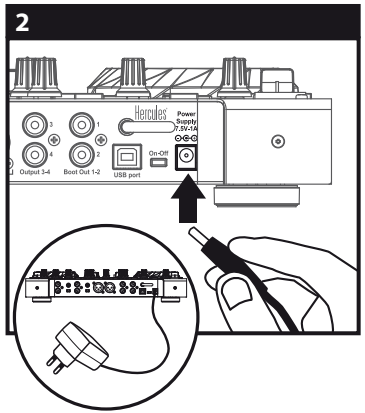
1- Balance für Kanäle 1-2 (Mix-Ausgang)
2- Lautstärke auf Kanälen 1-2 (Main) und 1-2 (Booth)
3- Sperren/Entsperren Lautstärkeregler für rechten und linken Kanal
4- Stummschalten An/Aus
5- Kontrolle Kanäle 3-4 (Kopfhörerausgang)
6- Auswahl Eingangsart
7- Haupt-Panel
8- Jogwheels-Einstellung (aktivieren/deaktivieren und Empfindlichkeit einstellen)
9- Talkover-Fadingeinstellung
10- Crossfader-Einstellung

Mehr Infos (Forum, Lernprogramme, Videos usw.) finden Sie unter
www.HERCULESDJMIXROOM.com

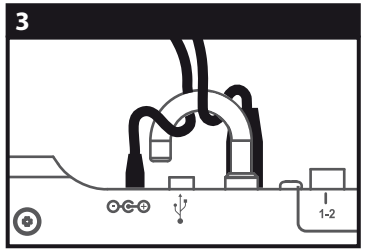
ANSCHLÜSSE



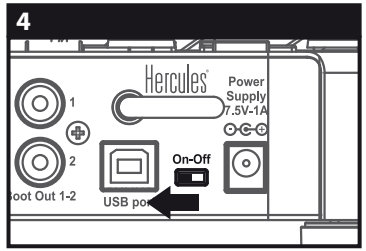
Verbinden Sie die DJConsole Rmx2 über ein USB-Kabel mit dem Computer.



Verbinden Sie den Netzadapter.



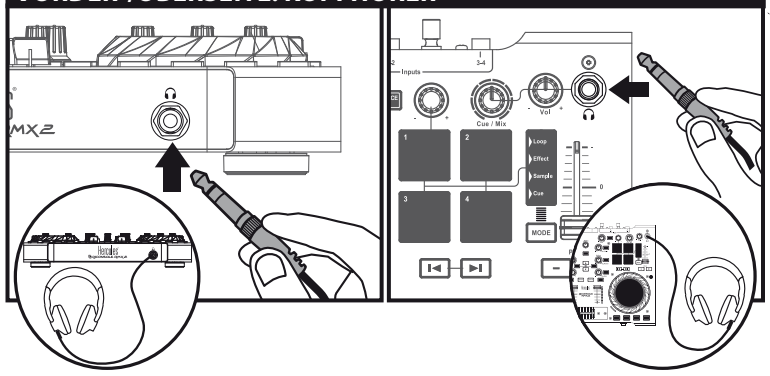
indem Sie das Kabel durch den Sicherungshaken führen.



Bringen Sie den On/Off-Schalter in die Position On.

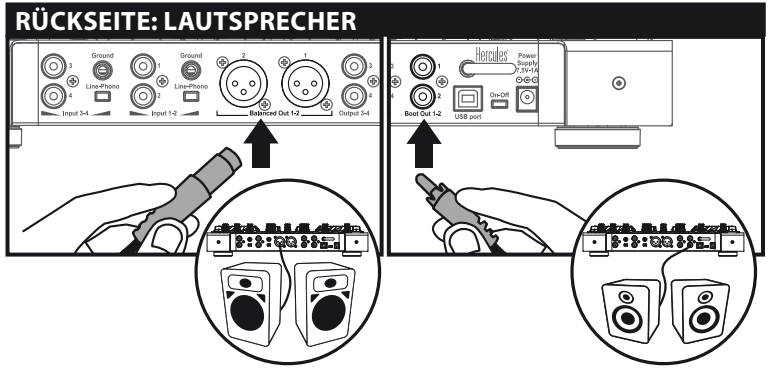
1 - KOPFHÖRER UND LAUTSPRECHER ANSCHLIESSEN

VORDER-/OBERSEITE: KOPFHÖRER



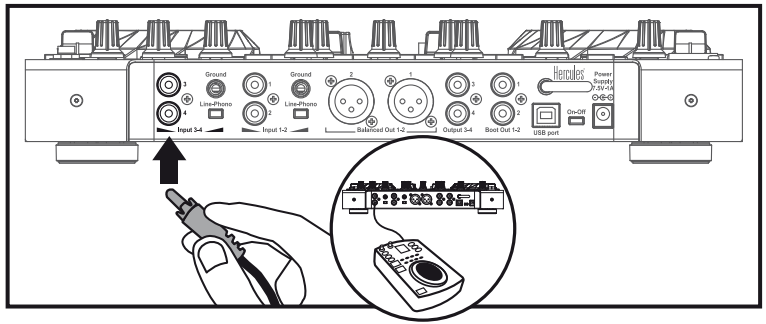
Wenn Sie den Kopfhörer anschließen, stellen Sie sicher, daß die Lautstärke passend für das Hören mit Kopfhörern ist: Beginnen Sie mit dem Abspielen der Musik **bevor Sie den Kopfhörer aufsetzen** und drehen Sie die Lautstärke gegebenenfalls herunter falls diese zu laut aus dem Kopfhörer schallt.

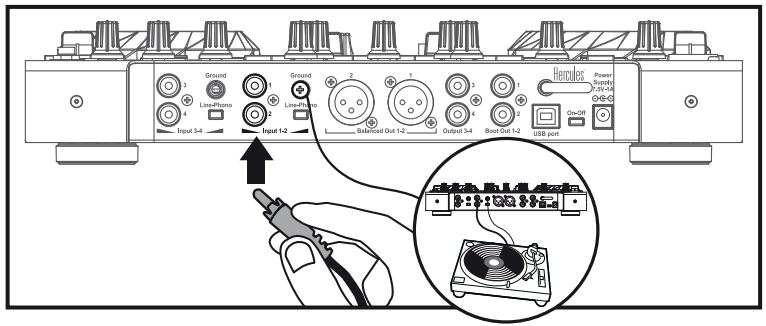
RÜCKSEITE: LAUTSPRECHER

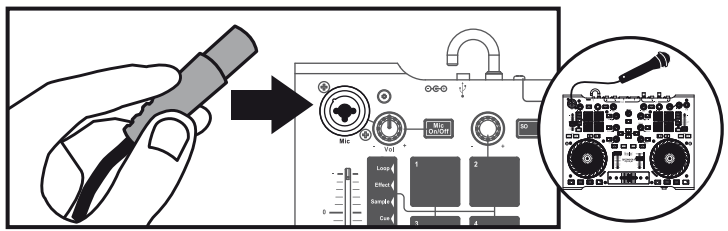


Der Hauptlautstärkenregler **Main** ermöglicht es, die XLR-Ausgangsleistung festzulegen. Sie können 2 XLR-Cinch-Kabel oder 2 XLR-6,5-mm-Klinke-Kabel mit Lautsprechern verwenden, die über einen Cinch-Eingang oder eine 6,5-mm-Klinkenbuchse verfügen.

2 - ANSCHLUSS VON AUDIOQUELLEN



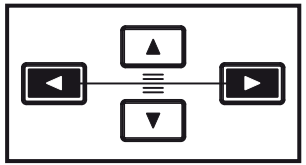




CD-Player oder Plattenspieler: Bringen Sie den Schalter auf die Position **Phono**, falls das Deck über ein Massekabel verfügt. Passen Sie die Eingangsleistung über das Control Panel an.
Mikrofon: Es kann ein symmetrisches oder asymmetrisches Mikrofon angeschlossen werden.

3 - MUSIK MIT DJUCED™ LADEN

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

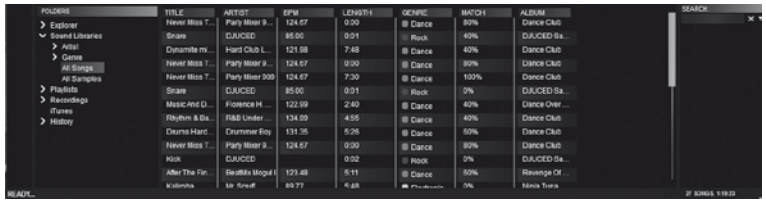


Ordnerliste oder Dateien durchsuchen:

In DJUCED™ : Zugriff auf den Ordner-Explorer/Baumstruktur eines Ordners erweitern/reduzieren:

Auf die Dateiliste in einem Ordner zugreifen:

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



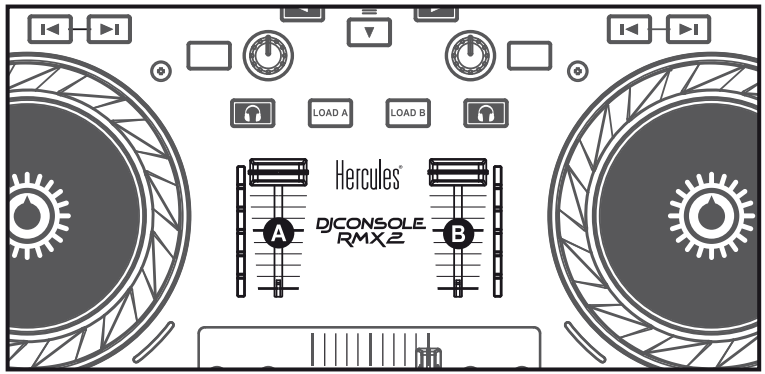
3.2 Markieren Sie einen Track und drücken Sie anschließend auf **Load A**, um den Track auf Deck A zu laden bzw. auf **Load B**, um den Track auf Deck B zu laden. DJUCED™ analysiert automatisch die BPM-Anzahl (beats per minute, Schläge pro Minute) des geladenen Tracks.

DJUCED™ermöglicht Ihnen das Abspielen der bekanntesten Audiodateiformate (mp3, wav, wma,aif...) falls der Codec auf Ihrem Computer installiert ist. Falls ein Dateiformat nicht korrekt von iTunes, Windows Media Player o. ä. erkannt wird, müssen Sie das Programm updaten.

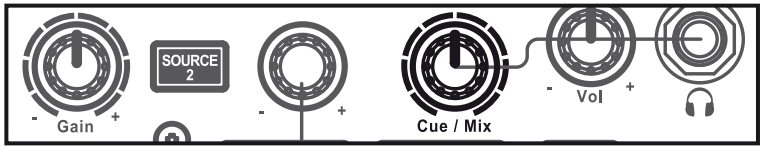
4 - TRACK-VORHÖREN

Mit dem Vorhören können Sie den nächsten Track (der nach dem Track, den Sie gerade für Ihr Publik umspielen) vorbereiten. Sie verwenden das Vorhören, um den nächsten abzuspielenden Track zu beatmatchen bzw. eine Pause an einer bestimmten Stelle zu machen, sodass 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).

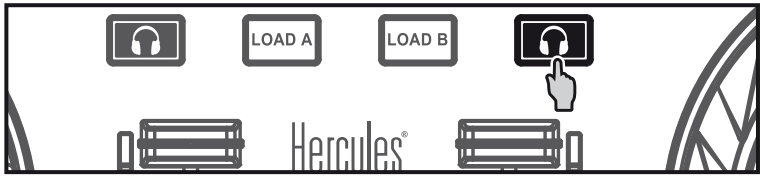
4.1 Sie spielen einen Track auf Deck Aund möchten den nächsten Track auf Deck B vorhören.



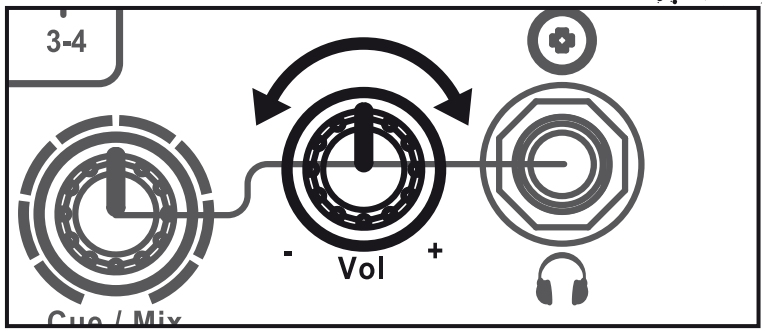
4.2 Bringen Sie den Button **Cue to Mix** auf **Cue**.



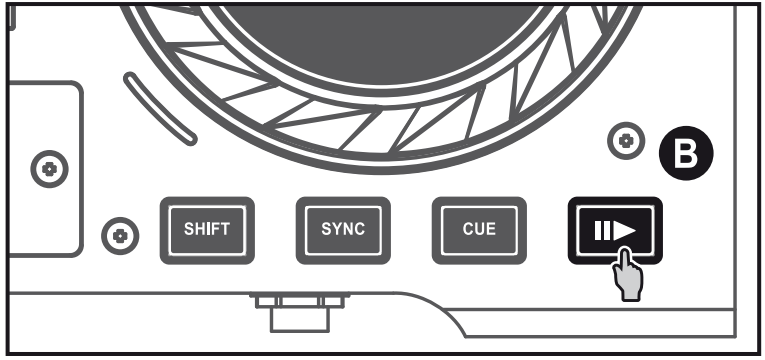
4.3 Drücken Sie die Taste auf Deck B (das Deck, auf das der Track geladen ist, den Sie vorhören möchten).



4.4 Regeln Sie mit Hilfe des Buttons **Vol -/+** die Kopfhörer-Lautstärke.



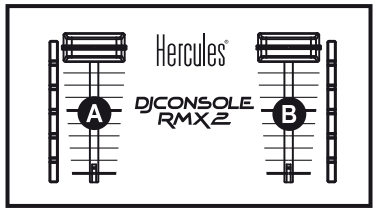
4.5 Starten Sie die Track-Wiedergabe für das Vorhören auf Deck B. Bereiten Sie den Track vor (beatmatchen, Cue-Point festlegen usw.).



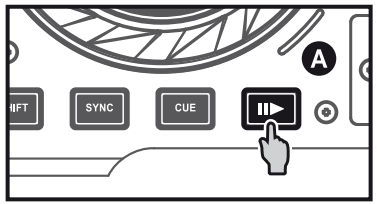
5 - TRACKS MIXEN

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

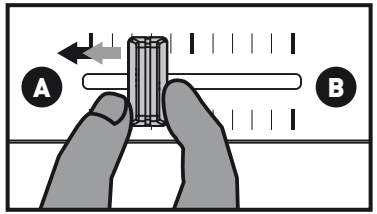
5.1 Sie haben einen Track auf jedes Deck geladen (Aund B). Positionieren Sie die Lautstärkeregler wie unten gezeigt.



5.2 Sie beginnen mit der Wiedergabe des Tracks auf Deck A.

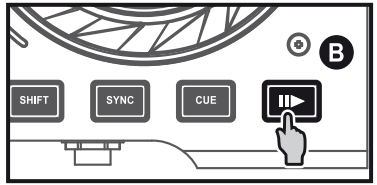


5.3 Schieben Sie den Crossfader in Richtung des Decks, auf dem der Track abgespielt wird (in diesem Fall nach links).

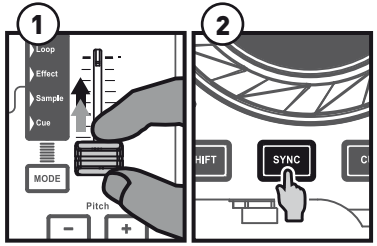


5.4 Vorhören auf Deck B auswählen (siehe 4. Track-Vorhören).

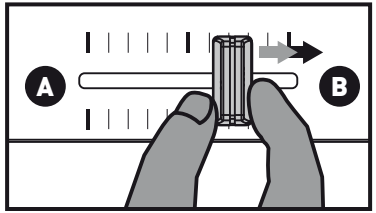
5.5 Starten Sie vor Ende des laufenden Tracks die Wiedergabe des auf Deck B geladenen Tracks.



5.6 Um einen Übergang im gleichen Tempo zu gewährleisten, synchronisieren Sie die BPM (Taktrate pro Minute) des Tracks, den Sie zum Abspielen vorbereiten. Die BPM können über die des Pitchfaders (1) des Decks A eingestellt werden. Sie können ebenfalls auf den Button SYNC des Decks B (2) drücken, um den BPM-Wert dieses Tracks dem des aktuellen Tracks anzupassen (auf Deck A.

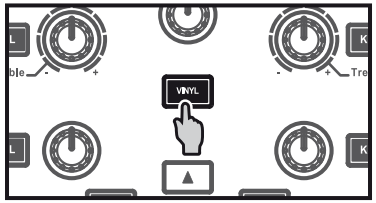


5.7 Schieben Sie den Crossfader für die Überleitung stufenweise in Richtung des Decks, auf dem jetzt der neue Track läuft (in diesem Fall nach rechts).

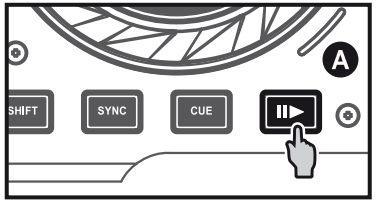


6 - SCRATCHEN

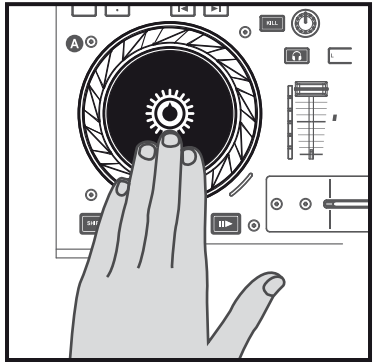
6.1 Drücken Sie die VINYL Taste, um den Scratch Modus zu aktivieren.



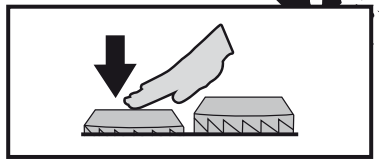
6.2 Beginnen Sie beispielsweise mit der Wiedergabe eines auf Deck A geladenen Tracks.



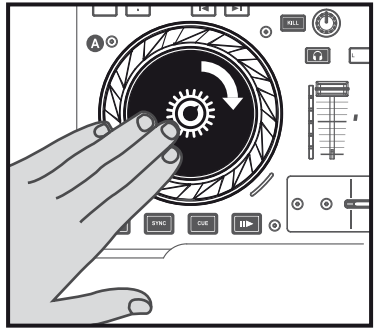
6.3 Legen Sie Ihre Hand wie auf der Abbildung gezeigt auf das Jogwheel auf Deck A.

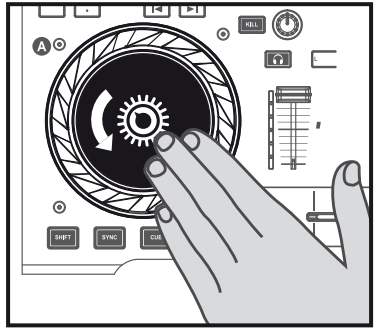


6.4 Üben Sie einen leichten Druck auf das Jogwheel aus…



6.5 ... und das Jogwheel behutsam nacheinander nach rechts und nach links drehen, z. B. über 1 oder 2 Beats.





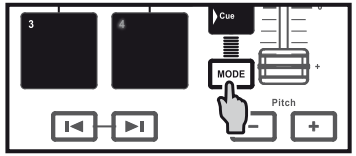
7 - EFFEKTE, LOOPS UND SAMPLES

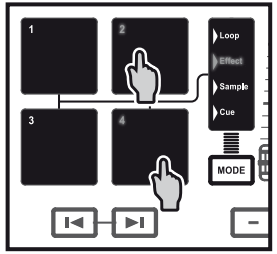
Ein Effekt ist ein Filter (oder eine Kombination von Filtern), die den Sound verändern: Echo, Hall... Ein Loop ist ein Teilstück eines Tracks, dessen Beginn und Ende Sie definieren und der wiederholt abgespielt wird. Ein Sample ist ein kurzer Sound, der alleinstehend oder im Zusammenhang mit anderen Samples abgespielt wird, entweder über der Musik oder anstatt der Musik, und kann als Loop oder einmalig abgespielt werden (dies ist bekannt als ein "Jingle").

7.1 Hinzufügen eines Effektes zu einem Track, der geladen ist und abgespielt wird

Die Anordnung der Effektleiste entspricht den Padnummern.
Pad 1 = Effekt 1, Pad 2 = Effekt 2, Pad 3 = Effekt 3, Pad 4 = Effekt 4

Drücken Sie den MODE Button, um die Kontrollleuchte einzuschalten.





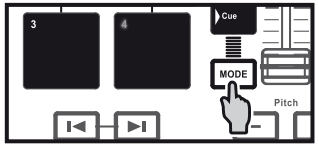
Drücken Sie ein Pad, um einen Effekt hinzuzufügen oder mehrere Pads, um eine Effektkombination hinzuzufügen. Der oder die entsprechenden Effekte werden in DJUCED™ angezeigt.

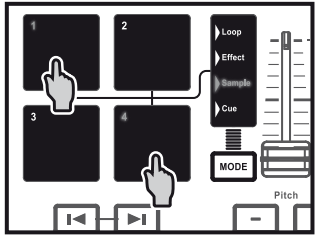
7.2 Abspielen eines Samples bei einem Track, der geladen ist und abgespielt wird.

Die Padnummer entspricht einem spezifischen Sample

Drücken Sie den MODE Button, um die Kontrollleuchte **Sample** einzuschalten.

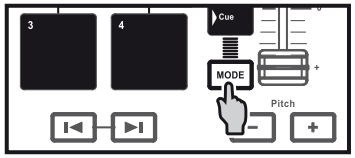
Drücken Sie auf einen oder mehrere Pads, um Samples zu starten. Falls das Sample im Loopmodus gelesen wird, müssen Sie erneut auf das Pad drücken, um das Sample zu stoppen. Wird das Sample nicht im Loop-Modus abgespielt (Jingle) richtet sich die Dauer der Padhintergrundbeleuchtung nach der Samplelänge: Kurz, für einen kurzen Sound wie z. B. ein Drum-Kit; länger, z. B. für ein kurzes Musiksample.





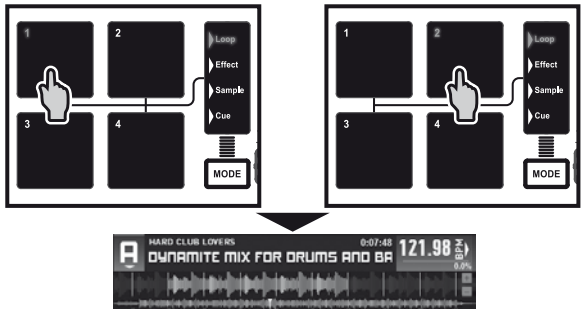
7.3 Erstellen und Abspielen eines Loops von einem geladenen und spielenden Track

Drücken Sie den MODE Button, um die Kontrollleuchte **Loop** einzuschalten.

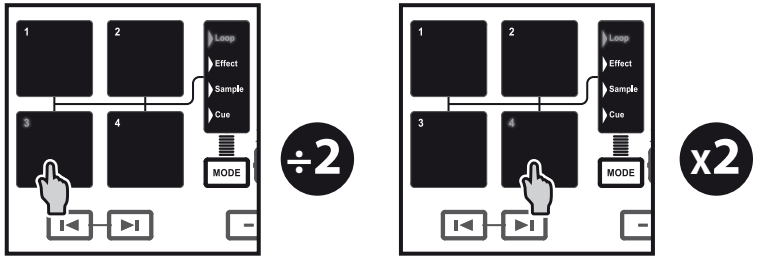


Wenn ein Track abgespielt wird, drücken Sie Pad 1, um den Beginn des Loops (oder Loopanfang) festzulegen und drücken Sie dann Pad 2 in dem Moment an dem Sie das Ende des Loops (oder Loopende) festlegen wollen.

Nutzen Sie die vertikalen Linien in DJUCED™ (1 Linie = 1 Beat) sobald die Musik abgespielt wird, um Ihnen bei der Definition des besten Loop-Endes zu helfen. Im Modus „easy" EZ zählt der Loop ganzzählige Beats. DJUCED™ spielt ein Teilstück des Tracks als Loop. Drücken Sie Pad 2, um den Loop zu beenden und zum normalen Abspielen zurückzukehren.



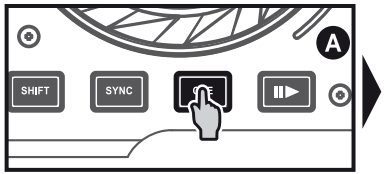
Drücken Sie Pad 3, um die Länge des Loops zu halbieren und Pad 4, um die Länge des Loops zu verdoppeln.

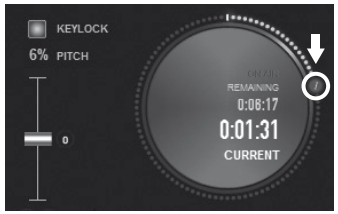


8 - SETZEN EINES CUE-POINTS

Ein Cue-Point ist eine Markierung, die Sie innerhalb eines Musik-Tracks setzen können. Dies ermöglicht Ihnen das Abspielen des Tracks ab diesem Punkt zu starten.

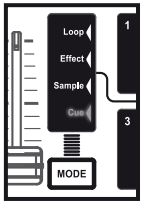
8.1 Drücken Sie den CUE Button, um einen Cue-Point z. B. in dem auf Deck Ageladenen Track zu setzen.





Sie können bis zu 4 Markierungen, auch bekannt als **Hot Cue** Points, setzen.

8.2 Drücken Sie den MODE Button, um die Kontrollleuchte **Cue** einzuschalten.



8.3 Drücken Sie Pad 1, um **Hot Cue** 1 zu setzen, Pad 2, um **Hot Cue** 2 zu setzen, etc. Nachdem Sie dies getan haben, können Sie einfach – wenn Sie im **Hot Cue** Modus sind – einen der Pads 1 bis 4 drücken, um Zugriff auf die entsprechende Markierung im Track zu erlangen.

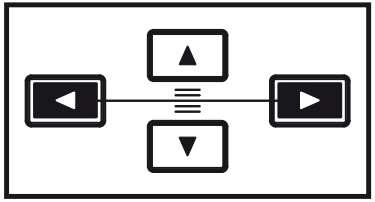
Wenn Sie den CUE Button drücken, wird von dem letzten gesetzten Cue-Point, den Sie im Tracks gesetzt haben, mit dem Abspielen begonnen.

Klicken Sie auf ⊖ (in DJUCED™), um einen Cue-Point zu löschen.

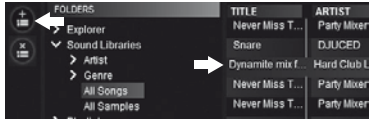
Drücken Sie im Modus Hot Cue auf DJConsole RMX2 auf die Shift-Taste und anschließend auf das Pad, das dem zu löschenden Cue-Point entspricht.

9 - PLAYLIST ERSTELLEN

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



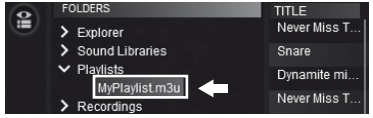
Links wird der ⊜ Button eingeblendet.



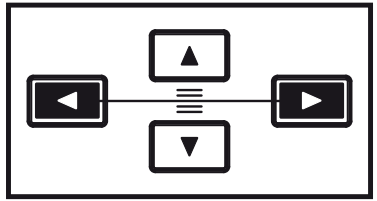
Klicken Sie auf den ⊜ Button, um eine Playlist anzulegen.

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

Die neue Playlist wird in dem Playlists Ordner angezeigt.



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



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).

Die iTunes-Playlists können ebenfalls über die Baumstruktur des entsprechenden Ordners im Explorer angezeigt werden.