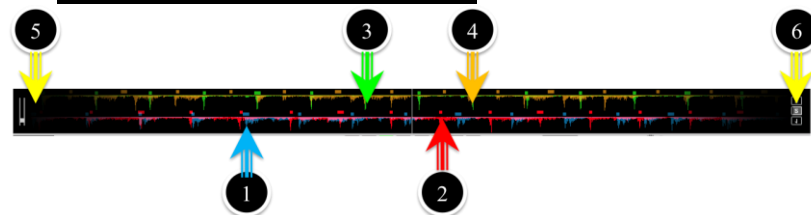


# Vista do VirtualDJ 7 LE 4-Mx

A interface do VirtualDJ 7 LE 4-Mx pode ser dividida em **9 secções**:

- Forma de onda
- Secções do visualizador de 4 decks: A, B, C e D
- Secção de controlo de 2 decks: esquerdo e direito
- Misturador
- Secção do explorador

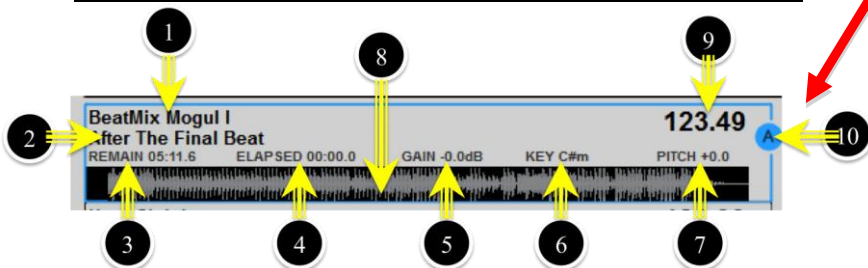
## A. Secção da forma de onda



Esta secção apresenta até **4 formas de onda**:

1. a forma de onda do deck A a azul
2. a forma de onda do deck B a vermelho
3. a forma de onda do deck C a verde
4. a forma de onda do deck D a bege
5. uma barra de deslocamento do zoom à esquerda
6. 3 predefinições de zoom à direita

## B. Visualizador dos decks: secções A, B, C e D



Pode ver em cada deck virtual:

1. o nome do intérprete
2. o nome da faixa
3. o tempo restante até ao fim da faixa
4. o tempo decorrido desde o início da faixa
5. o ganho aplicado à faixa (com o botão Gain da DJ Console 4-Mx)
6. a nota musical da faixa
7. a alteração do tom em comparação com o tom predefinido da faixa
8. uma vista comprimida da forma de onda
9. a taxa BPM da faixa
10. o nome do deck virtual (A, B, C e D)

## C. Controlos dos decks: esquerda e direita

Nas secções **Controlos dos decks** (por cima do explorador), pode:

- carregar ou ejectar ficheiros de música no deck correspondente
- navegar na faixa
- reproduzir a faixa carregada no deck
- adicionar um marcador de posição (denominado cue point)
- adicionar efeitos à faixa
- alterar o tom (a velocidade de reprodução),
- ver a taxa e variação das BPM



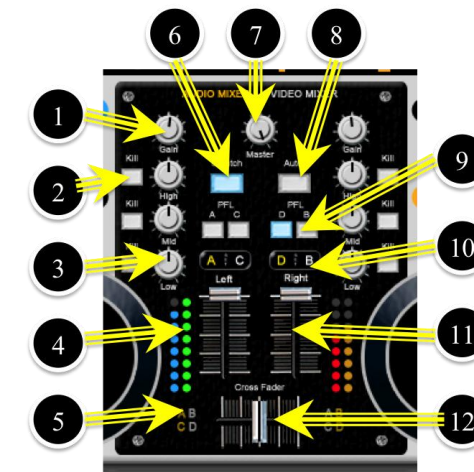
1. **Letra do deck:** o deck controlado (A/C à esquerda, B/D à direita)
2. **Nomes dos efeitos:** os efeitos carregados nos botões 1 a 12
3. **Modulador de efeito:** modular o último efeito carregado no deck
4. **Activar/desactivar efeitos:** activar os efeitos carregados nos botões 1 a 12 (o botão Shift alterna entre os botões 1-6 e 7-12)
5. Activação de **Auto Cue** e **Auto Loop**
6. **Recuo/avanço rápido**
7. Controlos **Pitch Scale** e **Pitch Reset**
8. **TAP:** contador das BPM (clique na batida para calcular as BPM)
9. **Pitch Bend - / +:** alterar a velocidade de reprodução
10. **Fader Pitch:** definir a velocidade de reprodução (para cima = mais lenta / para baixo = mais rápida)
11. **Sync:** sincronizar o deck com o outro deck (ex.: se foram activados os controlos do deck esquerdo, sincroniza este com o deck direito)
12. **Eject:** remover a faixa do deck

13. Botões **Stop**, **Cue**, **Play/Pause**  
Stop = parar a reprodução e avançar para o cue point 1  
Cue = definir o cue point (marcador de posição) 1  
Play/Pause = reproduzir a faixa ou interromper a reprodução
14. **Jog wheel** = largue faixas aqui para carregá-las; navegar na faixa

## D. Misturador

Na secção do **misturador virtual**, ao centro, pode ajustar:

- o volume de cada deck controlado
- a equalização (EQ = High/Mid/Low) em cada deck
- o crossfader
- o ganho em cada deck
- que deck controla e que deck pré-visualiza
- modo Scratch: On = Scratch / Off = Pitch Bend

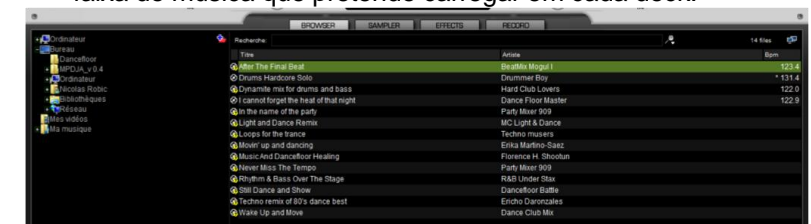


1. **Gain:** ganho nos decks controlados (A/C à esquerda, B/D à direita)
2. **Kill:** silenciar a banda de frequências correspondente (High/Mid/Low)
3. **Equalização:** atenuar ou adicionar ganho à banda de frequências
4. **Nível dos decks:** azul = A / verde = C / vermelho = B / laranja = D
5. **Atribuição dos decks:** amarelo = atribuído / branco = não atribuído (predefinição: A e C à esquerda do crossfader, B e D à direita)
6. **Modo Scratch:** azul = activado / branco = desactivado
7. **Volume de saída principal:** nível de saída para o público
8. **Modo Auto:** mudar automaticamente o crossfader para o outro deck
9. **PFL** = pré-visualização do deck (azul = pré-visualização / branco = sem pré-visualização)
10. **Deck controlado:** ver o deck virtual controlado no misturador
11. **Faders de volume dos decks:** para cima = mais alto / para baixo = mais baixo
12. **Cross Fader** = ajustar a mistura entre os decks esquerdos e direitos

## E. Explorador

Aqui pode **navegar através da música** no PC para escolher os ficheiros a carregar e misturar nos decks. O explorador contém **2 sub-secções**:

- o **explorador de pastas** à esquerda: a secção onde pode seleccionar uma pasta, uma unidade ou uma localização de acesso remoto.
- o **explorador de ficheiros** à direita: a secção onde pode seleccionar a faixa de música que pretende carregar em cada deck.



# DJ Console 4-Mx no VDJ 7 LE

A DJ Console 4-Mx tem **8 controlos principais** no VirtualDJ 7 LE 4-Mx:

- Navegação
- Efeitos, loops e amostrador
- Controlos de reprodução: 2 decks e 4 decks
- Jog wheels
- Controlos de pré-visualização
- Controlos do misturador: 2 decks e 4 decks
- Controlos da velocidade
- Controlos de 4 decks

## A. Navegação

Na DJ Console 4-Mx há **5 controlos** para navegar no VirtualDJ 7 LE 4-Mx:

1. **Folder:** muda para o explorador de pastas ou expanda a pasta.
2. **Files:** aceda ao explorador de ficheiros.
3. **Botões Up/Down:** navegue na lista de ficheiros ou pastas.
4. **Load On Left/Right Deck:** carregue o ficheiro no deck controlado.
5. **Premir sem soltar os botões Up/Down enquanto roda a jog wheel:** navegue rapidamente na secção activa do explorador (Folder / Files).

## B. Efeitos / Loops / Amostrador

Efeitos, loops e amostrador são definidos com **8 controlos por deck**:

- **6 botões de transporte** (1 a 6): active ou desactive a função.
- **1 botão de transporte Shift:** converta estes botões em 7 a 12.
- **1 manípulo** para modular o último efeito carregado.

A mudança de deck altera o banco de efeitos (os efeitos no deck A são diferentes dos do deck C).

## C. Controlos de reprodução

Após carregar uma faixa, pode utilizar os **controlos de reprodução**:

- **Play/Pause:** inicia/interrompe a reprodução da faixa carregada.
- **Cue:** no modo de pausa, define um cue point (marcador); durante a reprodução, avança para o cue point e inicia a reprodução.
- **Stop:** pára a reprodução e regressa ao primeiro cue point (se houver).
- **Recuo/avanço rápido:** recua/avança na faixa (enquanto premir o botão).

### Controlos de 4 decks

Depois de alterar o deck de destino (com os botões **Deck C/Deck D**), execute as mesmas operações do que no modo de 2 decks.

## D. Jog wheels

As jog wheels controlam até **5 operações**:

1. **Navegação numa faixa:** se houver uma faixa carregada (mas não estiver a ser reproduzida), rode a jog wheel para percorrer a faixa.
2. **Scratch On/Off:** quando o modo Scratch está activado, rode a jog wheel enquanto a prime ligeiramente para criar um som riscado (tal como num prato de vinil). As pontas dos dedos sentem o efeito e uma luz azul na jog wheel mostra o estado da pressão na mesma.
3. **Play/Pause:** com o modo Scratch activado, prima a jog wheel ligeiramente para interromper a reprodução. Pode iniciar/interromper a reprodução levantando a mão da jog wheel ou pressionando-a.
4. **Pitch Bend:** quando o modo Scratch está desactivado (ou seja, em modo de reprodução), rode a jog wheel para acelerar/abrandar a música: a jog wheel curva o tom.

5. **Navegação rápida através de ficheiros ou pastas:** prima sem soltar o botão Up ou Down e rode a jog wheel para navegar rapidamente na lista de ficheiros ou pastas.

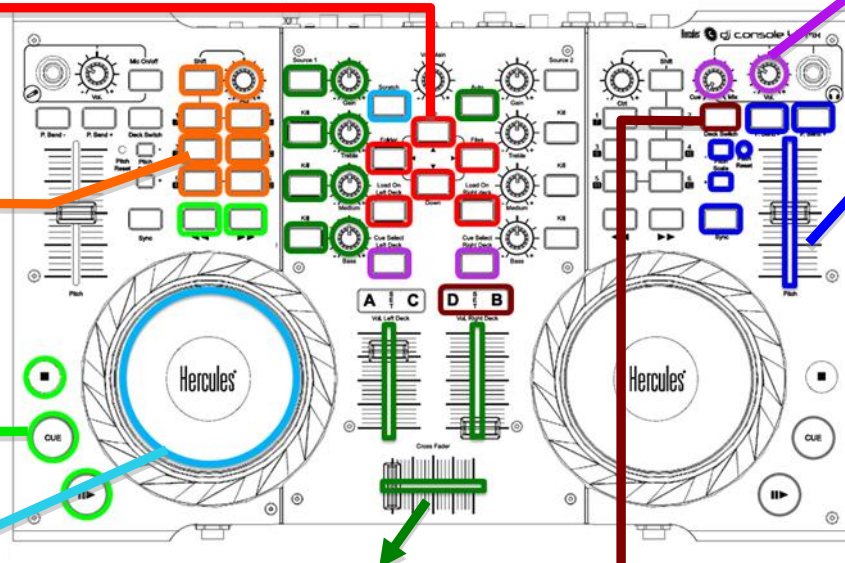
Pode alterar a resolução das jog wheels no painel de controlo da DJ Console 4-Mx (separador **Advanced**).

## E. Controlos de pré-visualização

**Pré-visualização** = ouça nos auscultadores uma faixa diferente da que o público ouve: o crossfader (que controla a música para o público) não afecta a pré-visualização.

Existem **3 tipos de controlos de pré-visualização**:

1. Botão de transporte **Cue Select** (deck esquerdo/direito): selecciona o deck a pré-visualizar nos auscultadores (ex.: modo de 2 decks, **Cue Select Left Deck** = deck A; modo de 4 decks = deck A ou C).
2. Manípulo **Cue/Mix**: seleccione o que ouve nos auscultadores:
  - **Cue** = o(s) deck(s) seleccionado(s) com o botão **Cue Select**.
  - **Mix** = a mesma música do público.
  - ou uma combinação de ambos, numa posição entre **Cue** e **Mix**.
3. Volume dos **auscultadores**.



## F. Controlos do misturador

### Modo de 2 decks

1. Manípulo **Gain**: aumenta/atenua o nível de saída máximo da faixa.
2. Manípulos **EQ (Treble/Medium/Bass)**: aumentam/atenuam o nível de saída da faixa por gama de frequências.
3. Botões **Kill**: desactivam/reactivam o som de saída da faixa.
4. **Fader de volume**: define o nível da faixa (numa escala definida através do manípulo **Gain**).
5. **Cross Fader**: mistura as faixas no(s) deck(s) para o público:
  - **tudo à esquerda** = o público ouve apenas o(s) deck(s) esquerdo(s).
  - **ao centro** = o público ouve 50% do(s) deck(s) esquerdo(s) e 50% do(s) deck(s) direito(s).
  - **tudo à direita** = o público ouve apenas o(s) deck(s) direito(s).

Pode alterar a curva do crossfader para diferentes estilos de DJing:

- no software (com software de DJ profissional; não o VDJ 7 LE 4-Mx),
- no painel de controlo da DJ Console 4-Mx (separador **Advanced**).

Se definir uma curva do crossfader noutra software de DJ, mantenha-a em **Beatmix** (predefinição) no painel de controlo da Hercules.

### Modo de 4 decks

Após mudar de decks (com os botões **Deck C/Deck D**), pode controlar nos novos decks virtuais as mesmas operações de mistura nos controlos do misturador, mas primeiro terá de **ocupar as posições de software dos controlos graduais** (ganho/EQ/volume) no deck: cada controlo gradual deverá ocupar no hardware da DJ Console 4-Mx a mesma posição visível no software, antes de poder controlar essa definição.

A função de ocupação do software fornece-lhe **definições graduais** nestes controlos depois de mudar de deck:

- Se não houvesse uma ocupação por software, depois de alternar entre 2 decks virtuais com diferentes definições de ganho/EQ/volume, o software saltaria para a nova posição de controlo mal movesse o controlo gradual.
- Logo, a ocupação do software permite-lhe alcançar de forma fluida a definição virtual antes de alterar esta definição.

## G. Controlo da velocidade (BPM = batidas por minuto)

A velocidade de reprodução possui **6 controlos por deck**:

1. **Fader Pitch**: o fader do tom altera a velocidade da música: para cima = mais lenta, para baixo = mais rápida.
2. **Pitch Scale +/-**: alteram a escala do fader de tom: uma escala menor oferece uma variação mais precisa da velocidade, enquanto uma escala mais alta permite uma maior variação da velocidade.
3. **Pitch Reset**: ao premir simultaneamente os botões **Pitch Scale - e +**, reinicia o tom, de modo que o fader virtual do tom regressa à posição central, independentemente da posição do fader do tom por hardware.
4. **Pitch Bend +/-**: os botões da curva do tom abrandam/aceleram a velocidade temporariamente enquanto prime o botão.
5. **Sync**: altera a definição da velocidade do deck para a mesma taxa BPM do outro deck controlado pela DJ Console 4-Mx.
6. **Jog wheel**: durante a reprodução da música, se não está no modo Scratch (botão **Scratch** desactivado ou inexistência de pressão na jog wheel com a mão), rode a jog wheel para acelerar/abrandar a música, tal como os botões **Pitch Bend**.

### Modo de 4 decks

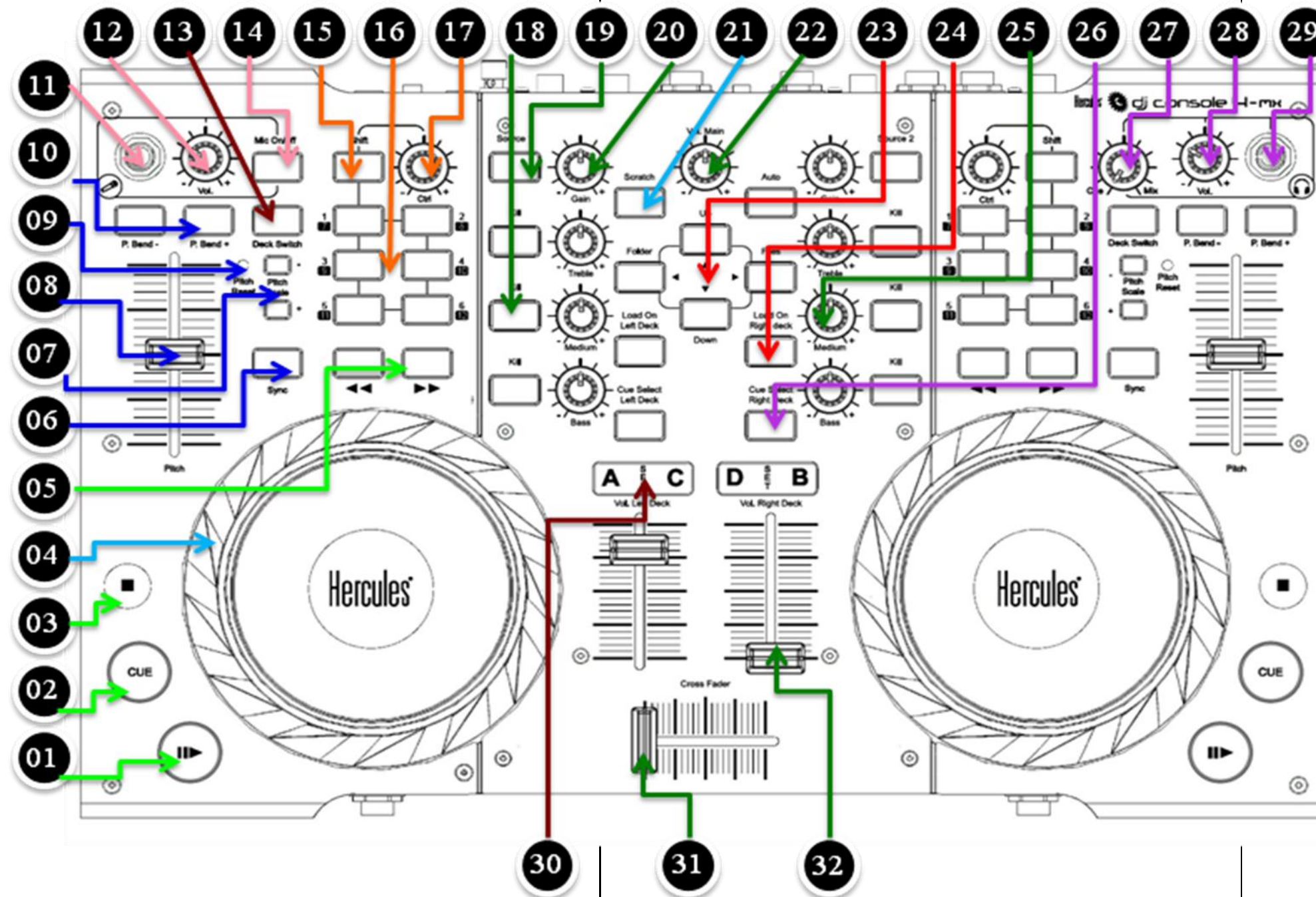
Depois de mudar de decks (com os botões **Deck C/Deck D**), terá de **ocupar a posição virtual do fader de tom** no deck com o fader de tom por hardware (isto é, terá de ocupar com o fader de tom da DJ Console 4-Mx a mesma posição do que no software) antes de controlar o tom.

## H. Controlos de 4 decks

**2 botões de transporte** controlam o modo de 4 decks:

- O botão **Deck C** converte o deck A no deck C:
  - com o botão **Deck C activado**, o deck esquerdo da consola controla o **deck C virtual** e o visualizador mostra a letra **C** a vermelho.
  - com o botão **Deck C desactivado**, o deck esquerdo da consola controla o **deck A virtual** e o visualizador mostra a letra **A** a azul.
- O botão **Deck D** converte o deck B no deck D:
  - com o botão **Deck D activado**, o deck direito da consola controla o **deck D virtual** e o visualizador mostra a letra **D** a vermelho.
  - com o botão **Deck D desactivado**, o deck direito da consola controla o **deck B virtual** e o visualizador mostra a letra **B** a azul.

# Controlos da DJ Console 4-Mx



- 01. Reproduzir/Interromper a reprodução
- 02. Cue (inserir cue points)
- 03. Parar (regressar ao cue point)
- 04. Jog wheel (navegar, fazer scratch e curvar o tom)
- 05. Recuo/avanço rápido
- 06. Sync: sincronizar as BPM com o outro deck controlado
- 07. Pitch Scale -/+ : reduzir/aumentar a escala do fader de tom
- 08. Fader Pitch: definir a velocidade de reprodução

- 09. Estado do Pitch Reset: ver quando o tom está virtualmente neutral
- 10. Pitch Bend - / + : alterar temporariamente a velocidade de reprodução
- 11. Conector do microfone (jaque de 6,35 mm / 1/4")
- 12. Volume do microfone
- 13. Deck Switch: alternar controlos entre A/C (esquerda) e B/D (direita)
- 14. Mic On/Off: activar/desactivar o microfone
- 15. Shift: mudar funções 1 a 6 para funções 7 a 12
- 16. Botões 1-6: funções atribuíveis 1 a 6 e 7 a 12
- 09. Estado do Pitch Reset: ver quando o tom está virtualmente neutral
- 10. Pitch Bend - / + : alterar temporariamente a velocidade de reprodução
- 11. Conector do microfone (jaque de 6,35 mm / 1/4")
- 12. Volume do microfone
- 13. Deck Switch: alternar controlos entre A/C (esquerda) e B/D (direita)
- 14. Mic On/Off: activar/desactivar o microfone
- 15. Shift: mudar funções 1 a 6 para funções 7 a 12
- 16. Botões 1-6: funções atribuíveis 1 a 6 e 7 a 12

- 17. Modulação: modular a última função carregada
- 18. Kill: desactivar o som de uma banda de frequências (Treble/Medium/Bass)

- 19. Source: substituir a reprodução da faixa carregada no deck pelo filtro de passagem da fonte externa (entrada 1-2 no deck esquerdo, entrada 3-4 no deck direito)
- 20. Manípulo Gain: ajustar o nível máximo no deck
- 21. Scratch: activar o modo Scratch nas jog wheels
- 22. Volume principal: definir o volume na saída 1-2
- 23. Controlos de navegação: controlar a navegação no explorador de pastas e ficheiros
- 24. Load On Deck: carregar a faixa seleccionada no deck
- 25. Manípulos de equalização: definir os níveis de agudos, médios e graves no deck
- 26. Cue Select: incluir este deck na pré-visualização dos auscultadores
- 27. Cue/Mix: escolher o que pretende ouvir nos auscultadores, entre Cue (pré-visualizar o deck seleccionado com os botões Cue Select) e Mix (a música reproduzida para o público)
- 28. Volume dos auscultadores
- 29. Conector dos auscultadores (jaque de 6,35 mm / 1/4")
- 30. Visualizador do deck controlado: ver que deck virtual está a ser controlado na DJ Console 4-Mx
- 31. Cross Fader: misturar a música entre o(s) deck(s) esquerdo(s) (A e C) e o(s) deck(s) direito(s) (B e D)
- 32. Fader de volume: definir o volume do deck

## Ocupação por software:

Depois de trocar de decks, terá, antes de mais, de **ocupar as posições de software** dos seguintes controlos

- 08. Fader de tom
- 20. Ganho
- 25. Manípulos de equalização (Treble/Medium/Bass)
- 32. Fader de volume

Cada controlo gradual terá de ocupar no hardware da DJ Console 4-Mx a mesma posição indicada no software, antes de poder controlar a definição em questão.