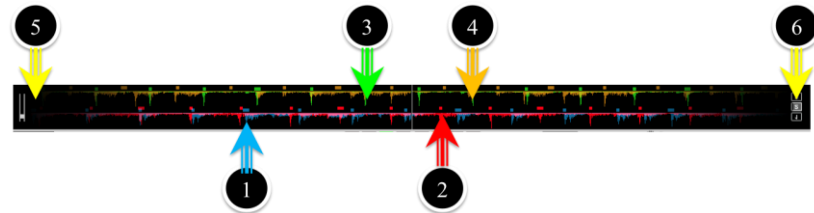


# Introduzione a VirtualDJ 7 LE 4-Mx

L'interfaccia VirtualDJ 7 LE 4-Mx può essere suddivisa in **9 aree**:

- Spettro
- 4 aree di Visualizzazione Banchi: A, B, C e D
- 2 aree di Controllo Banchi: sinistra e destra
- Mixer
- Area browser

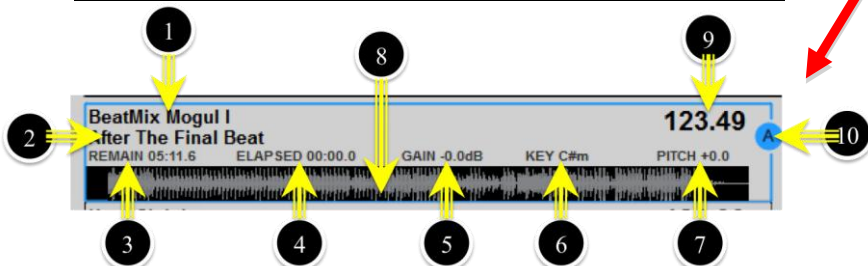
## A. Area spettro



In quest'area possono essere visualizzate fino a **4 onde sonore**:

1. l'onda sonora del banco A in blu
2. l'onda sonora del banco B in rosso
3. l'onda sonora del banco C in verde
4. l'onda sonora del banco D in beige
5. una barra di zoom nella parte sinistra
6. 3 profili di zoom nella parte destra

## B. Visualizzazione Banchi: aree A, B, C e D



Per ciascun banco virtuale, potrai visualizzare:

1. il nome dell'artista
2. il titolo della traccia
3. il tempo rimanente fino alla fine della traccia
4. il tempo trascorso dall'inizio della traccia
5. il guadagno applicato alla traccia (tramite il relativo pulsante di DJ Console 4-Mx)
6. la chiave musicale della traccia
7. il cambio della tonalità rispetto alla tonalità base della traccia
8. una visualizzazione compatta dell'onda sonora
9. i BPM della traccia
10. il nome del banco virtuale (A, B, C e D)

## C. Controllo Banchi: area sinistra e destra

Tramite le aree **Controllo Banchi** (appena sopra il browser), potrai:

- caricare o espellere file musicali per il relativo banco
- spostarti all'interno della traccia
- riprodurre il brano caricato nel banco
- contrassegnare una posizione con un segnaposto (detto Cue point)
- aggiungere effetti speciali alla traccia
- cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione)
- visualizzare i BPM e la variazione



1. **Lettera del banco:** il banco ora controllato (A o C a sinistra, B o D a destra)
2. **Nomi degli effetti:** i nomi degli effetti caricati nei pulsanti 1 - 12
3. **Modulatore effetti:** modula l'ultimo effetto caricato nel banco
4. **Effetto on/off:** attiva gli effetti caricati nei pulsanti 1 - 12 (il pulsante **Shift** permette di passare dai pulsanti 1-6 a 7-12, e viceversa)
5. Attivazione **Auto Cue** e **Auto Loop**
6. **Avanti/indietro veloce**
7. Controlli **Pitch scale** e **pitch reset**
8. **Tap:** contatore manuale BPM (clicca sul beat per calcolare i BPM)
9. **Cambia Tonalità - / +:** modifica temporaneamente la velocità di riproduzione
10. **Fader Pitch:** regola la velocità di riproduzione (su=più lenta/ giù=più veloce)
11. **Sync:** sincronizza il banco con l'altro (es. se è attivato per i controlli del banco di sinistra, sincronizza il banco di sinistra con quello di destra)
12. **Eject:** espelle la traccia dal banco

## 13. Pulsanti Stop, Cue, Play/Pausa

Stop = arresta la riproduzione e porta al Cue point 1

Cue = imposta il Cue point (segnaposto) 1

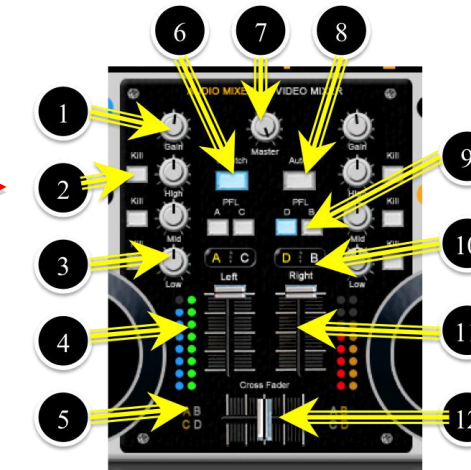
Play/Pausa = attiva o interrompe la riproduzione della traccia

14. **Manopola rotante** = trascina i brani su di essa per caricarli; spostamento all'interno della traccia

## D. Mixer

L'area **mixer virtuale**, al centro, ti permette di impostare:

- il volume di ogni banco controllato
- l'equalizzazione (EQ = alti/medi/bassi) di ciascun banco
- il cross fader
- il guadagno per ciascun banco
- il banco da controllare e il banco da monitorare in anteprima
- la modalità scratch: On = scratch / Off = cambio tonalità

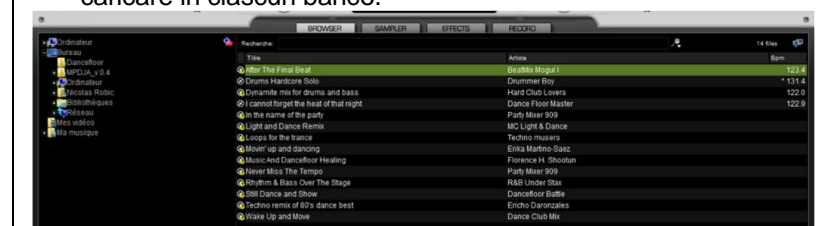


1. **Gain:** regola il guadagno per i banchi controllati (A/C a sinistra, B/D a destra)
2. **Kill:** azzerla la relativa frequenza di banda (alti/medi/bassi)
3. **Equalizzazione:** riduce o aggiunge guadagno alla frequenza di banda
4. **VU meter dei banchi:** blu = A / verde = C / rosso = B / arancione = D
5. **Assegnazione banco:** giallo = assegnato / bianco = non assegnato (predefinito: A e C alla sinistra del cross fader, B e D a destra)
6. **Modalità Scratch:** blu = on / bianco = off
7. **Volume Master in uscita:** livello in uscita per il pubblico
8. **Modalità Auto:** muove automaticamente il cross fader verso l'altro banco
9. **PFL = anteprima banco** (blu = anteprima / bianco = nessuna anteprima)
10. **Banco controllato:** visualizza il banco virtuale controllato dal mixer
11. **Fader volume banco destro e sinistro:** su = più alto / giù = più basso
12. **Cross fader** = regola il mix tra i banchi destroy e sinistro

## E. Browser

In quest'area puoi **navigare nella musica** presente nel tuo computer e selezionare i file da caricare nei banchi e poi mixare. Il browser ha **2 sotto-aree**:

- a sinistra, il **browser cartelle:** l'area in cui viene selezionata una cartella, un'unità o un percorso remoto.
- a destra, il **browser file:** l'area in cui selezionare i brani che si desidera caricare in ciascun banco.





# DJ Console 4-Mx in VDJ 7 LE

In VirtualDJ 7 LE 4-Mx, DJ Console 4-Mx ha **8 tipi di controlli principali**:

- Navigazione
- Effetti, loop e campionatore
- Controlli di riproduzione: 2 e 4 banchi
- Manopole rotanti
- Controlli anteprima
- Controlli mixer: 2 e 4 banchi
- Controlli della velocità
- Controlli a 4 banchi

## A. Navigazione

DJ Console 4-Mx offre **5 controlli** per navigare in VirtualDJ 7 LE 4-Mx:

1. **Folder**: passa al browser cartelle o espande la cartella.
2. **Files**: passa al browser file.
3. **Pulsanti Up/Down**: muoviti su/giù nell'elenco dei file o delle cartelle.
4. **Load on left/right deck**: carica il file nel banco di sinistra/destra.
5. **Premi e blocca su/giù i pulsanti mentre ruoti la manopola rotante**: muoviti velocemente nell'area browser attiva (cartelle o file).

## B. Effetti / Loop / Campionatore

Effetti, loop e campionatore vengono gestiti da **8 controlli per banco**:

- **6 pulsanti trasporto** (1 - 6): attiva o disattiva la funzione.
- **1 pulsante trasporto Shift**: converte questi pulsanti nei pulsanti 7 - 12.
- **1 manopola** per modulare l'ultimo effetto caricato.

Il cambio di banco implica il cambiamento di banco degli effetti (gli effetti del banco A sono diversi da quelli caricati nel banco C).

## C. Controlli di riproduzione

Caricata una traccia in un banco, puoi utilizzare i **controlli di riproduzione**:

- **Play/Pausa**: avvia/interrompe l'ascolto della traccia caricata nel banco.
- **Cue**: in modalità pausa, imposta un cue point (segnaposto); durante la riproduzione, passa al cue point e avvia la riproduzione.
- **Stop**: arresta la riproduzione e torna al primo cue point (se esistente).
- **Avanti/indietro veloce**: spostamento avanti/indietro nella traccia (fintantoché il pulsante rimane premuto).

### Controlli a 4 banchi

Dopo aver cambiato il banco di riferimento (utilizzando i pulsanti **Deck C/Deck D**), la riproduzione viene controllata come nella modalità a 2 banchi.

## D. Manopole rotanti

Le manopole rotanti controllano fino a **5 diverse operazioni**:

1. **Navigazione all'interno di una traccia**: se in un qualsiasi banco è stata caricata una traccia (che non sia in fase di ascolto), ruota la manopola rotante per muoverti all'interno della traccia.
2. **Scratch On/Off**: quando la modalità scratch è attiva, girando la manopola rotante, tenendola premuta, si ottiene uno scratch (come per i giradischi in vinile). Sentirai lo scratch con le tue dita, mentre una luce blu sulla manopola rotante indicherà la pressione della manopola.
3. **Play/Pausa**: quando la modalità scratch è attiva, premendo leggermente la manopola rotante, si interromperà la riproduzione della traccia. Questa modalità ti permette di avviare/interrompere la riproduzione abbassando o sollevando la tua mano sulla manopola rotante.

4. **Modifica tonalità**: a modalità scratch disattivata (ossia in modalità di ascolto), ruotando la manopola accelererai o rallenterai la musica: la manopola rotante altera la tonalità.
5. **Navigazione veloce tra file o cartelle**: premi e tieni bloccato su o giù il pulsante mentre ruoti la manopola rotante: ti muoverai rapidamente nell'elenco dei file e delle cartelle.

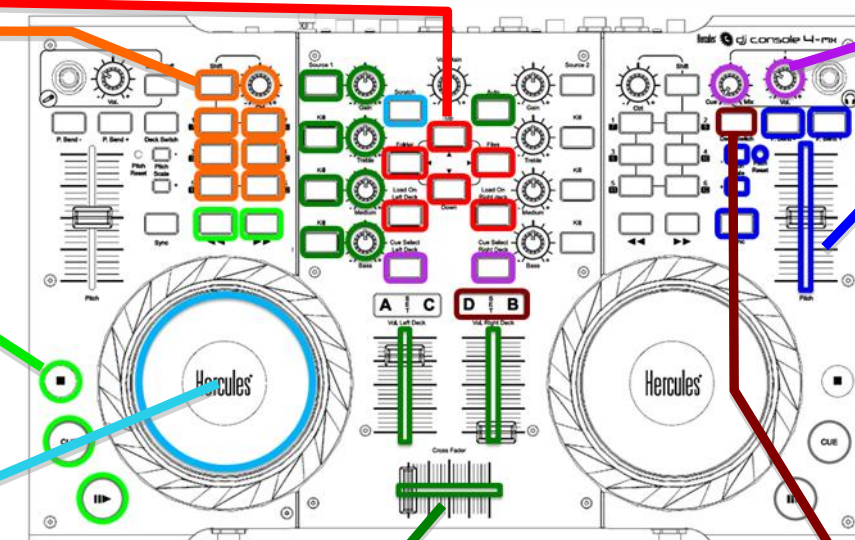
Puoi cambiare la risoluzione delle manopole rotanti tramite il pannello di controllo di DJ Console 4-Mx (scheda **Avanzate**).

## E. Controlli anteprima

**Anteprima** = ascolto in cuffia di un brano diverso da quello attualmente ascoltato dal pubblico: il cross fader (che controlla la musica destinata al pubblico) non è attivo sull'anteprima.

Esistono **3 tipi di controlli di anteprima**:

1. Pulsante di trasporto **Cue Select** (banco destro o sinistro): seleziona il banco da ascoltare in cuffia (es. in modalità a 2 banchi, **Cue Select Left Deck** = banco A; in modalità a 4 banchi = banco A o C).
2. Manopola **Cue/Mix**: seleziona cosa ascoltare in cuffia:
  - **cue** = il banco/i banchi selezionati con il pulsante **Cue Select**.
  - **mix** = la stessa musica ascoltata dal pubblico.
  - o una combinazione di entrambi, impostandola tra **Cue** e **Mix**.
3. **Volume Cuffie**.



## F. Controlli Mixer modalità a 2 banchi

1. Manopola **Gain**: aumenta/riduce il massimo livello in uscita della traccia.
2. Manopole di **Equalizzazione (EQ) (Treble/Medium/Bass)**: aumentano/riducono il livello in uscita della traccia per le relative frequenze.
3. Pulsanti **Kill**: azzerano/ripristinano il volume delle relative frequenze della traccia in uscita.
4. **Fader Volume**: regola il volume della traccia (all'interno della scala impostata tramite la manopola **Gain**).
5. **Cross fader**: mixa le tracce del banco destro e sinistro per il pubblico:
  - **tutto a sinistra** = il pubblico ascolta soltanto il banco/i banchi di sinistra.
  - **al centro** = il pubblico ascolta al 50% il banco a sinistra e al 50% il banco di destra.
  - **tutto a destra** = il pubblico ascolta soltanto il banco/i banchi di destra.

Per mix DJ con stili diversi tra loro, puoi modificare la curva del cross fader:

- via software (con un software DJ professionale; non con VDJ 7 LE 4-Mx);

- o tramite il pannello di controllo di DJ Console 4-Mx (scheda **Avanzate**). Se imposti la curva del cross fader con altri software DJ, nel pannello di controllo Hercules imposta la curva del cross fader su **Beatmix** (predefinito).

### modalità a 4 banchi

Dopo aver cambiato banchi (tramite i pulsanti **Deck C/Deck D**), sui nuovi banchi virtuali puoi effettuare le medesime operazioni di mixaggio con i controlli del mixer, ma dovrai prima **appaiare le posizioni dei controlli software gradualmente** (guadagno/EQ/volume) per il banco in questione: ogni controllo software graduale dovrà trovarsi nella medesima posizione del corrispondente controllo fisico sulla DJ Console 4-Mx, prima di poter utilizzare un qualsiasi controllo.

Dopo aver cambiato banco, la funzione software di takeover garantisce **impostazioni graduali** per questi controlli:

- Se non esistesse alcuna funzione software di takeover, dopo essere passati da un banco virtuale all'altro, caratterizzati da differenti impostazioni di guadagno/EQ/volume, il software passerebbe alla nuova posizione non appena agissi sul controllo graduale.
- Pertanto, il takeover software è una procedura che ti permette di raggiungere lentamente il valore virtuale prima di agire su tale controllo.

## G. Controllo velocità (BPM = Beats Per Minute)

La velocità di riproduzione ha **6 controlli per ogni banco**:

1. **Pitch fader**: il fader della tonalità cambia la velocità della musica: su = più lenta, giù = più veloce.
2. **Pitch Scale +/-**: questi pulsanti trasporto modificano la scala del pitch fader: una scala più bassa garantisce una variazione di velocità più precisa; una scala più alta offre una variazione più ampia della velocità.
3. **Pitch reset**: premendo simultaneamente i pulsanti **Pitch Scale - e +**, ripristinerai la tonalità, in modo tale che il pitch fader virtuale ritorni alla posizione centrale, indipendentemente dalla posizione del pitch fader hardware.
4. **Pitch Bend +/-**: i pulsanti di trasporto pitch bend riducono/aumentano temporaneamente la velocità, a seconda di quanto tieni premuto il pulsante.
5. **Sync**: modifica la velocità di un banco parificandola ai BPM dell'altro banco controllato da DJ Console 4-Mx.
6. **Manopola rotante**: durante l'ascolto di un brano, se non sei in modalità scratch (pulsante **Scratch** spento o senza premere con le dita la manopola rotante), ruotando la manopola acceleri/rallenti la musica, come i pulsanti **Pitch Bend**.

### modalità a 4 banchi

Dopo aver cambiato banchi (tramite i pulsanti **Deck C/Deck D**), prima di controllare la tonalità dovrai **appaiare la posizione virtuale del pitch fader** con quella del pitch fader hardware del banco (ovvero la posizione del pitch fader di DJ Console 4-Mx dovrà essere la stessa del pitch fader del software).

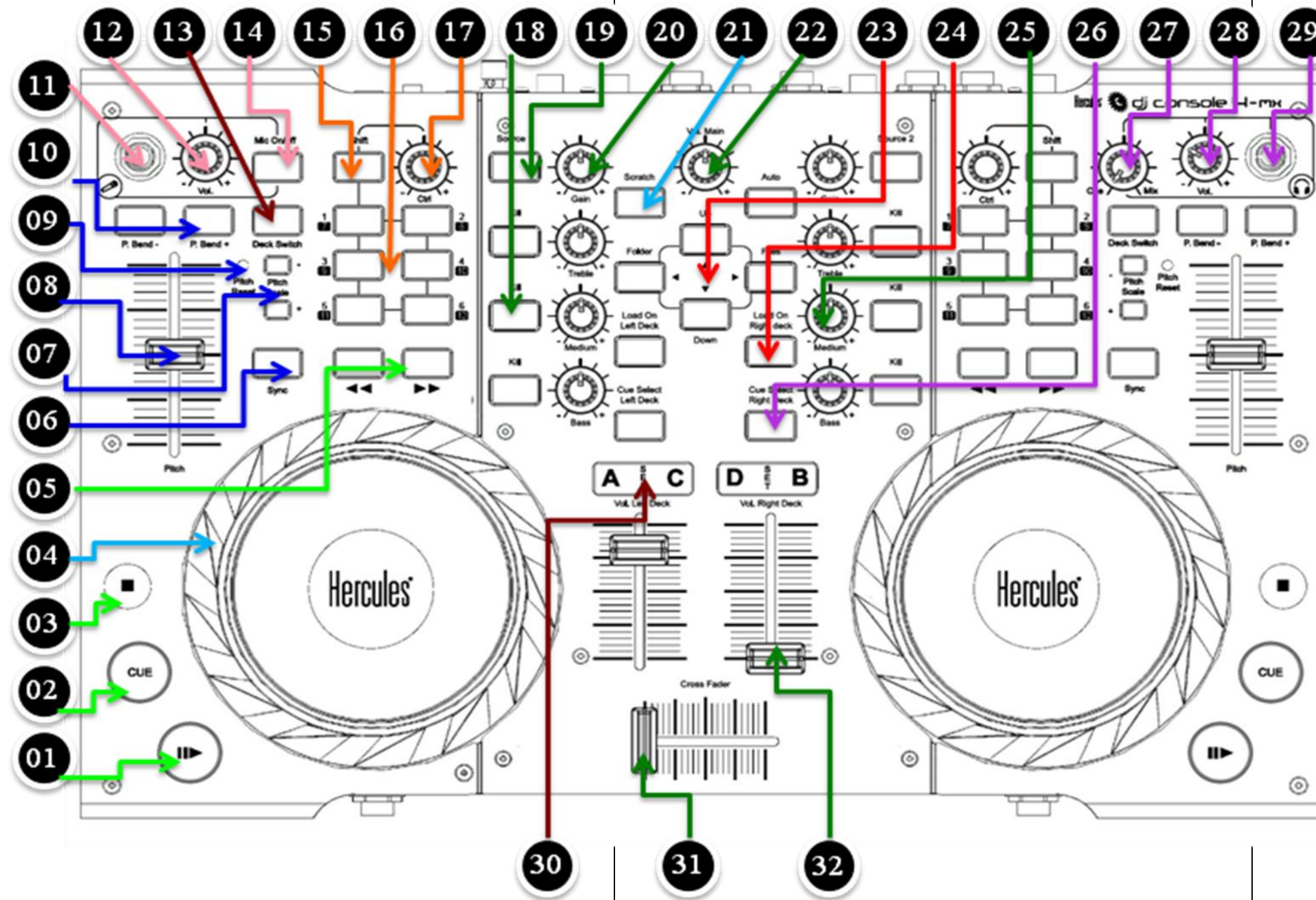
## H. Controlli a 4 banchi

La modalità a 4 banchi è controllata da **2 pulsanti trasporto**:

- Il pulsante **Deck C** converte il banco A nel banco C:
  - quando il pulsante **Deck C** è **acceso**, il banco sinistro della console controlla il **banco virtuale C** e nel visualizzatore la lettera **C** è illuminata in rosso.
  - a pulsante **Deck C** **spento**, il banco sinistro della console controlla il **banco virtuale A** e nel visualizzatore la lettera **A** è illuminata in blu.
- Il pulsante **Deck D** converte il banco B nel banco D:
  - quando il pulsante **Deck D** è **acceso**, il banco sinistro della console controlla il **banco virtuale D** e nel visualizzatore la lettera **D** è illuminata in rosso.
  - a pulsante **Deck D** **spento**, il banco sinistro della console controlla il **banco virtuale B** e nel visualizzatore la lettera **B** è illuminata in blu.



# Controlli di DJ Console 4-Mx



- 01. Play/Pausa
- 02. Cue (posizionamento Cue point)
- 03. Stop (torna al cue point)
- 04. Manopola rotante (navigazione, scratching e variazione tonalità)
- 05. Avanti/indietro veloce
- 06. Sync: sincronizza i BPM con l'altro banco controllato
- 07. Pitch Scale +/-: riduce/aumenta la scala del pitch fader
- 08. Pitch fader: regola la velocità di riproduzione

- 09. Stato Pitch Reset: mostra quando la tonalità è virtualmente quella normale
- 10. Pitch Bend +/-: modifica temporaneamente la velocità di riproduzione
- 11. Connettore microfono (jack da 1/4" / 6,35mm)
- 12. Volume microfono
- 13. Deck Switch: scambia i controlli tra A/C (sinistra), B/D (destra)
- 14. Microfono On/Off
- 15. Shift: trasforma le funzioni 1 - 6 nelle funzioni 7 - 12
- 16. Pulsanti 1-6: funzioni assegnabili 1 - 6 e 7 - 12

- 17. Modulazione: modula l'ultima funzione caricata
- 18. Kill: azzerava il volume di una frequenza di banda (alti/medi/bassi)
- 19. Source: sostituisce la riproduzione della traccia caricata nel banco con la sorgente esterna collegata (ingresso 1-2 per il banco di sinistra, ingresso 3-4 per il banco di destra)
- 20. Manopola Gain: regola il volume massimo del banco
- 21. Scratch: attiva la modalità scratch delle manopole rotanti
- 22. Vol. Main: regola il volume dell'uscita 1-2
- 23. Controlli di navigazione: controllano la navigazione con il browser dei file e delle cartelle
- 24. Load On deck: carica il brano selezionato nel banco
- 25. Manopole di equalizzazione: impostano il livello dei toni alti, medi e bassi del relativo banco
- 26. Cue Select: includi questo banco nell'anteprima in cuffia
- 27. Cue/Mix: scegli cosa ascoltare in cuffia, tra Cue (ascolto in anteprima del banco selezionato con i pulsanti Cue Select) e Mix (la musica riprodotta per il pubblico)
- 28. Volume cuffie
- 29. Connettore cuffie (jack da 1/4" / 6,35mm)
- 30. Visualizzatore banco controllato: mostra qual è il banco virtuale controllato da DJ Console 4-Mx
- 31. Cross fader: mixa la musica tra il banco/i banchi di sinistra (A e C) e il banco/i banchi di destra (B e D)
- 32. Fader volume: regola il volume del banco

## Takeover software:

Dopo aver scambiato i banchi, per prima cosa devi **appaiare le posizioni software** dei seguenti controlli

- 08. Fader della tonalità
- 20. Guadagno
- 25. Manopole di equalizzazione (alti/medi/bassi)
- 32. Fader del volume

Prima di poter utilizzare un qualsiasi controllo, la posizione del controllo graduale hardware in questione di DJ Console 4-Mx dovrà corrispondere alla posizione visualizzata nel software.