

INDICE

1) INTRODUZIONE.....	3
2) REQUISITI DI SISTEMA	3
a) PC.....	3
b) Mac.....	4
3) PRESENTAZIONE DI VIRTUALDJ 5 DJC EDITION	4
a) Area di navigazione	5
b) Banco A	5
c) Mixer	6
d) Banco B	7
e) Onda sonora	8
4) UTILIZZARE VIRTUALDJ 5 DJC PER LA PRIMA VOLTA	9
a) Codice seriale	9
b) Area di navigazione	9
i) <i>Area esplorazione cartelle</i>	9
ii) <i>Area esplorazione file</i>	9
c) Velocità in BPM (Beats Per Minute) dei tuoi file musicali.....	10
i) <i>Analisi dei BPM dei tuoi file musicali</i>	10
ii) <i>Esegui l'analisi dei BPM in anticipo, non durante una festa</i> ...	11
iii) <i>Visualizzazione velocità BPM</i>	11
d) Informazioni sulle tracce musicali	12
i) <i>Personalizzare la visualizzazione del tag</i>	12
ii) <i>Ordinamento</i>	13
iii) <i>Ricerca</i>	13
e) Playlist = Cartella virtuale	13
5) RIPRODURRE FILE AUDIO.....	14
a) Caricare ed riprodurre un file audio	14
b) Formati audio supportati	14
i) <i>Estensioni dei file</i>	14
ii) <i>File protetti con DRM</i>	15
iii) <i>Se dovessi avere problemi con un formato audio</i>	15
iv) <i>File video</i>	15
c) Anteprima di file musicali	15
i) <i>Obiettivo</i>	15
ii) <i>Passaggi</i>	16
d) Muoversi all'interno di un traccia musicale	17
e) Impostare un Cue point	18
i) <i>Posizionare un Cue point</i>	18

ii)	<i>Cambiare la posizione di un Cue point</i>	18
iii)	<i>Spostarsi su un Cue point</i>	18
iv)	<i>Cancellare un Cue point</i>	18
6)	BEAT MATCHING DEI FILE MUSICALI	19
a)	Pulsante di sincronizzazione.....	20
b)	Pitch fader (e Master Tempo)	20
i)	<i>Master Tempo</i>	20
ii)	<i>Scala delle tonalità</i>	21
iii)	<i>Tacca al centro</i>	21
iv)	<i>Funzione del pitch fader in VirtualDJ</i>	21
c)	Pulsanti Pitch Bend (Pitch Bend – e Pitch Bend +).....	22
i)	<i>Uso della funzione Pitch Bend</i>	22
ii)	<i>Mappatura della funzione Pitch Bend</i>	23
iii)	<i>Visualizzare l'azione del Pitch Bend in VirtualDJ</i>	23
d)	Manopole jog	24
7)	LOOPS, EFFETTI E CAMPIONAMENTI	25
a)	Loop.....	26
i)	<i>Definizione</i>	26
ii)	<i>Mappatura della funzione Loop</i>	26
iii)	<i>Procedura</i>	27
iv)	<i>Consigli</i>	27
b)	Campionamento.....	28
i)	<i>Funzione</i>	28
ii)	<i>Procedura</i>	28
iii)	<i>Mappatura dei pulsanti</i>	28
iv)	<i>Consigli</i>	29
c)	Backspin	30
d)	Overloop	30
e)	Beatgrid	30
f)	Brake	31
g)	Flanger.....	32
h)	Flipping double	32
i)	Mic Flanger	32
j)	Mic Chorus.....	33
k)	Mic Reverb.....	33
l)	Mic Voice Pitch	33
m)	Scratching.....	34
i)	<i>Modalità scratch</i>	34
ii)	<i>Azione</i>	34
iii)	<i>Consigli</i>	35

1) Introduzione

VirtualDJ 5 DJC Edition è una versione di VirtualDJ, sviluppata da Atomix Production, sviluppata appositamente per le serie di controller Hercules DJ. Atomix Productions e i relativi fornitori dispongono di tutti i diritti derivanti dalla proprietà intellettuale del software in questione.

Benvenuto in VirtualDJ 5 DJC Edition

Questo potente software per mix DJ è stato appositamente modificato per adattare le proprie funzioni a quelle del tuo controller Hercules DJ, essendo in grado di offrire accesso diretto alle funzioni DJ più importanti e totale integrazione con i software disponibili per Windows XP, Windows Vista e Mac OS.

Questa versione dedicata di VirtualDJ 5 richiede che il tuo controller Hercules DJ sia installato e collegato alla porta USB del tuo computer (o ad un hub collegato a quest'ultima); pertanto, prima di avviare il software VirtualDJ 5 DJC Edition, assicurati di aver installato e collegato alla porta USB del tuo computer il controller Hercules DJ.

In Windows XP o Vista: se nella Barra delle applicazioni comparisse l'icona Hercules DJ Console Series senza alcuna croce rossa, ciò significa che il tuo controller DJ risulta collegato e riconosciuto,

Se l'icona DJ Console Rmx della Barra delle applicazioni dovesse presentare una croce rossa, significa che il tuo controller DJ non è stato individuato su nessuna porta USB del tuo PC: non potrai avviare VirtualDJ 5 DJC Edition fintantoché la croce rossa non sarà scomparsa.

2) Requisiti di sistema

a) PC

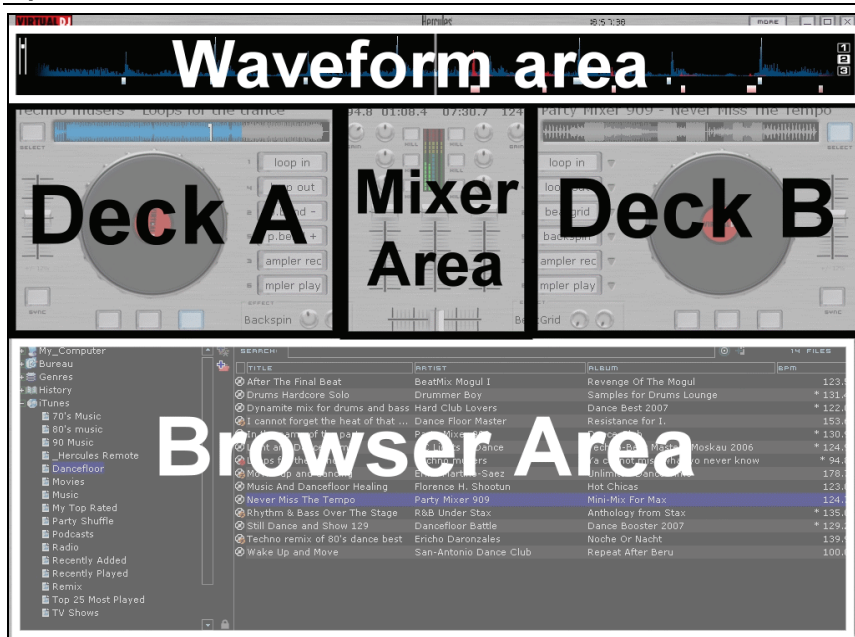
- PC desktop/portatile con Intel Pentium III/Athlon 1GHz o superiore
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows® XP o Windows® Vista® 32-bit
- Porta USB alimentata (o hub USB): USB 1.1 o USB 2.0
- Controller Hercules DJ
- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video a 1024x768, 16-bit
- Microfono, connessione a internet + 100MB di spazio libero su hard disk

VirtualDJ 5 DJC Edition

b) Mac

- Mac desktop/portatile con G4/G5 1.5GHz o Intel® Core™ Duo 1,66GHz o superiore
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Mac OS® 10.4 (Tiger) o Mac OS® 10.5 (Leopard)
- Porta USB alimentata (o hub USB) (la porta USB presente sulle tastiere Mac non è alimentata)
- Controller Hercules DJ
- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video a 1280x800, 16-bit
- Microfono, connessione a internet + 100MB di spazio libero su hard disk

3) Presentazione di VirtualDJ 5 DJC Edition



L'interfaccia del software VirtualDJ 5 DJC Edition è suddivisa in 5 aree:

- Area di navigazione
- Banco A
- Mixer
- Banco B
- Onda sonora

a) Area di navigazione

Tramite quest'area, potrai navigare all'interno del tuo computer o dei tuoi hard disk in rete per selezionare i file audio da caricare e mixare tramite i due banchi. L'area di navigazione si suddivide in due sottosezioni:

- l'area **esplorazione cartelle** sulla sinistra, tramite la quale puoi selezionare una cartella, un hard disk o una playlist,
- l'area **esplorazione file** sulla destra, tramite la quale puoi selezionare la traccia musicale che desideri caricare.



b) Banco A

Il Banco A è il banco virtuale sulla sinistra: con questo banco puoi caricare file musicali, muoverti all'interno delle tracce, ascoltare brani musicali, assegnare un segnaposto (chiamato Cue point) ad un particolare punto di una canzone, cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione), oppure applicare effetti speciali alla traccia caricata sul Banco A.



c) Mixer

L'area del mixer virtuale, posta al centro, ti permette di regolare i volumi, il cross fader, applicare il guadagno musicale e modificare l'equalizzazione del suono per il Banco A e per il Banco B. Inoltre, al centro, è presente un display luminoso tramite il quale potrai monitorare il volume di ciascun banco e l'attività della CPU. Al di sopra di ciascun pulsante del guadagno vi è un contatore dei BPM, nonché un timer per ciascun banco.



d) Banco B

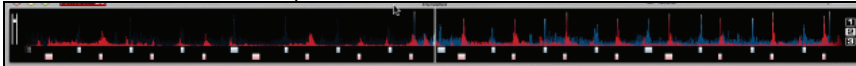
Il Banco B è il banco virtuale sulla destra: con questo banco puoi caricare file musicali, muoverti all'interno delle tracce, ascoltare brani musicali, assegnare un segnaposto (chiamato Cue point) ad un particolare punto di una canzone, cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione), oppure applicare effetti speciali alla traccia caricata sul Banco B.



VirtualDJ 5 DJC Edition

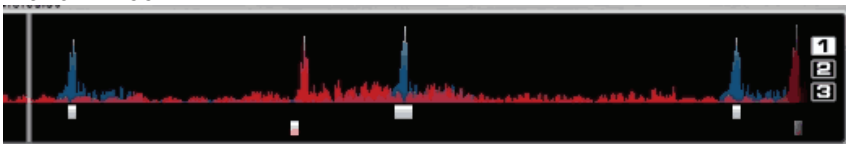
e) Onda sonora

In quest'area vengono visualizzate 2 onde sonore (1 in rosso e 1 in blu) relative alle 2 tracce audio caricate sui Banci A e B: l'onda sonora della traccia caricata nel Banco A è blu, mentre quella del Banco B è rossa.

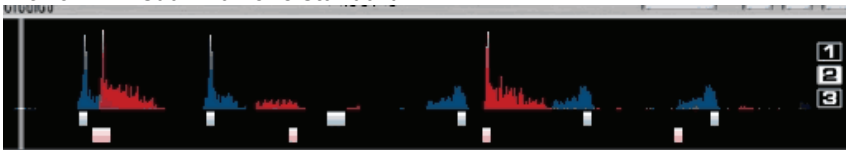


Puoi impostare la risoluzione dell'area dell'onda sonora selezionando la modalità di visualizzazione preimpostata, cliccando sui valori 1, 2 o 3 posti sulla destra delle onde sonore.

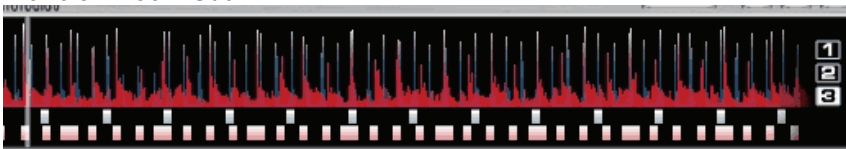
Profilo1 = Zoom In



Profilo 2 = Visualizzazione standard



Profilo 3 = Zoom Out



4) Utilizzare VirtualDJ 5 DJC per la prima volta

a) Codice seriale

La prima volta che avvierai VirtualDJ 5 DJC Edition, ti verrà chiesto di inserire un codice seriale.

Questo codice seriale è riportato sulla custodia cartacea del tuo CD-ROM di installazione: questo numero seriale appartiene a te, non puoi cambiarlo e non può essere condiviso con nessun altro utente di VirtualDJ 5 DJC Edition, altrimenti non potresti registrarti sul sito web di VirtualDJ, rinunciando al servizio di aggiornamenti di VirtualDJ, ai plug-in o ad altre migliorie. Conserva la custodia del CD e il CD-ROM stesso in un posto sicuro: ti serviranno nuovamente nel caso in cui dovessi reinstallare il software sul tuo computer, oppure dopo aver cambiato quest'ultimo.

b) Area di navigazione

Quando avvierai VirtualDJ 5 DJC Edition per la prima volta, nell'area di navigazione non sarà presente alcun file musicale.

i) Area esplorazione cartelle

Sulla parte sinistra dell'area di navigazione, puoi notare l'elenco delle cartelle: la cartella attiva è evidenziata da uno sfondo blu. Puoi spostarti all'interno di quest'area per accedere alle varie cartelle che contengono i tuoi file musicali:

- premendo i pulsanti **Up** o **Down** per cambiare la cartella attiva,
- espandendo il livello attivo premendo il pulsante **Load Deck A**.

ii) Area esplorazione file

Dopo aver selezionato la cartella che dovrà contenere i tuoi file musicali, puoi spostarti dall'area di esplorazione delle cartelle a quella dei file musicali, premendo il pulsante **Right**. Quindi, potrai muoverti all'interno dell'area:

- premendo i pulsanti **Up** o **Down** (per spostarti di linea in linea),
- tenendo premuto uno dei pulsanti **Up** o **Down** mentre ruoti la manopola jog.

Dopo aver raggiunto il file che desideri caricare su uno dei tuoi banchi virtuali, premi il pulsante **Load Deck A** di Hercules DJ per caricare il file sul banco di sinistra, oppure premi **Load Deck B** per caricare il file sul banco di destra.

VirtualDJ 5 DJC Edition



c) Velocità in BPM (Beats Per Minute) dei tuoi file musicali

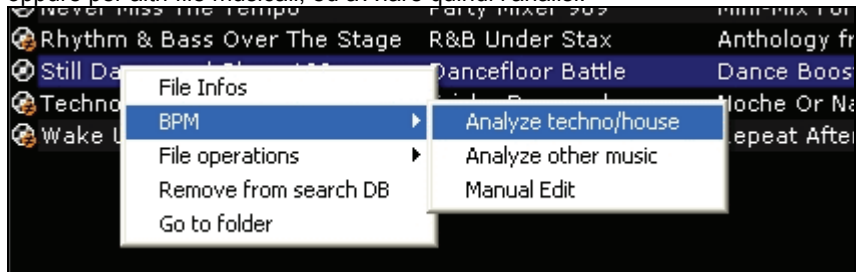
La velocità in BPM corrisponde al numero di “battiti” per minuto del brano in questione, valore che indica la velocità della musica:

- una velocità in BPM inferiore a 85 corrisponde ad una musica lenta,
- una velocità in BPM superiore a 130 corrisponde ad una musica veloce.

i) Analisi dei BPM dei tuoi file musicali

La prima volta che il software visualizzerà l'elenco dei tuoi file musicali, la velocità in Beats Per Minute non verrà calcolata: ti consigliamo di analizzare in anticipo le tracce musicali che intendi mixare, in modo tale da poterne visualizzare i BPM (Beats Per Minute) nell'area di navigazione, facilitandoti così il compito di selezionare tracce musicali che abbiano i BPM desiderati.

Per analizzare i file musicali presenti in una cartella, seleziona il/i file dall'elenco e clicca su di esso/essi con il tasto destro del tuo mouse (oppure, con il tuo Mac privo del pulsante destro, utilizzando il tasto Ctrl + clic): tramite il menu di analisi puoi selezionare la modalità di analisi dei BPM, per musica Techno/House oppure per altri file musicali, ed avviare quindi l'analisi.



ii) Eseguì l'analisi dei BPM in anticipo, non durante una festa

L'analisi dei BPM occupa tempo (1 ora per 120 file musicali): pertanto, iniziare l'analisi dei BPM della tua intera libreria poco prima dell'inizio della festa, non è certo una buona idea. Dovresti farlo con largo anticipo: è una procedura semplice, visto che puoi analizzare il tuo intero disco rigido senza dover rimanere seduto davanti al tuo computer mentre VirtualDJ 5 DJC analizza i tuoi file musicali. Visto che l'analisi dei BPM impiega un consistente tempo di elaborazione, ti consigliamo di non mixare mentre VirtualDJ 5 DJC analizza la tua libreria: il tuo computer non risponderebbe così veloce come dovrebbe.

In genere, l'analisi è perfetta, ma talvolta i BPM calcolati potrebbero non essere precisi: alcune volte, i BPM calcolati risultano il doppio o la metà dei BPM attuali (per una traccia, l'analizzatore di BPM riesce a conteggiare un solo beat su 2, oppure identifica un suono intermedio all'interno di un beat come inizio del beat successivo). Se il tuo file non dovesse essere stato analizzato correttamente, puoi inserirne manualmente la velocità in BPM.

Se un file musicale non è stato analizzato, caricandolo su un banco ne avvierai l'analisi: la relativa velocità in BPM apparirà sull'interfaccia di VirtualDJ, accanto allo slider del volume.

iii) Visualizzazione velocità BPM

La velocità in BPM viene visualizzata in 2 aree:

- nel browser dei file, qualora tu abbia analizzato i file,
- nell'area mixer, sopra il pulsante del guadagno.



VirtualDJ 5 DJC Edition

d) Informazioni sulle tracce musicali

Le informazioni testuali contenute all'interno di ciascun file musicale vengono chiamate "tag": quando importi un CD audio tramite iTunes o Windows Media Player, oppure quando acquisiti dei file MP3, ai brani viene automaticamente attribuito un tag. Il tag include (ma non è limitato a) il titolo della canzone, il nome dell'artista, il nome del compositore, il titolo dell'album, il genere musicale, la data di incisione e i BPM.

Dopo aver analizzato un file musicale tramite VirtualDJ, la relativa velocità in BPM viene inserita nel tag.

i) Personalizzare la visualizzazione del tag

Puoi selezionare quali campi del tag debbano comparire nel browser musicale, cliccando con il destro sulle categorie dell'elenco dei file musicali (oppure, per un Mac con mouse senza tasto destro, premi Ctrl + clic).



ii) Ordinamento

Puoi ordinare i tuoi file musicali per un qualsiasi elemento (per titolo della canzone, artista, BPM, genere musicale...), cliccando sul titolo della categoria che desideri utilizzare come ordinamento.

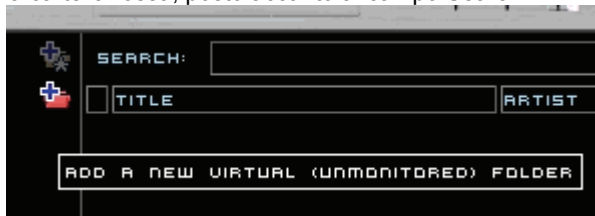
iii) Ricerca

Puoi anche cercare i brani tramite il campo Search: se inserirai una serie di caratteri, VirtualDJ 5 DJC Edition visualizzerà nel browser tutti i file musicali i cui tag contengono i suddetti caratteri.



e) Playlist = Cartella virtuale

Nella zona cartelle, puoi creare delle playlist cliccando sul simbolo blu "+" davanti a una cartella rossa, posto accanto al campo Search.



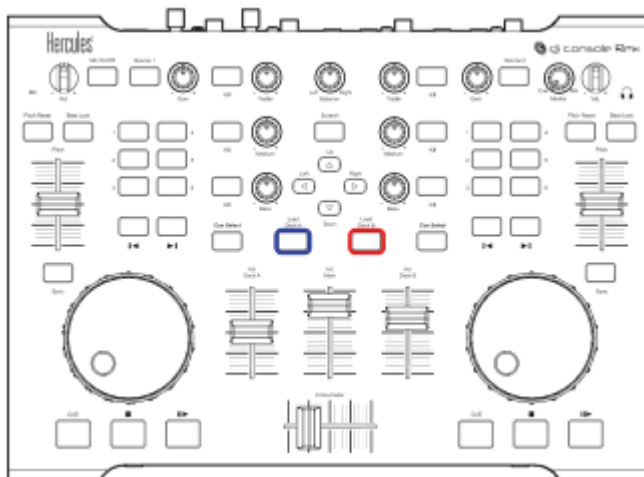
Questa cartella virtuale rappresenta una playlist nella quale potrai inserire dei marker per i tuoi file musicali.

5) Riprodurre file audio

a) Caricare ed riprodurre un file audio

Dopo aver selezionato un file audio tramite il tuo browser musicale, puoi caricarlo:

- sul banco di sinistra di VirtualDJ, premendo il pulsante **Load Deck A** del tuo controller DJ,
- sul banco di destra di VirtualDJ, premendo il pulsante **Load Deck B** del tuo controller DJ.



Una volta caricato un file audio in un banco, potrai:

- spostarti all'interno del file audio ruotando la manopola jog del banco sul quale è stato caricato il file,
- spostarti più rapidamente all'interno del file audio utilizzando i pulsanti avanti/indietro veloce.
- ascoltare il brano premendo il pulsante **Play** del banco della tua DJ Console Rmx sul quale è stato caricato il file.

b) Formati audio supportati

i) Estensioni dei file

VirtualDJ 5 DJC Edition può riprodurre la maggior parte dei formati per audio digitale, quali MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) e CD-Audio.

ii) File protetti con DRM

VirtualDJ 5 DJC non può riprodurre file protetti con sistema DRM: se hai acquistato file AAC con protezione DRM, per ascoltare la musica con VirtualDJ 5 DJC dovrai procedere in uno dei seguenti modi:

- 1) masterizzare un CD audio contenente i file musicali, quindi mixare utilizzando il CD audio al posto dei file AAC protetti con DRM,
- 2) collegare il tuo lettore di musica portatile, che supporta questi tipi di file, all'ingresso audio, quindi mixare in VirtualDJ questa sorgente analogica con il resto della musica contenuta nel tuo computer.

iii) Se dovessi avere problemi con un formato audio

Qualora non riuscissi a riprodurre uno dei suddetti formati, verifica che nel tuo computer sia installato il relativo codec. Ad esempio, se non riesci ad ascoltare un file AAC, verifica che nel tuo computer sia installato iTunes, dato che il codec AAC viene installato proprio da iTunes.

iv) File video

VirtualDJ supporta anche i file video, anche se in VirtualDJ 5 DJC Edition la visualizzazione è limitata ad una piccola finestra: per mixare i video in modalità a schermo intero, devi utilizzare la versione VirtualDJ 5 Pro. Puoi passare dalla versione VirtualDJ 5 DJC Edition alla versione VirtualDJ 5 Pro visitando il sito web www.virtualdj.com.

c) Anteprima di file musicali

Ottenere un'anteprima di un file musicale significa poter ascoltare, solo per il DJ, una traccia musicale mentre una seconda viene già riprodotta per il pubblico. Il modo più comune per ascoltare l'anteprima di un file consiste nell'utilizzo delle cuffie, mentre il pubblico sta ascoltando un'altra traccia diffusa dagli altoparlanti principali (mentre mixi un brano per il pubblico, puoi ottenere un'anteprima della musica utilizzando anche dei vicini monitor, qualora la zona del DJ sia isolata rispetto al pubblico).

i) Obiettivo

Prima di riprodurre un file musicale per il pubblico, potresti ascoltarne un'anteprima per:

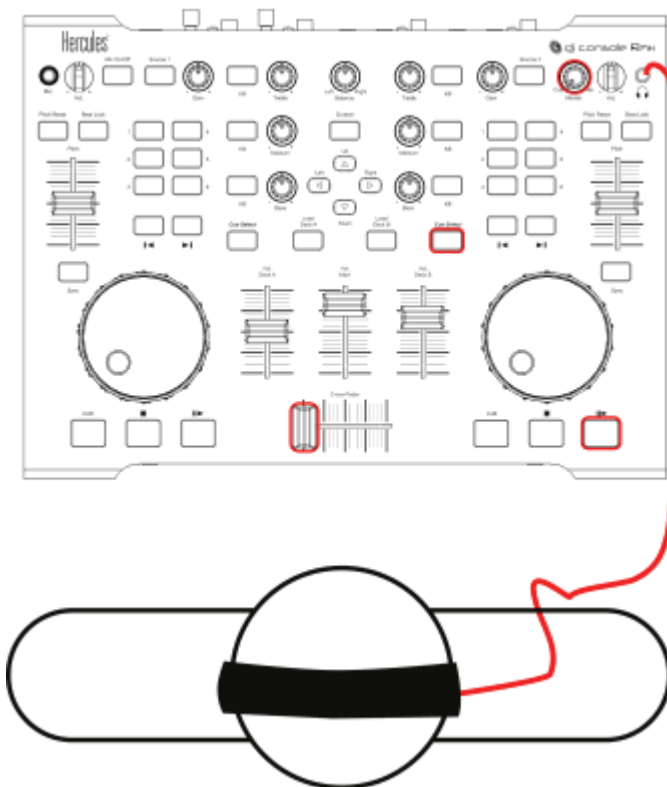
- selezionare un file musicale in modo tale che questo si fonda perfettamente con il sound e il ritmo del brano attualmente in riproduzione,
- impostare un Cue point nel file musicale: il Cue point rappresenta il punto dal quale desideri venga avviata la riproduzione del brano per il pubblico,
- sincronizzare il file musicale con il brano appena ascoltato dal pubblico.

VirtualDJ 5 DJC Edition

ii) Passaggi

Per ascoltare l'anteprima di un file musicale, devi:

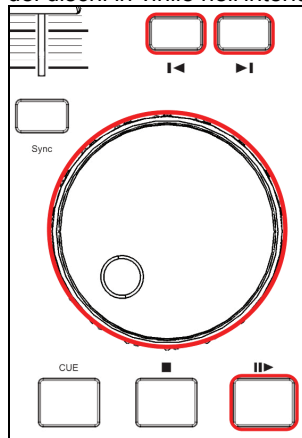
- 1) Collegare le cuffie alla tua interfaccia audio (con DJ Console Rmx, si consiglia l'uso di cuffie a bassa impedenza, inferiore agli 80 Ohm, collegate alla parte superiore o frontale della periferica: in questo modo, si otterrà un buon livello in uscita), oppure ad un mixer esterno,
- 2) Impostare la manopola **Monitor Select** del tuo controller DJ o del tuo mixer in posizione **Cue**,
- 3) Caricare il file musicale sul banco opposto all'attuale posizione del cross fader (in modo tale che il pubblico non possa ascoltare l'anteprima),
- 4) Premere il pulsante **Cue Select** di questo banco del tuo controller DJ (**Cue Select** significa "seleziona questo banco come sorgente per le cuffie"),
- 5) Ascoltare l'anteprima del file musicale tramite le cuffie, premendo il pulsante **Play**.



d) Muoversi all'interno di un traccia musicale

Puoi **muoverti all'interno di un traccia musicale** in 3 diversi modi:

- Riproduci la traccia utilizzando i pulsanti **Play** del tuo controller DJ. Questa è la procedura più semplice: non devo far altro che premere il pulsante **Play** per il banco in questione del tuo controller DJ e potrai ascoltare in cuffia il punto in cui ti trovi,
- Muoviti all'interno della traccia ruotando le **manopole jog** del controller DJ. Questo è il metodo più preciso: ruota la manopola jog avanti e indietro e controlla la posizione tramite il riquadro dell'onda sonora,
- Spostati avanti e indietro premendo i pulsanti **Avanti** e **Indietro veloce**. Questo è il metodo più rapido: puoi controllare la posizione all'interno della traccia tramite l'anteprima dell'onda sonora di ciascun banco, posta al di sopra delle immagini dei dischi in vinile nell'interfaccia VirtualDJ 5 DJC.



e) Impostare un Cue point

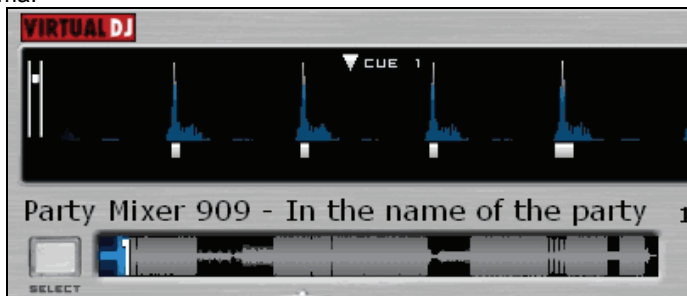
Un **Cue point** è un segnaposto per il punto dal quale desideri venga avviata la riproduzione della traccia per il pubblico, ad esempio per saltare un inizio di traccia troppo lento per poter essere ballato. Questo segnaposto viene inserito nel punto in cui il ritmo è sufficientemente scandito per consentire il ballo, evitando un'introduzione troppo lenta che potrebbe interrompere le danze.

i) Posizionare un Cue point

Dopo aver caricato il file musicale su un banco, ascoltane un'anteprima solo per te (tramite le tue cuffie), fino al punto in cui desideri inserire il segnaposto (puoi raggiungere il punto desiderato ascoltando il brano, premendo i pulsanti di avanzamento/riavvolgimento veloce oppure ruotando la manopola jog): premi quindi il pulsante **Cue**.

VirtualDJ aggiungerà:

- un segnaposto chiamato **Cue 1** nella visualizzazione dell'onda sonora.
- una linea bianca all'interno dell'onda sonora visualizzata nel riquadro di anteprima.



ii) Cambiare la posizione di un Cue point

Ogniqualvolta viene premuto il pulsante **Cue**, VirtualDJ 5 DJC Edition aggiorna la posizione del Cue point.

iii) Spostarsi su un Cue point

Se in un brano musicale è già stato definito un Cue point, puoi spostarti su quest'ultimo nel momento stesso in cui il file viene carica su un banco.

Ogniqualvolta viene premuto il pulsante **Stop**, si tornerà al Cue point.

iv) Cancellare un Cue point

Se il brano contiene già un Cue point, portati all'inizio della traccia (utilizzando il pulsante **Indietro veloce**): dopo aver raggiunto l'inizio della traccia, premi il pulsante **Cue** per cancellare il Cue point 1.

Con VirtualDJ 5 DJC Edition non è possibile impostare più di un Cue point per traccia: questa opzione è disponibile con la versione VirtualDJ 5 Pro.

6) Beat matching dei file musicali

Il compito del DJ è far ascoltare al pubblico la musica migliore per farlo ballare, il che significa:

- far ascoltare tracce musicali adatte al pubblico,
- mantenere un ritmo di ballo, con una buona fluidità e evitando interruzione nel ritmo, come silenzi o cambiamenti troppo repentini di BPM,
- **semplificare ai ballerini il passaggio da un brano all'altro**, sincronizzando il più possibile la traccia successiva con quella attualmente in riproduzione: questa sincronizzazione viene chiamata **beat matching**.

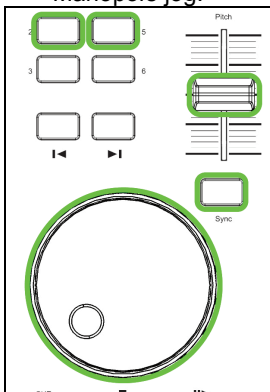
Il beat matching consiste nella regolazione della velocità del brano B finché il ritmo (generalmente scandito dalla batteria) non coincide con quello della traccia musicale A, attraverso i 3 seguenti momenti:

1. durante l'ascolto della traccia A,
2. quando mixi la traccia B insieme alla traccia A,
3. e quando interrompi la riproduzione della traccia A per mantenere la sola traccia B: in questo modo, i ballerini non dovranno cambiare il ritmo.

Se i BPM di un brano sono molto diversi da quelli di un altro brano, puoi anche sincronizzarli dimezzando o raddoppiando i BPM della seconda traccia rispetto a quelli della prima, in modo tale che il beat della seconda traccia venga riprodotto simultaneamente ad un bit su due della prima traccia o vice versa. Ad esempio, puoi sincronizzare una traccia a 75 BPM con un'altra a 75 BPM, oppure con una a 150 BPM.

Il tuo controller Hercules DJ possiede 4 controlli dedicati al beat matching:

- Pulsante **Sync**,
- Pitch fader (e pulsante **Beat Lock/Master Tempo**),
- Pulsanti **Pitch Bend (Pitch Bend -/+)**,
- Manopole jog.



a) Pulsante di sincronizzazione

Premendo il pulsante **Sync** di un banco si otterrà una **sincronizzazione istantanea del ritmo (beat)** del file musicale, caricato sul banco in questione, **con il beat del file presente sull'altro banco**. Il beat matching verrà eseguito immediatamente e comodamente.

Fintantoché la differenza di BPM tra due tracce ricade all'interno della scala delle tonalità, è possibile sincronizzare le tracce utilizzando il pulsante **Sync**. La scala delle tonalità è indicata dalla percentuale che compare accanto al Pitch fader di ciascun banco di VirtualDJ: il suo valore predefinito è 12%.

La scala delle tonalità può essere cambiata cliccando sulla figura della percentuale che in VirtualDJ compare al di sotto del pitch fader: puoi impostare un scala pari al 5%, 8%, 10%, 12%, 16%, 20%, 25%, 33%, 50% o 100%.

Sincronizzando tra loro due tracce tramite il pulsante **Sync**, disattiverai la funzione del Pitch fader della tua console: pertanto, se desideri controllare la tonalità della tua musica tramite il Pitch fader, dovrai premere nuovamente il pulsante **Sync** per riattivare il Pitch fader.

b) Pitch fader (e Master Tempo)

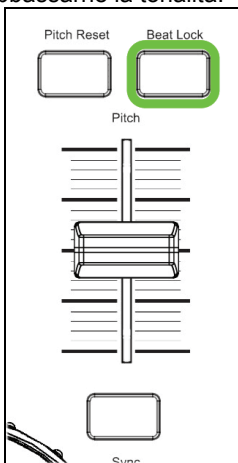
Il Pitch fader è uno slider utilizzato per rallentare/accelerare la riproduzione di un file musicale.

Spostando il Pitch fader verso l'alto, si rallenterà la riproduzione,

Muovendo il Pitch verso il basso, la riproduzione risulterà accelerata.

i) Master Tempo

In VirtualDJ 5 DJC Edition, il pulsante **Beat Lock** della tua DJ Console Rmx attiva la funzione Master Tempo: quando questa funzione è attiva, il **pitch fader modifica la velocità della musica senza alterare la tonalità**: in questo modo, puoi accelerare la riproduzione della musica senza alzarne la tonalità, oppure rallentare la musica senza abbassarne la tonalità.



ii) Scala delle tonalità

La scala delle tonalità corrisponde alla percentuale di variazione della velocità che puoi ottenere utilizzando il pitch fader: una scala delle tonalità pari al 6% indica che alla posizione più alta del pitch fader corrisponde un rallentamento del 6% della musica, mentre alla posizione più bassa del pitch fader corrisponde una accelerazione del 6% della musica (una velocità di 100 BPM può essere portata a 94 BPM, spostando il fader tutto su, oppure a 106 BPM, spostando il fader tutto giù).



La scala di variazione delle tonalità può essere cambiata cliccando sulla figura della percentuale visualizzata sotto il pitch fader dell'interfaccia di VirtualDJ 5 DJC: puoi impostare una scala delle tonalità pari al 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% o 100%.

Tanto più bassa sarà la scala delle tonalità, tanto maggiore risulterà la precisione del pitch fader, anche se una bassa scala delle tonalità limita la tua scelta musicale alle sole tracce i cui BPM siano simili alla musica in riproduzione.

iii) Tacca al centro

I pitch fader del controller Hercules DJ possiedono una tacca in corrispondenza della posizione centrale, il modo tale da poter riconoscere con le tue mani quale sia il punto in cui la traccia musicale viene riprodotta con la velocità originale.

iv) Funzione del pitch fader in VirtualDJ

Quando muovi il pitch fader, puoi visualizzarne gli effetti in 2 modi:

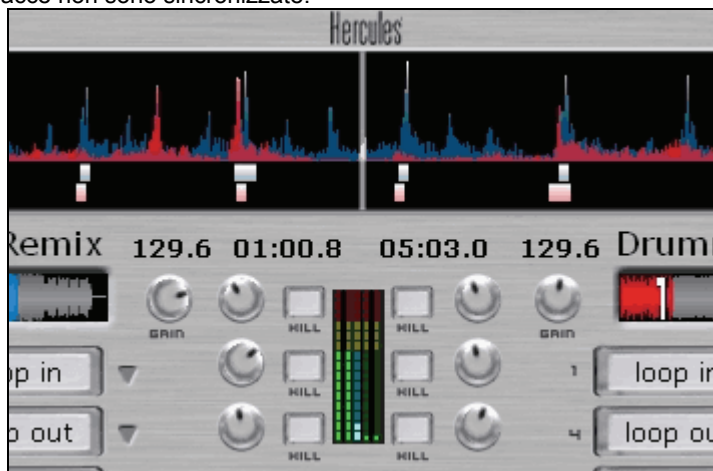
- il misuratore dei BPM (in VirtualDJ 5 DJC appare sopra la manopola **Gain**) cambia,

VirtualDJ 5 DJC Edition

- il flusso della traccia musicale nel riquadro dell'onda sonora è più veloce o più lento,
Tuttavia, il miglior modo di valutare il cambio della tonalità consiste nell'ascoltare la variazione della velocità della musica.

Nella finestra di visualizzazione dell'onda sonora di VirtualDJ, l'inizio di ciascun beat è contrassegnato da un piccolo quadrato posto sotto l'onda sonora, in modo tale che:

- se i quadrati di entrambe le tracce si sovrappongono, significa che le tracce sono sincronizzate,
- se i quadrati di entrambe le tracce non si sovrappongono, significa che le tracce non sono sincronizzate.



c) Pulsanti Pitch Bend (Pitch Bend – e Pitch Bend +)

La funzione Pitch Bend $-/+$ rallenta/accelera la riproduzione della traccia musicale del relativo banco. La differenza tra questa funzione ed il Pitch fader sta però nel fatto che l'azione Pitch Bend è temporanea: nel momento in cui viene rilasciato il pulsante, la riproduzione della traccia torna gradualmente alla velocità iniziale.

i) Uso della funzione Pitch Bend

In generale, per ottenere il beat match di 2 file musicali, devi:

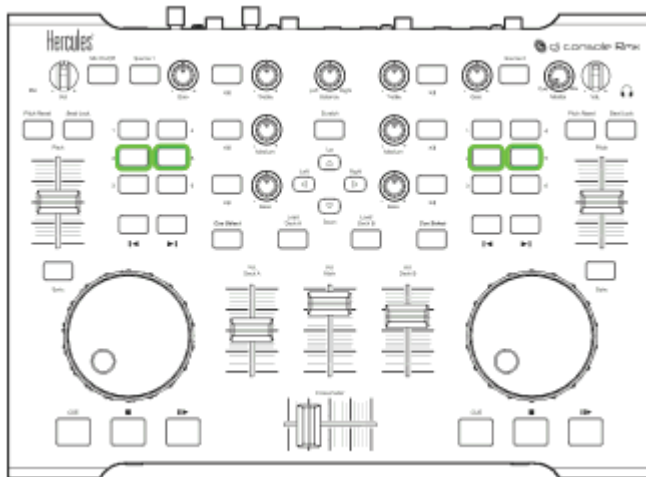
- impostare i medesimi BPM per entrambi i file musicali, tramite il pitch fader,
- allineare i beat di una traccia con quelli dell'altra, rallentandoli/accelerandoli tramite i pulsanti **Pitch Bend**.

ii) Mappatura della funzione Pitch Bend

Per poter associare una funzione come **Pitch Bend -** o **Pitch Bend +** ad uno dei pulsanti da 1 a 6, occorre cliccare con il mouse sulla freccia posta accanto al pulsante in VirtualDJ: apparirà una lista di funzioni, dalla quale potrai scegliere la funzione che desideri associare al pulsante in questione.

Con la tua DJ Console Rmx, puoi associare la funzione Pitch Bend ai pulsanti dall'1 al 6: la maniera più semplice consiste nell'associare la funzione **Pitch Bend -** al pulsante 1, 2 o 3, con la funzione **Pitch Bend +** sulla stessa linea:

- Se associ **Pitch Bend -** al pulsante 1, dovresti associare **Pitch Bend +** al pulsante 4,
- Se associ **Pitch Bend -** al pulsante 2, dovresti associare **Pitch Bend +** al pulsante 5,
- Se associ **Pitch Bend -** al pulsante 3, dovresti associare **Pitch Bend +** al pulsante 6.



iii) Visualizzare l'azione del Pitch Bend in VirtualDJ



Quando premi il pulsante **Pitch Bend -** o **Pitch Bend +**:

VirtualDJ 5 DJC Edition

- il pulsante cui è associata questa funzione, sullo schermo appare in blu
- il contatore dei BPM (in VirtualDJ 5 DJC, visualizzato accanto alla manopola **Gain**) rimane invariato,
- il fluire della traccia musicale nel riquadro dell'onda sonora è più lento o più veloce.

Tuttavia, il miglior modo di valutare il cambio della tonalità consiste nell'ascoltare la variazione della velocità della musica.

Nella finestra di visualizzazione dell'onda sonora di VirtualDJ, l'inizio di ciascun beat è contrassegnato da un piccolo quadrato posto sotto l'onda sonora, in modo tale che:

- se i quadrati di entrambe le tracce si sovrappongono, significa che le tracce sono sincronizzate,
- se i quadrati di entrambe le tracce non si sovrappongono, significa che le tracce non sono sincronizzate.

d) Manopole jog

Se stai riproducendo un brano caricato su un banco, le manopole jog possono agire in 2 modi:

- Modalità **Fine Tuning**: ruotando le manopole jog, potrai temporaneamente accelerare o rallentare la riproduzione della musica, così come avviene con i pulsanti **Pitch Bend -** o **Pitch Bend +**. Il risultato sarà come se tu accelerassi o rallentassi la velocità di un disco in vinile, appoggiando le tue dita sul suo bordo oppure dandogli una leggera spinta
- Modalità **Scratch**: se il pulsante **Scratch** è acceso (questo pulsante si trova sopra al di sopra del pulsante **Up** del tuo controller DJ), ogniqualvolta ruoterai una manopola jog, la riproduzione del file musicale sarà collegata alla manopola stessa: girando la manopola in senso antiorario, la musica verrà riprodotta all'indietro, girandola in senso orario la musica andrà in avanti, seguendo i movimenti della manopola jog. Questa modalità di scratch produce sul file gli stessi effetti che si otterrebbero poggiando una mano su un disco in vinile, muovendolo avanti e indietro.

7) Loops, effetti e campionamenti

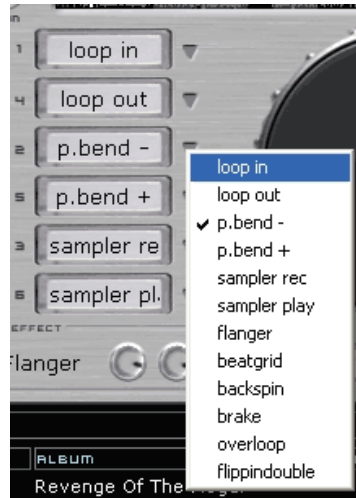
Il compito del DJ non è soltanto quello di far ascoltare brani musicali senza interruzioni tra uno e l'altro, ma consiste anche nel manipolare le tracce musicali esistenti, dando loro nuova energia per stimolare il ballo.

Le funzioni incluse in VirtualDJ 5 DJC Edition sono:

- Loops
- Sampler
- Backspin
- Beatgrid
- Brake
- Flanger
- Flipping Double
- Overloop
- Scratch

Queste funzioni possono essere assegnate ai pulsanti 1 – 6 del controller DJ Hercules. Per assegnare una di queste funzioni ad uno dei pulsanti 1 - 6:

- nell'interfaccia di VirtualDJ, clicca con il mouse sulla freccia posta accanto al pulsante desiderato: apparirà un elenco di funzioni,
- seleziona quindi la funzione che desideri associare al pulsante in questione.



a) Loop

i) Definizione

Un loop altro non è che la riproduzione continua di una porzione di musica: l'inizio di tale porzione è detto punto di Loop In, mentre la fine è chiamata punto di Loop Out. La riproduzione va dal punto di Loop In fino al punto di Loop Out: una volta raggiunto il punto di Loop Out, ritorna al punto di Loop In ed il ciclo si ripete.

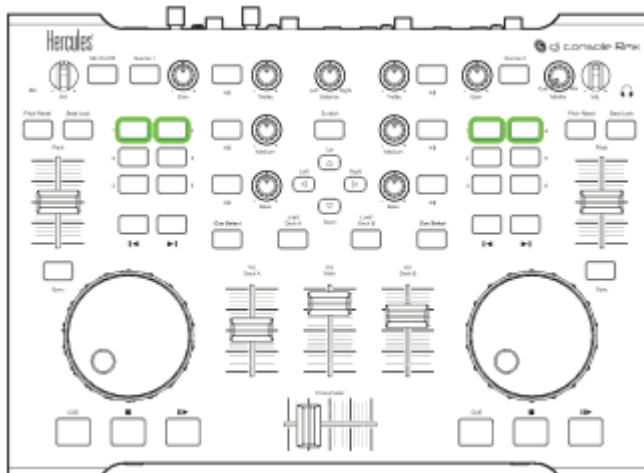
I loop permettono di rimanere su una specifica parte di un brano senza interromperne il ritmo.

ii) Mappatura della funzione Loop

Utilizzando VirtualDJ 5 DJC Edition in combinazione con la tua DJ Console Rmx, potrai utilizzare uno dei pulsanti 1 - 6 di un banco come pulsante di **Loop In** ed un altro dei pulsanti 1 - 6 come pulsante di **Loop Out**. La soluzione più comoda consiste nel posizionare i pulsanti di **Loop In** e **Loop Out** sulla stessa linea:

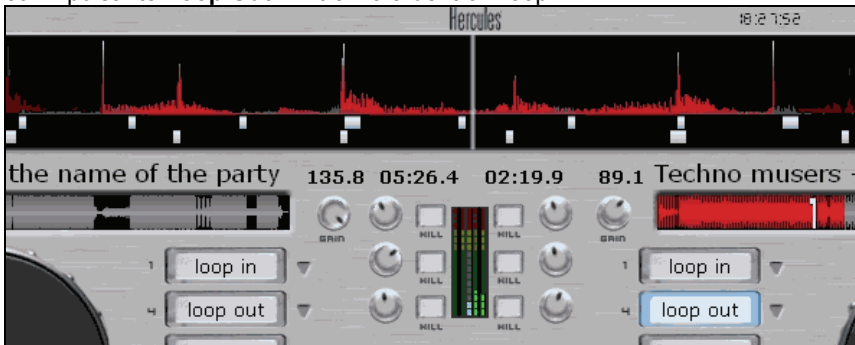
- Se imposti il Pulsante 1 come pulsante di **Loop In**, dovresti impostare il Pulsante 4 come pulsante di **Loop Out**,
- Se imposti il Pulsante 2 come pulsante di **Loop In**, dovresti impostare il Pulsante 5 come pulsante di **Loop Out**,
- Se imposti il Pulsante 3 come pulsante di **Loop In**, dovresti impostare il Pulsante 6 come pulsante di **Loop Out**.

Per default, i loop sono gestiti dai pulsanti 1 e 4.



iii) Procedura

Hai impostato l'inizio di un loop con il pulsante **Loop In** e ne hai scelto la fine con il pulsante **Loop Out**. Ti trovi ora dentro il loop.



Quando ti trovi all'interno di un loop, puoi:

- abbandonare il loop premendo il pulsante **Loop Out**,
- ridurre la durata del loop premendo il pulsante **Loop In**.

iv) Consigli

Accorciare un loop

Finché il tuo loop può essere scomposto in beat della traccia musicale originale, il loop non altererà la velocità della musica; ma se riduci il loop a meno di 1 beat di durata, premendo il pulsante **Loop In** mentre viene riprodotto l'ultimo beat del loop, accelererai la velocità della musica, impostando questo loop come nuovo beat del brano. Se riduci il loop ad una frazione di un beat, non ascolterai più un beat, piuttosto avrai un suono continuo, di tipo industriale o techno, anche se proveniente da un normale strumento musicale analogico.

Campionare un loop

La modalità di campionamento di VirtualDJ 5 DJC Edition permette, per default, di registrare "al volo" un loop di 4 beat a partire dal momento in cui viene premuto il pulsante **Sampler Rec**. Se desideri campionare ad una lunghezza diversa, dovrai definire il loop utilizzando i pulsanti **Loop In** e **Loop Out**: una volta dentro il loop, premi il pulsante **Sampler Rec**, per salvare questo loop come campionamento.

b) Campionamento

i) Funzione

Tramite la modalità di campionamento puoi registrare un loop di un brano musicale, archiviarlo e assegnarlo ad un pulsante, per riprodurlo in seguito durante un altro brano. Il loop registrato viene definito campionamento.

Riprodurre un campionamento durante l'ascolto di un brano potrebbe aggiungere ritmo alla musica o rendere comunque il suono più interessante, o ancora mantenere un beat stabile mentre sei occupato a preparare la traccia successiva.

ii) Procedura

La procedura di campionamento utilizza 2 funzioni:

Registrazione di un campionamento del brano in riproduzione tramite la pressione del pulsante **Sampler Rec**.

Riproduzione del campionamento tramite il pulsante **Sampler Play**.

In VirtualDJ 5 DJC Edition, puoi registrare un solo campionamento per banco, pertanto, premendo il pulsante **Sampler Rec**, eliminerai il campionamento registrato in precedenza.

iii) Mappatura dei pulsanti

In VirtualDJ 5 DJC Edition, puoi assegnare 2 funzioni:

- la funzione **Sampler Rec** ad uno dei pulsanti 1 – 6 di un banco,
- la funzione **Sampler Play** ad un altro dei pulsanti 1 - 6 del medesimo banco.

La soluzione più semplice consiste nel posizionare **Sampler Rec** e **Sampler Play** sulla stessa linea:

- Se imposti il Pulsante 1 come pulsante **Sampler Rec**, dovresti scegliere il Pulsante 4 come pulsante **Sampler Play**,
- Se imposti il Pulsante 2 come pulsante **Sampler Rec**, dovresti scegliere il Pulsante 5 come pulsante **Sampler Play**,
- Se imposti il Pulsante 3 come pulsante **Sampler Rec**, dovresti scegliere il Pulsante 6 come pulsante **Sampler Play**.

iv) Consigli

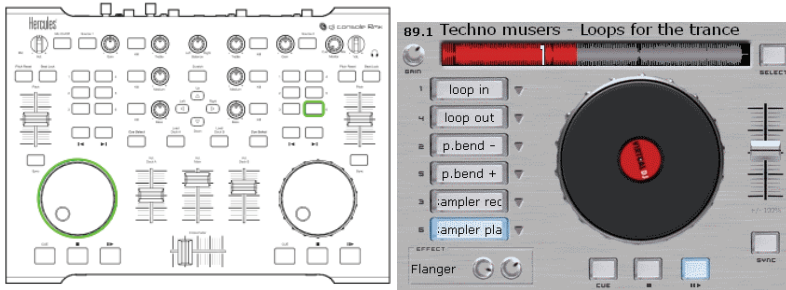
Modifica della durata del campionamento

In VirtualDJ 5 DJC Edition, la lunghezza predefinita di un loop è pari a 4 beat: premendo il pulsante **Sampler Rec**, registrerai istantaneamente un loop di 4 beat, si che tu rilasci immediatamente il pulsante o che lo tenga premuto.

Per registrare un campionamento di lunghezza diversa da 4 beat, dovrai impostare un loop e registrare la campionamento mentre ti trovi in modalità loop: il loop così registrato diverrà la tua nuova campionamento.

Impostare il volume del campionamento

- Puoi cambiare il volume del campionamento premendo il pulsante **Sampler Play** e ruotando contemporaneamente la manopola jog.



c) Backspin

La funzione di backspin trasmette un impulso all'indietro alla traccia musicale, come se avessi spinto momentaneamente, in senso antiorario, un disco in vinile.

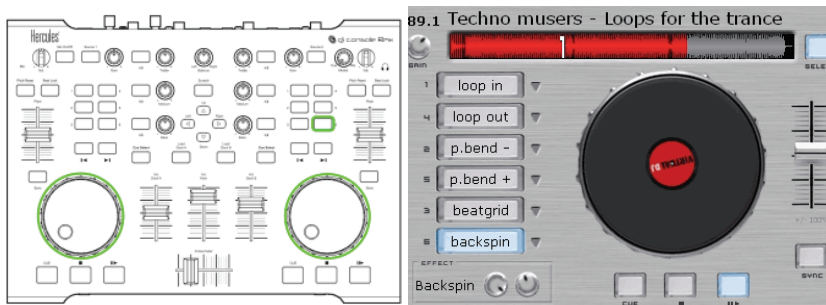
L'azione di backspin deve essere breve, altrimenti finirai con l'interrompere la riproduzione della traccia.

L'effetto di backspin si termina nel momento in cui premi nuovamente il pulsante.

Impostazione dell'effetto di backspin

Puoi impostare l'effetto di backspin premendo il pulsante **Backspin** e ruotando simultaneamente una manopola jog:

- la manopola jog di sinistra regola la durata del backspin (inferiore = senso antiorario, maggiore = senso orario),
- la manopola jog di destra regola la velocità della spinta all'indietro (più lenta = senso antiorario, più veloce = senso orario).



d) Overloop

La funzione di Overloop imposta un loop del brano della durata di 4 beat e lo riproduce come sottofondo alla riproduzione musicale.

Per attivare la funzione Overloop, premi una volta il pulsante **Overloop**,

Per disattivare la funzione di Overloop, premi nuovamente **Overloop**.

e) Beatgrid

Beatgrid è un ripetitore di beat: campiona 4 beat della traccia musicale in riproduzione e riproduce questa sequenza di 4 beat sopra la musica, aggiungendo così dei beat intermedi al brano.

Se tieni premuto il pulsante **Beatgrid**, la sequenza di 4 beat verrà aggiunta continuamente, come loop sull'intera traccia musicale.

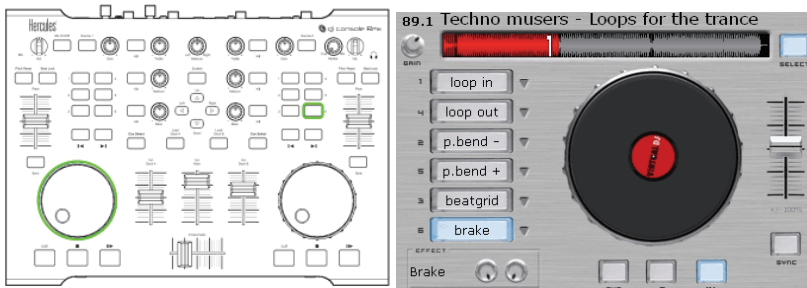
Rilasciando il pulsante **Beatgrid**, la sequenza di 4 beat si interromperà al 4° beat, mentre il brano continuerà ad essere riprodotto.

f) Brake

L'effetto Brake rallenta la riproduzione, che tornerà gradualmente alla velocità predefinita dopo aver rilasciato il pulsante **Brake**; a meno che tu non tenga premuto il pulsante **Brake** finché la riproduzione della traccia non si arresti.

Impostazione dell'effetto brake

Puoi impostare l'effetto brake premendo il pulsante **Brake** e ruotando simultaneamente la manopola jog di sinistra: l'arresto istantaneo corrisponde sull'estrema posizione in senso antiorario, mentre il minor rallentamento coincide con l'estrema posizione in senso orario.



VirtualDJ 5 DJC Edition

g) Flanger

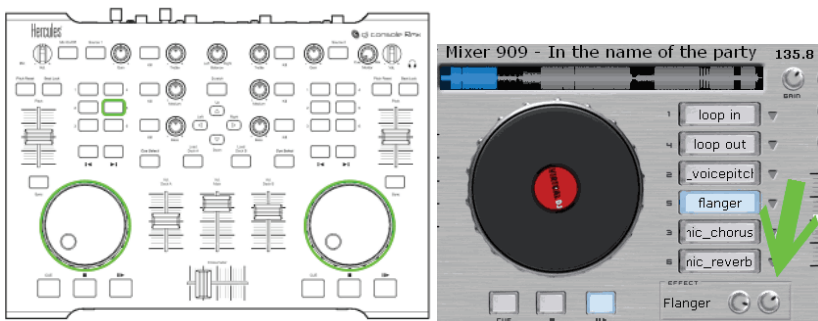
Il flanger consiste nell'aggiunta di un ciclo di elongazioni e compressioni di alcune frequenze musicali, mantenendo le altre invariate: in questo modo, pur modificando i suoni, tonalità e tempo resteranno invariati. L'effetto flanger è assai usato nella musica techno.

Per attivare il flanger, premi il pulsante **Flanger**; per interromperlo, premi nuovamente il pulsante.

Modificare il flanger

Puoi modificare il flanger premendo il pulsante **Flanger** e ruotando simultaneamente una manopola jog:

- la manopola jog di destra regola il ritardo del flanger,
- la manopola jog di sinistra regola la frequenza del flanger.



Nell'interfaccia di VirtualDJ 5 DJC Edition, questi 2 parametri sono rappresentati da due pulsanti rotanti posti al di sotto dei 6 pulsanti principali.

h) Flipping double

Flipping double ripete la musica con un ritardo di mezzo beat: il suono è simile a quello di 2 giradischi che riproducono la stessa traccia, uno con un ritardo di mezzo beat rispetto all'altro, e muovendo rapidamente il cross fader verso il secondo giradischi al termine di ciascun beat, potrai creare una ripetizione del ritmo.

i) Mic Flanger

Mic Flanger aggiunge un effetto flanger all'ingresso microfono. Se la funzione Mic Flanger è attiva, l'ingresso microfono sostituisce la traccia audio del Banco A, pertanto, non potrai utilizzare questa funzione in modalità talk-over, non potendo ascoltare il file musicale caricato sul Banco A.

Per ripristinare la riproduzione della traccia caricata sul Banco A, devi disattivare la funzione Mic Flanger premendo nuovamente il pulsante **Mic Flanger**.

j) Mic Chorus

Mic Chorus aggiunge un effetto di coro all'ingresso microfono. Se la funzione Mic Chorus è attiva, l'ingresso microfono sostituisce la traccia audio del Banco A, pertanto, non potrai utilizzare questa funzione in modalità talk-over, non potendo ascoltare il file musicale caricato sul Banco A.

Per ripristinare la riproduzione della traccia caricata sul Banco A, devi disattivare la funzione Mic Chorus premendo nuovamente il pulsante **Mic Chorus**.

k) Mic Reverb

Mic Reverb aggiunge un effetto di coro all'ingresso microfono. Se funzione questa funzione è attiva, l'ingresso microfono sostituisce la traccia audio del Banco A, pertanto, non potrai utilizzare questa funzione in modalità talk-over, non potendo ascoltare il file musicale caricato sul Banco A.

Per ripristinare la riproduzione della traccia caricata sul Banco A, devi disattivare la funzione Mic Reverb premendo nuovamente il pulsante **Mic Reverb**.

l) Mic Voice Pitch

Mic Voice Pitch ti permette di modificare la tonalità dell'ingresso microfono. Se funzione questa funzione è attiva, l'ingresso microfono sostituisce la traccia audio del Banco A, pertanto, non potrai utilizzare questa funzione in modalità talk-over, non potendo ascoltare il file musicale caricato sul Banco A.

Per ripristinare la riproduzione della traccia caricata sul Banco A, devi disattivare la funzione Mic Voice Pitch premendo nuovamente il pulsante **Mic Voice Pitch**.

Modificare il Mic Voice Pitch

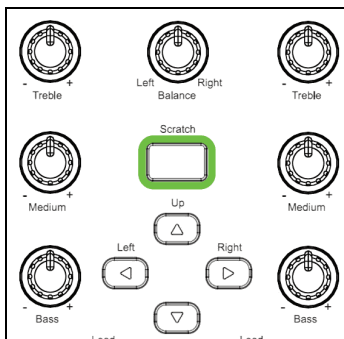
Premendo il pulsante **Mic Voice Pitch** e ruotando simultaneamente la manopola jog, potrai modificare la tonalità della voce:

- ruota la manopola jog in senso antiorario per abbassare la tonalità della voce,
- ruota la manopola jog in senso orario per alzare la tonalità della voce.



m) Scratching

Lo scratching consiste nel fermare con la mano la rotazione di un disco in vinile in riproduzione, muovendolo poi avanti e indietro, creando un suono del tutto particolare: il disco in vinile si muoverà alla velocità della tua mano e non a quella del giradischi (dato che l'apposito tappetino isola il disco dalla rotazione del giradischi).



i) Modalità scratch

Puoi attivare la modalità Scratch premendo il pulsante **Scratch**, posto al di sopra del pulsante **Up** del controller DJ: il pulsante **Scratch** si illuminerà e potrai così utilizzare le manopole jog per scratchare.

ii) Azione

Quando ti trovi in modalità Scratch, ruotando la manopola jog in senso antiorario, riprodurrai la traccia all'indietro, ruotando invece la manopola jog in senso orario riprodurrai il brano in avanti, ad una velocità pari alla rotazione della manopola jog.

iii) Consigli

Latenza ASIO

Per scratchare occorre una bassa latenza: tramite la tua interfaccia audio, dovrai pertanto impostare una latenza breve. Con la tua DJ Console Rmx, VirtualDJ 5.0 DJC Edition offre una migliore latenza con la modalità a 48KHz rispetto a quella a 44,1KHz: per ottenere dei risultati soddisfacenti, prima di avviare VirtualDJ 5 DJC, ti consigliamo pertanto di impostare la tua DJ Console Rmx in modalità ASIO a 48KHz, 16-bit, e buffer pari a 7ms.

Precisione delle manopole jog

Scratchare richiede la massima precisione per le manopole jog: tramite il pannello di controllo di DJ Console Rmx, puoi selezionare la sensibilità normale, o una delle modalità a sensibilità ridotta, per le manopole jog.