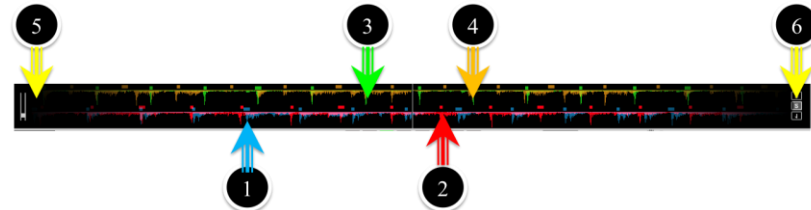


# VirtualDJ 7 LE 4-Mx: overzicht

De VirtualDJ 7 LE 4-Mx-interface kan in **9 gebieden** worden verdeeld:

- Geluidscurve
- 4 x Deck Viewer: A, B, C en D
- 2 x Deck Controls: links en rechts
- Mengpaneel
- Browser

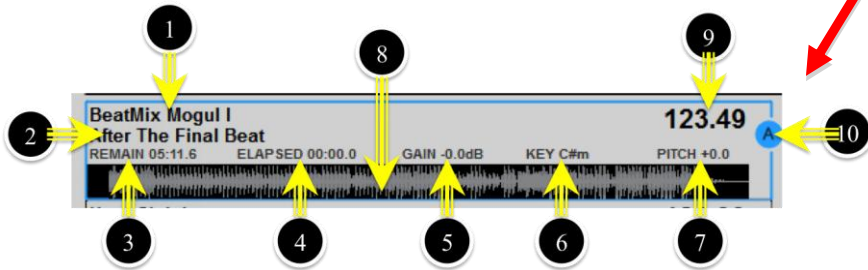
## A. Geluidscurvegebied



Dit gebied toont maximaal 4 geluidscurves:

1. de curve voor deck A in blauw
2. de curve voor deck B in rood
3. de curve voor deck C in groen
4. de curve voor deck D in beige
5. een zoom-regelaar aan de linkerkant
6. 3 zoom-presets aan de rechterkant

## B. Deck Viewer: gebieden A, B, C en D

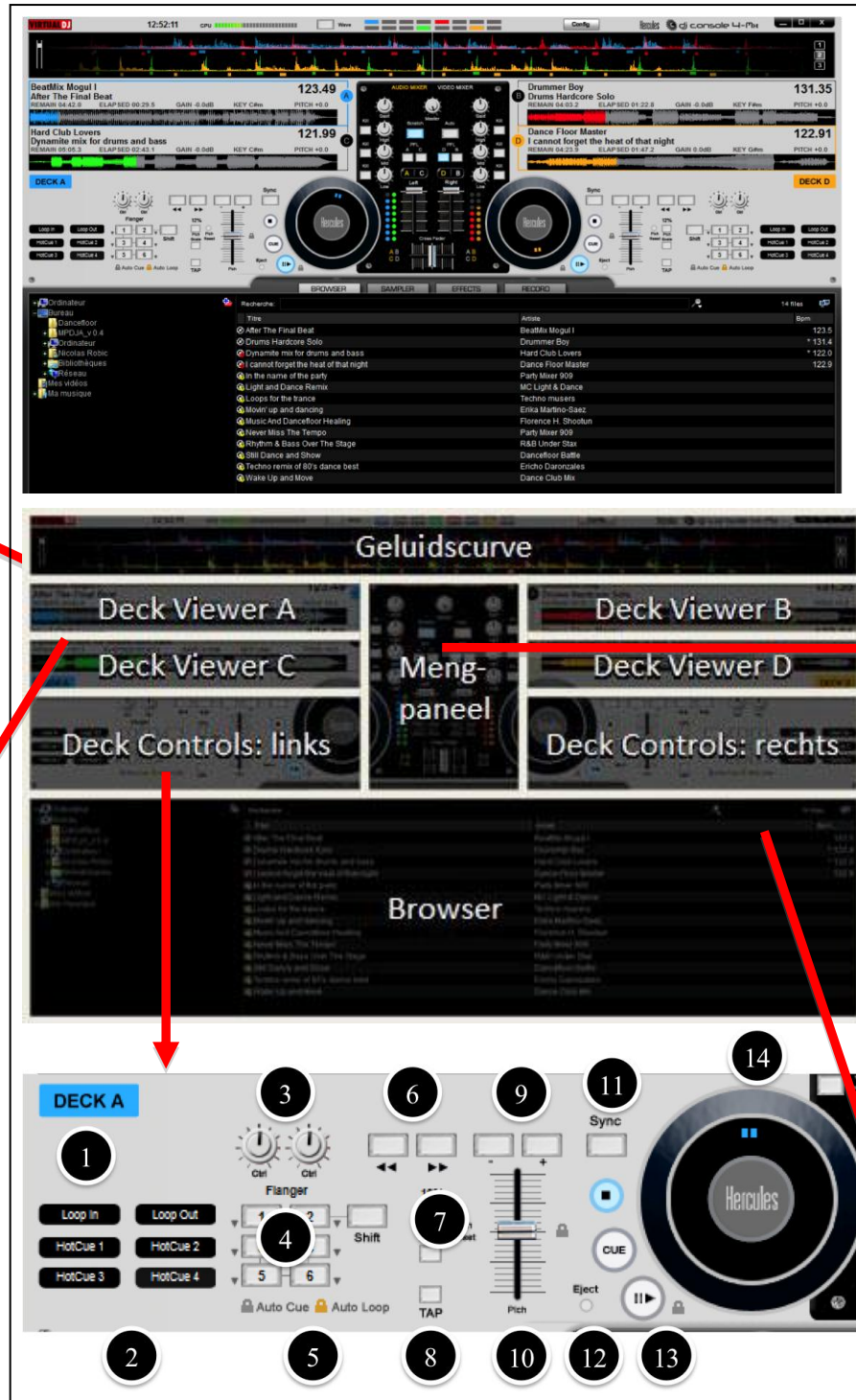


Op elk virtueel deck staat aangegeven:

1. naam van artiest
2. naam van track
3. resterende tijd tot einde track
4. verstreken tijd sinds begin track
5. ingestelde versterking voor track (ingesteld met gain-knop van DJ Console 4-Mx)
6. muziektoon van track
7. pitchwijziging t.o.v. standaardpitch van track
8. gecomprimeerde weergave van geluidscurve
9. BPM van track
10. naam van virtueel deck (A, B, C en D)

## C. Deck Controls: gebieden links en rechts

- In de **Deck Controls**-gebieden (boven de browser) kunt u:
- muziekbestanden op betreffende deck laden of uitwerpen
- track doorzoeken
- op deck geladen track afspelen
- bladwijzer (cue point) toevoegen aan positie
- effecten toevoegen aan track
- pitch (afspeelsnelheid) wijzigen
- BPM-snelheid en -variatie bekijken
- 1. **Deck-letter:** deck dat bediend wordt (A of C links, B of D rechts)

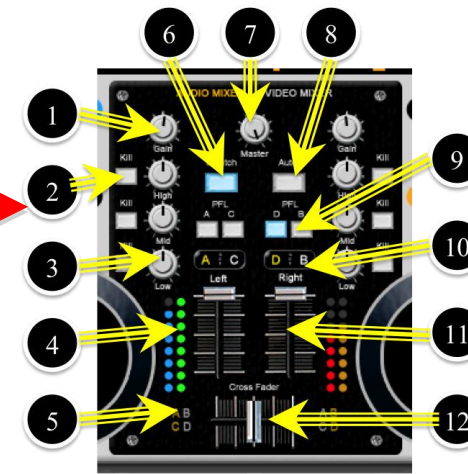


2. **Effect-namen:** namen van effecten geladen onder knoppen 1 tot 12
3. **Effect-modulator:** laatste op deck geladen effect moduleren
4. **Effect uit/aan:** effecten geladen onder knoppen 1 tot 12 activeren (**Shift**-knop schakelt tussen knoppen 1-6 en 7-12)
5. Auto Cue en Auto Loop activering
6. Terugspoelen en vooruitspoelen
7. Pitch-schaal en pitch-herstel
8. **TAP:** handmatige BPM-teller (klik op de beat om BPM te berekenen)
9. **Pitch bend +/-:** pitch (afspeelsnelheid) tijdelijk wijzigen
10. **Synchfader:** pitch instellen (omhoog=langzamer / omlaag=sneller)
11. **Sync:** deck synchroniseren met ander deck (als bijv. geactiveerd op linkerdeck, dan wordt linkerdeck gesynchroniseerd met rechterdeck)
12. **Eject:** op deck geladen track verwijderen
13. **Stop, Cue, Play/Pause**-knoppen  
Stop = afspelen stoppen en naar Cue point 1 gaan

- Cue = Cue point 1 (bladwijzerpositie) instellen
- Play/Pause = track afspelen of afspelen pauzeren
- 14. **Jogwiel** = tracks laden door ze hierop te slepen en neer te zetten; in track zoeken

## D. Mengpaneel

- In het gebied van het virtuele mengpaneel, in het midden, kunt u:
- het volume op elk bediend deck instellen
- de equalizer (EQ = high/mid/low) op elk deck instellen
- de crossfader instellen
- de versterking op elk deck instellen
- instellen welk deck wordt bediend en welk deck gepreviewd
- scratchmodus instellen: On = scratch / Off = pitch-bend

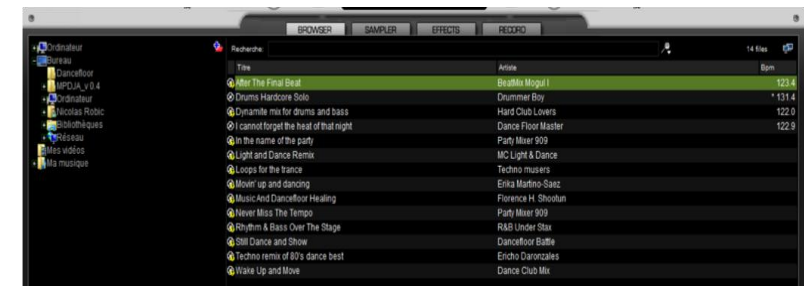


1. **Gain:** gain (versterking) op bediende deck instellen (A/C links, B/D rechts)
2. **Kill:** betreffende frequentieband (high/mid/low) dempen
3. **Equalizer:** betreffende frequentieband versterken of verzwakken
4. **VU-meter voor decks:** blauw = A / groen = C / rood = B / oranje = D
5. **Toewijzing van decks:** geel = toegewezen / wit = niet toegewezen (standaard: A + C links van crossfader, B + D rechts)
6. **Scratch-modus:** blauw = aan / wit = uit
7. **Master-volume uitgang:** uitgangsniveau voor het publiek
8. **Auto-modus:** crossfader wordt automatisch naar het andere deck geschoven
9. **PFL = deck-preview** (blauw = preview / wit = geen preview)
10. **Bediende deck:** aanduiding welk virtueel deck op mengpaneel wordt bediend
11. Volumeregelaars voor linker- en rechterdecks: omhoog = harder / omlaag = zachter
12. **Crossfader** = mix verdelen tussen linker- en rechterdecks

## E. Browser

Dit gebied is voor het **bladeren door de muziek** op de computer en voor het selecteren van de bestanden om op de decks te laden en te gebruiken voor het mixen. Het browsergebied heeft **2 subgebieden**:

- de **browser voor mappen** aan de linkerkant: voor het selecteren van een map, een drive of een online locatie.
- de **browser voor bestanden** aan de rechterkant: voor het selecteren van de track die u op elk deck wilt laden.



# DJ Console 4-Mx in VDJ 7 LE

DJ Console 4-Mx heeft **8 belangrijke soorten bediening** in VDJ 7 LE:

- Bladeren
- Effecten, loops en sampler
- Afspelen: 2-decks en 4-decks
- Jogwielen
- Previewen
- Mengpaneel: 2-decks en 4-decks
- Snelheid (BPM)
- 4-decksbediening

## A. Bladeren

DJ Console 4-Mx heeft **5 soorten bediening** voor bladeren in VDJ 7 LE:

1. **Folder:** naar de mapbrowser gaan of de map uitvouwen.
2. **Files:** naar de bestandenbrowser gaan.
3. **Up/Down-knoppen:** omhoog/omlaag in bestanden- of mappenlijst.
4. **Load On Left/Right Deck:** bestand laden op linker of rechter bediende deck.
5. **Up/Down-knoppen ingedrukt houden tijdens draaien aan jogwiel:** snel door het actieve browsegebied (map of bestanden) bladeren.

## B. Effecten, loops en sampler

Effecten, loops en sampler worden bestuurd door **8 bedieningselementen per deck:**

- **6 transportknoppen** (1-6): functie in- of uitschakelen.
- **1 Shift-transportknop:** knoppen omzetten naar knop 7-12.
- **1 knop** voor het moduleren van het laatst geladen effect.

Wanneer van deck wordt gewisseld, wordt de effectenbank ook gewisseld (effecten op deck A verschillen van effecten op deck C).

## C. Afspelen

Zodra een track op een deck is geladen, kunnen de afspelenbedieningen worden gebruikt:

- **Afspelen/Pauzeren:** afspelen van op deck geladen track starten/pauzeren
- **Cue:** tijdens pauzeren: Cue point instellen; tijdens afspelen: naar cue point gaan en daar afspelen beginnen.
- **Stoppen:** afspelen stoppen en teruggaan naar eerste Cue point (indien aanwezig).
- **Terugspoelen/vooruitspoelen:** terugspoelen/vooruitspoelen in de track (als knop ingedrukt blijft).

## 4-decksbediening

Na wisselen van doeldeck (met **Deck C/Deck D**-knoppen), zelfde afspelenbewerkingen als in 2-decksmodus.

## D. Jogwielen

De jogwielen bedienen tot **5 functies:**

1. **Bladeren in een track:** als een track op een deck is geladen (maar niet wordt afgespeeld), wordt het afspeelpunt met het jogwiel binnen de track verplaatst.
2. **Scratch On/Off:** als de scratchmodus is ingeschakeld, geeft het draaien aan het jogwiel en het tegelijkertijd een beetje indrukken een scratchgeluid (net als op een vinyl-draaitafel). De scratch wordt doorgegeven aan de vingertoppen en het blauwe lampje op het jogwiel geeft aan dat het is ingedrukt.
3. **Afspelen/pauzeren:** als de scratchmodus is ingeschakeld, wordt het afspelen gepauzeerd als het jogwiel licht wordt ingedrukt. In deze modus kan het afspelen worden gepauzeerd/herstart door met de hand op het jogwiel te drukken/de hand van het jogwiel af te halen.

4. **Pitch Bend:** wanneer de scratchmodus is uitgeschakeld (d.w.z. in afspeelmodus), zal het draaien aan de jogwielen de muziek versnellen/vertragen: jogwiel zorgt voor het "verbuigen" van de pitch.
5. **Snel door bestanden of mappen bladeren:** houd de Up- of Down-knop ingedrukt en draai snel aan het jogwiel om snel door de lijst bestanden of mappen te bladeren.

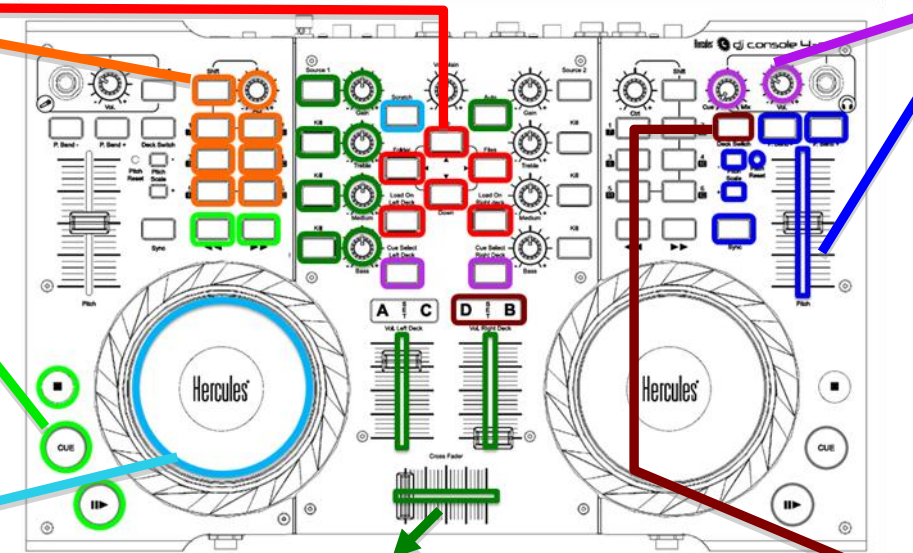
De nauwkeurigheid van de jogwielen is aan te passen op de tab **Geavanceerd** in het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx.

## E. Previewen

**Previewen** = op de koptelefoon luisteren naar een andere track dan waar het publiek naar luistert: de crossfader (die de muziek voor het publiek regelt) heeft geen invloed op de preview.

Er zijn **3 soorten bediening voor het previewen:**

1. **Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck-knoppen:** het deck selecteren om op de koptelefoon te beluisteren (in 2-decksmodus is dit **Cue Select Left Deck** bijvoorbeeld deck A; in 4-decksmodus is dit deck A of C).
2. **Cue/Mix-knop:** het deck selecteren dat op de koptelefoon wordt afgespeeld.
  - **Cue** = het deck (of de decks) geselecteerd met de **Cue Select**-knop.
  - **Mix** = dezelfde muziek als het publiek.
  - of een combinatie van beiden door de knop in te stellen op een stand tussen **Cue** en **Mix**.
3. **Koptelefoonvolume.**



## F. Mengpaneel (2-decksmodus)

1. **Gain-knop:** versterken/verzwakken van het maximale uitgangsniveau van de track.
2. **Equalizer-knoppen (EQ) (Treble/Medium/Bass):** versterken/verzwakken van het uitgangsniveau per gedeelte van frequentieband.
3. **Kill-knoppen:** dempen/herstellen van track per frequentiegedeelte.
4. **Volume-fader:** trackuitgangsniveau instellen (binnen de schaal ingesteld met de **Gain**-knop).
5. **Crossfader:** tracks op linker- en rechterdeck mixen voor het publiek:
  - **volledig naar links** = publiek hoort alleen linkerdeck(s).
  - **middenstand** = publiek hoort 50% linkerdeck en 50% rechterdeck.
  - **volledig naar rechts** = publiek hoort alleen rechterdeck(s).

De curve van de crossfader kan worden veranderd om verschillende DJ-stijlen mogelijk te maken:

- dit kan in software (met professionele DJ-software, niet met VDJ 7 LE).
- of in het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx (de tab **Geavanceerd**)

Als u een curve voor de crossfader in andere DJ-software instelt, houd dan crossfadercurve op **Beatmix** (standaard) in het Hercules-controlepaneel.

## 4-decksmodus

Na het wisselen van decks via de **Deck C/Deck D**-knoppen, kunt u op de nieuwe virtuele decks dezelfde mixbewerkingen op de knoppen en regelaars uitvoeren. Maar u moet **eerst de softwarestanden kopiëren van de draaiknoppen en schuifregelaars** (gain/EQ/volume) op het deck: elke draaiknop en schuifregelaar moet op de DJ Console 4-Mx eerst in dezelfde stand worden gezet als deze in de software staat voordat u de knop/regelaar kunt bedienen.

Het kopiëren van de softwarestanden zorgt voor **vloeiende instellingen** op deze knoppen/regelaars na het wisselen van een deck:

- Als de softwarestanden niet worden gekopieerd na het wisselen tussen twee virtuele decks met verschillende instellingen voor gain/EQ/volume, dan springt de software direct naar de nieuwe stand van de knop/regelaar op het moment dat u deze gebruikt.
- Met kopiëren van softwarestanden worden virtuele standen vloeiend ingesteld voordat knop/regelaar bediend wordt.

## G. Snelheid (BPM = Beats Per Minute)

De afspeelsnelheid kan **per deck op 6 manieren** worden bediend:

1. **Pitchfader:** de pitchfader vertraagt of versnelt het afspelen van de track. omhoog = langzamer, omlaag = sneller.
2. **Pitch Scale +/-:** deze transportknoppen wijzigen de schaal van de pitchfader: een lagere schaal geeft een nauwkeuriger snelheidsverandering en een lagere schaal geeft een snelheidsverandering in grotere stappen.
3. **Pitch resetten:** door gelijktijdig knop **Pitch Scale +** en knop **Pitch Scale -** in te drukken, reset u de pitch. De virtuele pitchfader wordt teruggezet in middenstand ongeacht hardwarestand van pitchfader.
4. **Pitch Bend +/-:** als u de knop **P. Bend -** ingedrukt houdt wordt de snelheid tijdelijk verlaagd. Knop **P. Bend +** verhoogt snelheid tijdelijk.
5. **Sync:** hiermee wordt snelheid (BPM) van deck op dezelfde BPM gezet als die van andere deck dat door DJ Console 4-Mx wordt bestuurd.
6. **Jogwiel:** draaien aan het jogwiel versnelt/vertraagt net als de **Pitch Bend**-knoppen de muziek mits de scratchmodus uit staat (**Scratch**-knop staat op uit en jogwiel wordt niet met de hand ingedrukt).

## 4-decksmodus

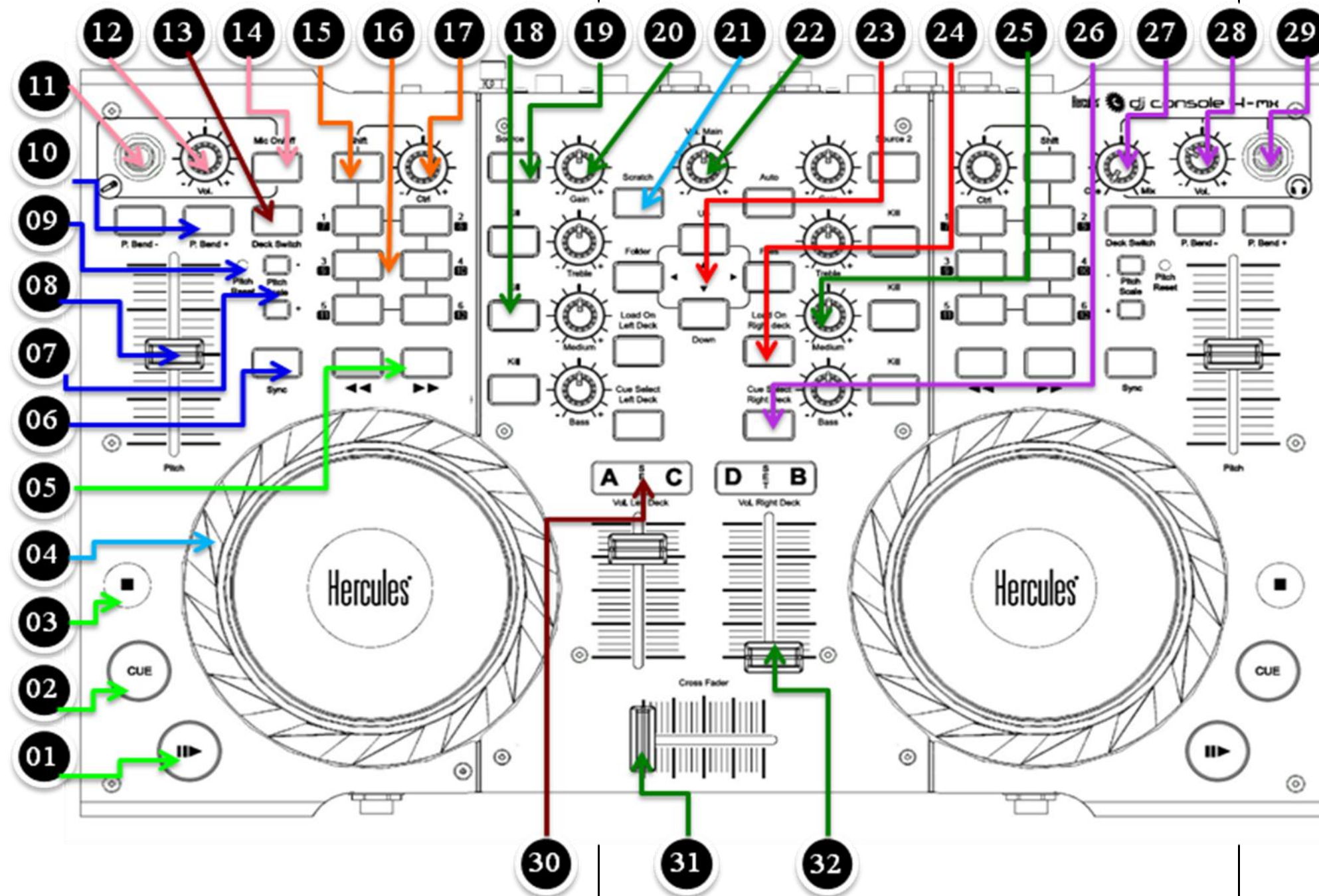
Na wisselen van deck (met knoppen **Deck C/Deck D**) moet u **virtuele stand van pitchfader kopiëren** naar de hardware pitchfader op het deck (d.w.z. u moet de pitchfader op de DJ Console 4-Mx in dezelfde stand zetten als de pitchfader in de software) voordat u de pitchfader gebruikt.

## H. 4-decksbediening

**2 transportknoppen** besturen de 4-decksmodus:

- **Deck C**-knop verandert deck A in deck C:
  - als **Deck C**-knop **is ingedrukt**, wordt met het linkerdeck het **virtuele deck C** bediend en heeft de letter **C** een **rode** achtergrondverlichting.
  - als **Deck C**-knop **niet is ingedrukt**, wordt met het linkerdeck het **virtuele deck A** bediend en heeft de letter **A** een **blauwe** achtergrondverlichting.
- **Deck D**-knop verandert deck B in deck D:
  - als **Deck D**-knop **is ingedrukt**, wordt met het linkerdeck het **virtuele deck D** bediend en heeft de letter **D** een **rode** achtergrondverlichting.
  - als **Deck D**-knop **niet is ingedrukt**, wordt met het linkerdeck het **virtuele deck B** bediend en heeft de letter **B** een **blauwe** achtergrondverlichting.

# Bediening van DJ Console 4-Mx



- 01. Afspelen/pauzeren
- 02. CUE (cue points plaatsen)
- 03. Stoppen (terug naar cue point)
- 04. Jogwiel (bladeren, scratchen en pitchbend)
- 05. Terugspoelen/vooruitspoelen
- 06. Sync: BPM van tracks op beide decks synchroniseren
- 07. Pitch Scale +/-: schaal van pitchfader verkleinen/vergroten
- 08. Pitchfader: pitch (afspeelsnelheid) instellen

- 09. Pitch Reset-status: geeft aan wanneer de pitch vrijwel neutraal is
- 10. Pitch Bend +/-: pitch (afspeelsnelheid) tijdelijk wijzigen
- 11. Microfooningang (1/4" jack / 6,35 mm)
- 12. Microfoonvolume
- 13. Deck Switch: bediening wisselen tussen A/C (links) en B/D (rechts)
- 14. Microphone On/Off
- 15. Shift: functies 1-6 verwisselen met functies 7-12
- 16. Knoppen 1-6: toe te wijzen functies 1-6 en 7-12
- 17. Moduleren: laatst geladen functie moduleren
- 09. Pitch Reset-status: geeft aan wanneer de pitch vrijwel neutraal is

- 18. Kill: frequentieband (treble/medium/bass) dempen
- 19. Source: afspelen van track geladen op deck vervangen door externe bron pass-through (ingang 1-2 op linkerdeck, ingang 3-4 op rechterdeck)
- 20. Gain-knop: maximum uitgangsniveau op deck instellen
- 21. Scratch: scratchmodus voor jogwielen inschakelen
- 22. Volume Main: volume op uitgang 1-2 instellen
- 23. Bladerknoppen: bedienen van de bestanden- en de mappenbrowser
- 24. Load On deck: geselecteerde track op deck laden
- 25. Equalizer-knoppen: volume voor treble, medium en bass instellen op deck
- 26. Cue Select: dit deck opnemen in de koptelefoonpreview
- 27. Cue/Mix: kiezen of u op koptelefoon Cue (deck previewen dat met knoppen Cue Select is geselecteerd) wilt horen of Mix (muziek die u voor publiek speelt)
- 28. Koptelefoonvolume
- 29. Koptelefoonaansluiting (1/4" jack / 6,35 mm)
- 30. Indicator bedienende deck: geeft aan welk virtueel deck door de DJ Console 4-Mx wordt bestuurd
- 31. Cross Fader: muziek mixen tussen linkerdeck(s) (A en C) en rechterdeck(s) (B en D)
- 32. Volumefader: volume van het deck instellen

## Kopiëren van softwarestanden

Nadat het wisselen van decks, moet u eerst **de softwarestanden kopiëren** van de volgende draaiknoppen en regelaars:

- 08. Pitchfader
- 20. Gain
- 25. Equalizer-knoppen (treble/medium/bass)
- 32. Volumefader

Elke draaiknop en schuifregelaar moet op de DJ Console 4-Mx eerst in dezelfde stand worden gezet als deze in de software staat voordat u de betreffende knop/regelaar kunt bedienen.