

# DEEJAY



MANUALE DI RIFERIMENTO

<b>A. Introduzione a DJUCED™ 18.....</b>	<b>2</b>
1. Area browser .....	3
a) Definizione.....	3
b) Organizzazione.....	3
c) Browser delle cartelle .....	3
d) Browser delle tracce .....	4
e) Area ricerca .....	7
f) Area browser opzionale del banco.....	8
2. Banco (A = sinistra oppure B = destra).....	9
a) Definizione.....	9
b) Organizzazione.....	9
c) Area loop.....	9
d) Area Play & Stop .....	11
e) Area Cue point.....	12
f) Area tonalità .....	13
g) Area piatto .....	17
h) Area rack effetti .....	18
i) Spettrometro.....	21
j) Area informazioni testuali.....	22
3. Area mixer .....	24
a) Definizione.....	24
b) Organizzazione.....	24
c) Comandi cuffie.....	24
d) Comandi EQ.....	25
e) Comandi volume e crossfader .....	25
4. Impostazioni .....	26
a) Impostazioni audio.....	26
b) Menu skin .....	27
c) Menu tastiera.....	27
d) Generale.....	28
e) Mixer .....	29
f) Browser .....	29
g) Info su .....	29
<b>B. Mixare in DJUCED™ 18.....</b>	<b>30</b>
1. Operazioni preliminari .....	30
a) Trovare i tuoi brani.....	30
b) Analisi dei brani .....	30
c) Posizionare i cue point (= segnaposto) nei tuoi brani .....	30
d) Creare playlist.....	31
2. Mixaggio .....	32
a) Trovare un brano .....	32
b) Caricare una traccia.....	32
c) Navigare all'interno di un brano .....	32
d) Anteprima del brano .....	33
e) Sincronizzare la traccia.....	34
f) Far ascoltare la traccia al pubblico.....	35
g) Sovrapposizione software.....	36
h) Mixaggio automatico: Automix .....	37
3. Scratching ed effetti.....	37
a) Scratching .....	37
b) Effetti .....	38
c) Campionature .....	38
d) Loop .....	40
<b>C. Risposte alle domande più frequenti .....</b>	<b>42</b>
a) La versione di DJUCED™ 18 è limitata nel tempo? .....	42
b) DJUCED™ 18 è compatibile con altri controller DJ diversi da quello con il quale è stato distribuito? .....	42
c) DJUCED™ 18 è compatibile con altre interfacce audio per DJ diverse da quella integrata nel tuo controller? .....	42
d) In ambiente Windows, DJUCED™ 18 è compatibile anche con i driver ASIO e WDM (Windows Driver Model)? .....	42
e) Con quali formati audio è compatibile DJUCED™ 18?.....	42
f) Cosa posso fare se riproducendo un brano con DJUCED™ 18 non riesco a sentire alcun suono?.....	42
g) Cosa posso fare se sento dei crepitii con DJUCED™ 18? .....	42

## Introduzione

DJUCED™ 18 è uno strumento per DJ associa la bellezza alla potenza nel mixaggio delle tracce audio, allo scratching e alla registrazione delle tue creazioni musicali.

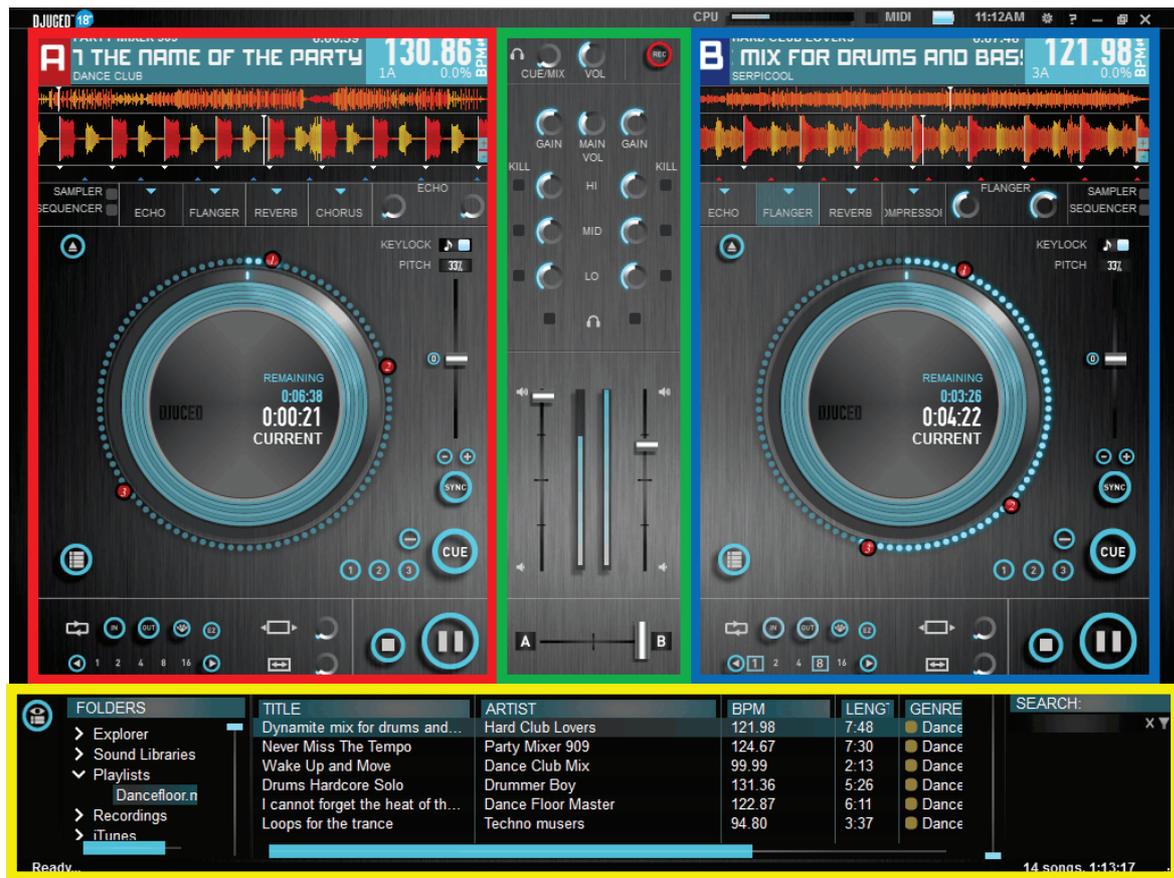
DJUCED™ 18 è progettato per rendere il mixaggio più user-friendly, grazie a un'interfaccia esclusiva e a funzioni semplici da usare.



## A. Introduzione a DJUCED™ 18

DJUCED™ 18 può essere suddiviso in 4 aree principali:

- Area browser (zona inferiore): libreria musicale = dove vengono archiviate le tracce.
- Area banco di sinistra = banco A: dove puoi caricare e ascoltare un brano e controllarne la riproduzione.
- Area banco di destra = banco B: dove puoi caricare e ascoltare un'altra traccia e controllarne la riproduzione.
- Area Mixer (zona centrale): per mixare i banchi di destra e sinistra, con crossfader e controlli per volume ed equalizzazione.



## 1. Area browser

### a) Definizione

Il browser è un navigatore di risorse, che ti permette di muoverti tra le varie unità per selezionare i brani da caricare nei banchi.

### b) Organizzazione

A sinistra: browser delle cartelle

Al centro: browser delle tracce o file

A destra: area di ricerca



### c) Browser delle cartelle

#### (1) Definizione

Browser Cartelle = l'area tramite la quale puoi:

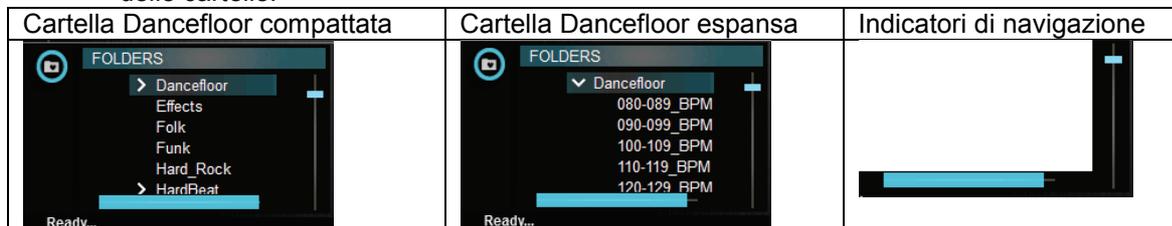
- Esplorare il contenuto di cartelle, unità e libreria di iTunes presenti nel tuo computer.
- Visualizzare le playlist di DJUCED™ 18 e la struttura ad albero.

Navigazione tra le cartelle	Visualizzazione delle playlist
<p>FOLDERS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explorer</li> <li>Desktop</li> <li>My Music</li> <li>C:</li> </ul>	<p>FOLDERS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Playlists</li> <li>Dancefloor.m3u</li> <li>Birthday.m3u</li> <li>Wedding.m3u</li> <li>College.m3u</li> <li>Afternoon.m3u</li> </ul>

**(2) Uso**

Nell'area Cartelle:

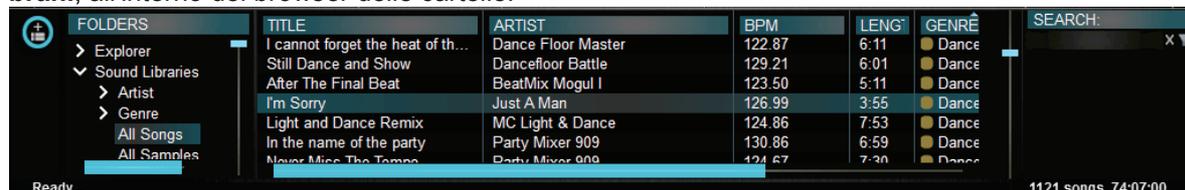
- Clicca sulla freccia destra  per **espandere** (espandendo, visualizzerai le sottocartelle delle cartella in questione).
- Clicca sulla freccia verso il basso  per **compattare** (compattando, nasconderai le sottocartelle della cartella in questione).
- Muovi gli indicatori verticale  e orizzontale  per spostarti all'interno del browser delle cartelle.



Clicca sulla cartella desiderata per visualizzarne il contenuto nel browser dei file.

**(3) Guarda tutte le tracce archiviate nel computer**

Per vedere tutte le tracce presenti nelle cartelle da te già esplorate, vai su **Librerie Suoni > Tutti i brani**, all'interno del browser delle cartelle.

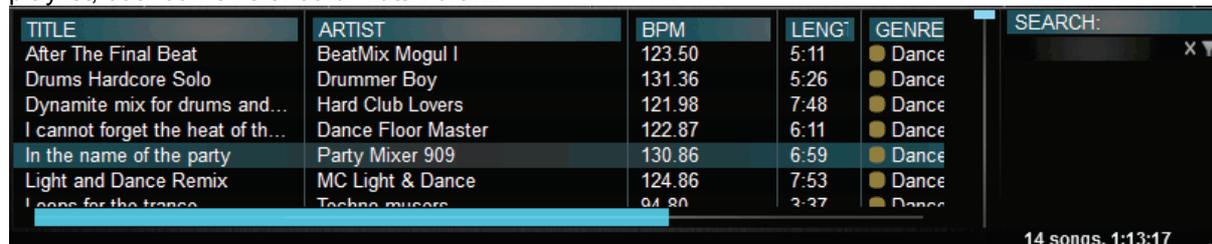


**d) Browser delle tracce**

**(1) Definizioni**

**(a) Browser di File o Tracce**

Questa è l'area tramite la quale puoi esplorare l'elenco delle tracce contenute in una cartella o in una playlist, così come l'elenco di Tutti i brani.



**(b) BPM (Beats Per Minute)**

Il beat è un breve picco musicale all'interno di un brano, la cui successione genera il ritmo della musica. In generale, è più semplice identificare un beat prendendo in esame la batteria o il basso, tuttavia può essere collocato in qualsiasi strumento, comprese chitarra e persino la voce umana, oppure utilizzando una combinazione di più strumenti.

Una volta identificato il beat, il conteggio delle sue ripetizioni in un minuto corrisponde alla velocità in BPM (Beats Per Minute).

Se non riesci a distinguere alcun beat all'interno della musica, i ballerini avranno molta difficoltà a ballare, visto che i ballerini modulano naturalmente i loro movimenti sui beat della musica, così come chi va a correre modula naturalmente la propria velocità ai beat della musica (ecco perché così tante persone corrono ascoltando un lettore MP3).

**(2) Uso**

Nell'area Cartelle:

- Clicca sulla freccia destra  per espandere la struttura ad albero di una cartella (visualizzandone le sotto-cartelle),
- Clicca sulla cartella desiderata per visualizzarne il contenuto nel browser dei file.

In caso di elenchi corposi, per trovare il brano desiderato digita sulla tastiera del computer la prima lettera del titolo.

Una volta individuata la traccia, puoi caricarla su un banco trascinandola sul piatto del banco virtuale desiderato.

### (3) Menu del tasto destro

#### (a) *Analisi BPM (Beats Per Minute)*

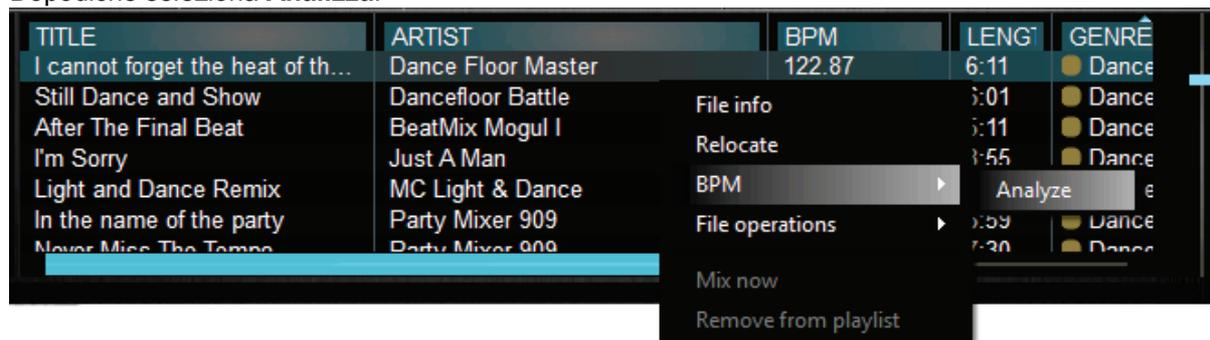
Prima di iniziare a mixare con DJUCED™ 18, ti invitiamo ad analizzare i BPM di tutte le tracce, visto che la velocità in BPM ti indica quali brani possono essere mixati tra loro (mixare dei brani i cui valori di BPM sono simili tra loro è molto meglio che mixare delle tracce con BPM molto diversi tra loro: ad esempio, è accettabile il mixaggio di brani con una differenza di BPM attorno al 15%; DJUCED™ 18 ti consente di mixare tra loro brani con differenze in BPM ancora maggiori, ma più grande sarà la differenza in termini di BPM, tanto diverso risulterà il brano, rispetto all'originale, al momento della sincronizzazione con i BPM di un'altra traccia, riducendo di conseguenza la fedeltà del suono).

L'analisi dei BPM è un'operazione che richiede molte risorse alla CPU: dovresti analizzare tutti i tuoi brani prima di mixare, visto che l'analisi dei BPM durante il mixaggio rallenta notevolmente il computer e riduce la qualità del suono.

Per analizzare i BPM di uno o più brani o un elenco di brani:

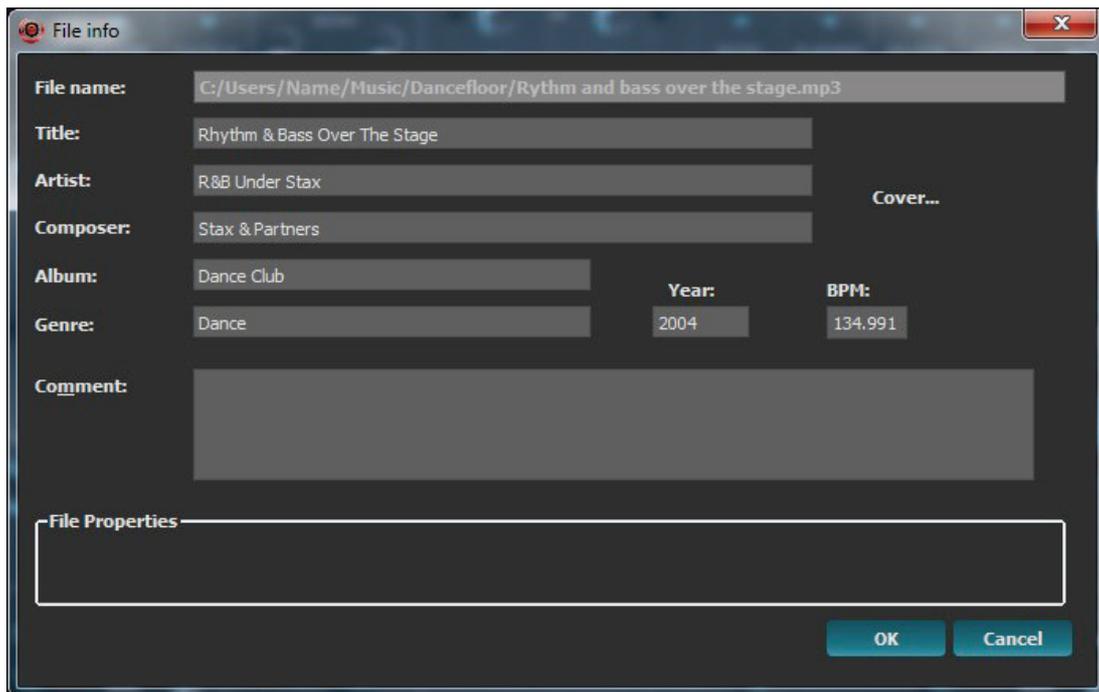
- Seleziona le tracce da analizzare utilizzando il tuo mouse/pad.
- In Windows: clicca con il tasto destro per visualizzare il menu BPM.
- Su Mac, clicca con il destro, clicca con 2 dita, oppure fai clic+Ctrl per visualizzare il menu BPM.

Dopodiché seleziona **Analizza**.



#### (b) *Informazioni file*

Modificando le informazioni di un file potrai aggiornarne manualmente le tag (una tag di un brano è il testo che ne visualizza il titolo, l'artista, l'album...).



### (c) Reindirizzamento

Il reindirizzamento è un'opzione che ti permette di aggiornare la posizione dei tuoi brani qualora:

- tu abbia spostato/rinominato la cartella contenente i brani; oppure
- è stata cambiata la lettera dell'unità contenente i brani.

### (d) Operazioni sui file

Le operazioni che svolgi comunemente in una finestra di esplorazione risorse: eliminazione, rinomina, copia o spostamento del file.

## (4) Campi del browser dei file

### (a) Campi principali

Titolo: nome del brano

Artista: l'artista che canta il brano (in genere, il nome del gruppo o del cantante)

BPM: velocità in Beats Per Minute, un'informazione cruciale per i mix DJ

Album: l'album che contiene il brano

Match: percentuale di corrispondenza tra il file in questione e l'ultimo file caricato

Genere: tipo di musica

Lunghezza: durata della traccia, in minuti e secondi

Voto: il tuo voto alla canzone

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	MATCH	GENRE
Never Miss The Tempo	Party Mixer 909	124.67	7:30	100%	Dance
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under Stax	134.99	4:55	80%	Dance
Still Dance and Show	Dancefloor Battle	129.21	6:01	80%	Dance
Zapedo Limuza	DJ Tartoon	125.00	5:50	20%	Techno
Techno remix of 80's dance best	Ericho Daronzaes	70.00	3:13	20%	Dance

Tramite il browser dei file, puoi:

- Cliccando con il tasto destro (oppure Ctrl + clic con un touchpad Mac), scegliere i campi da visualizzare, tra i quali: Titolo, Artista, Album, BPM, Genere, Lunghezza, Dimensioni del file, Anno, Commento, Percorso del file, Chiave...
- Trascinare i campi per cambiarne l'ordine di visualizzazione.
- Ordinare i brani in base a un qualunque campo, cliccando sul titolo del campo in questione.

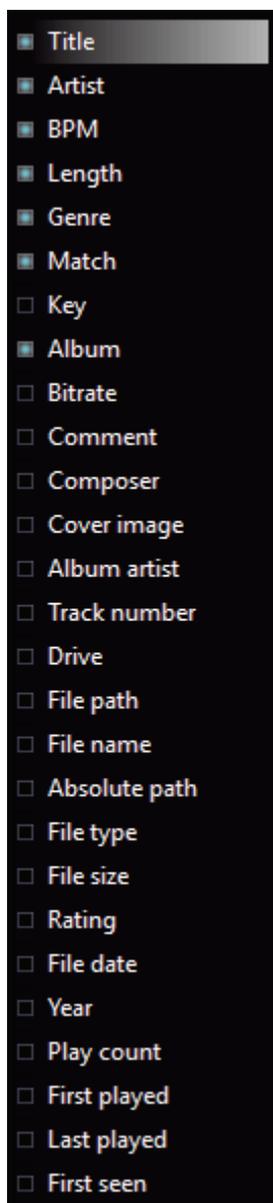
- Accedere a una traccia cliccando all'interno di un campo e digitando la prima lettera che stai cercando.

**(b) Altri campi**

Chiave: chiave di un brano musicale (Do, Re, Mi... maggiore o minore)

Bitrate: in kilobit/secondo

Commento: i tuoi commenti sulla traccia



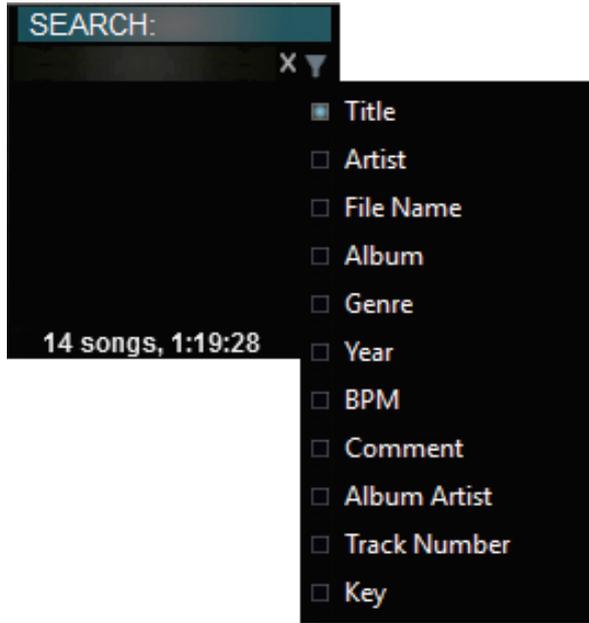
**e) Area ricerca**

Nel campo **RICERCA**, digita il titolo della canzone o il nome dell'artista che stai cercando.



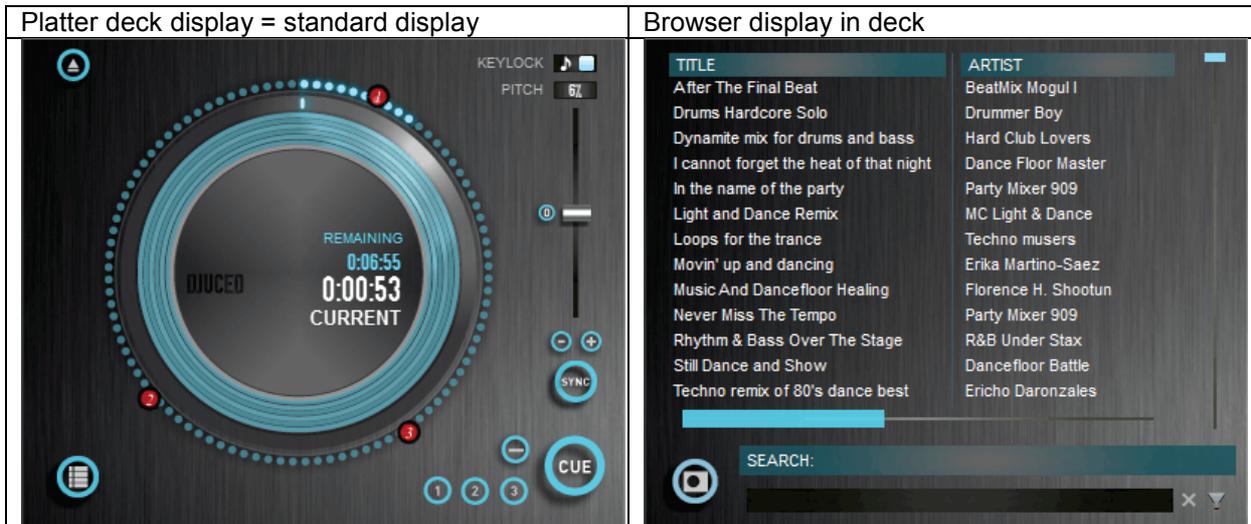
Puoi azzerare la ricerca cliccando sull'icona

Puoi selezionare i criteri di ricerca cliccando sull'icona .



**f) Area browser opzionale del banco**

In entrambe le aree dei banchi, cliccando sul pulsante  (nell'interfaccia software, in basso a sinistra rispetto al piatto) nel relativo banco si aprirà una visualizzazione tipo browser, mentre cliccando su  verrà ripristinata la visualizzazione standard del piatto.



**2. Banco (A = sinistra oppure B = destra)**

**a) Definizione**

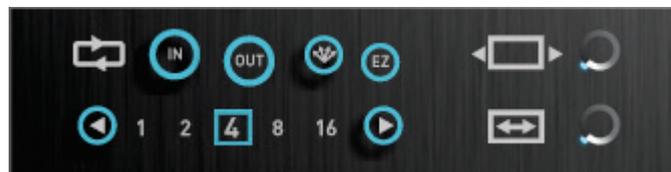
I banchi virtuali contengono i controlli per la riproduzione dei brani, simili a quelli di un lettore CD.



**b) Organizzazione**

In basso: l'area Loop e l'area Play/Stop.  
 Al centro: piatto, tonalità e area cue point.  
 Sopra il piatto: area rack effetti.  
 Sopra il rack effetti: spettro.  
 In alto: area testo informazioni.

**c) Area loop**



**(1) Definizione**

Loop: una parte di una traccia audio che viene riprodotta ripetutamente. Il relativo simbolo è 

**(2) Uso**

L'uso o la creazione di loop è una strategia adottata dal DJ per allungare la durata del ritmo.

Il DJ può:

- Impostare manualmente l'inizio e la fine di un loop; oppure
- Impostare la lunghezza del loop in beat.

### (3) Comandi nel software

I comandi per i loop sono:

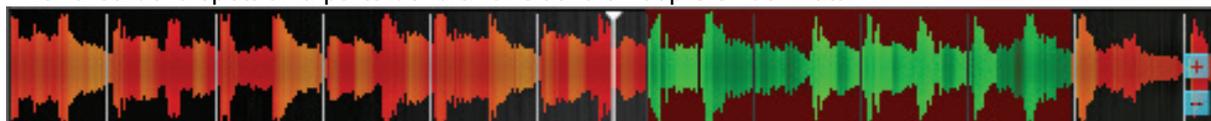
- In/Out = Loop In/Loop Out: Loop In imposta il punto di partenza del loop, mentre Loop Out imposta il punto finale del loop (e cliccando nuovamente su Loop Out si esce dalla riproduzione in loop).
- 1, 2, 4, 8, 16: numero di beat per loop.
- Sposta il loop 
- Modifica lunghezza loop 
- Funzione Loop split  divide il loop in 4 campionature.
- La funzione Easy loops (EZ)  regola la funzione Loop In/Loop Out impostandola su un dato numero di beat: in questo modo, se, ad esempio, dovessero intercorrere 4,4 beat tra l'inserimento del Loop In e del Loop Out nella traccia, la funzione EZ fisserà il tuo loop su esattamente 4 beat.

### (4) Visualizzazione

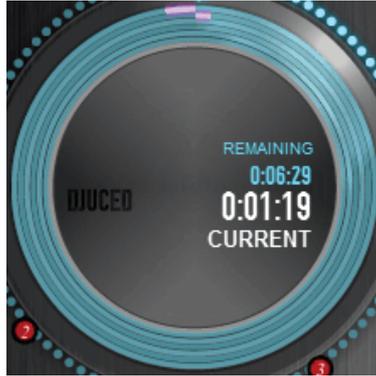


Se è attivo un loop, quest'ultimo è visualizzabile in 2 aree:

- Nell'area dello spettro: la parte del brano relativa al loop è evidenziata.



- Sul piatto: il loop viene visualizzato in rosa.



Ogni cerchio concentrico del piatto ha la durata di 1 minuto (ammesso che il brano non superi i 6 minuti di lunghezza), per cui l'area rosa rappresentata in figura indica che:

- Il loop si trova tra il primo cerchio (esterno) e il secondo cerchio = inizia durante il primo minuto della traccia attuale e termina dopo il primo minuto.
- Il loop inizia a 0:57 e termina a 1:01.

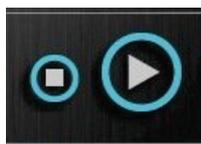
**(5) Salvare i loop nell'archivio campionature**

Per salvare un loop nel campionatore, visualizza l'area campionatore cliccando sul pulsante quadrato CAMPIONATORE presente sul piatto (e sopra al pulsante SEQUENZIATORE):

- Trascina (con il tuo mouse) il loop dalla relativa area rosa visualizzata sul piatto sul lettore di campionature presente nella colonna dei 4 lettori di campionature; oppure
- Clicca sul pulsante Loop split . Questo pulsante divide il loop in 4 parti di egual durata, memorizzandole nei 4 lettori di campionature



**d) Area Play & Stop**



Su ciascun banco:

- Il pulsante Play  / Pausa  alterna la pausa e la riproduzione del brano del banco in questione (la funzione Pausa interrompe la riproduzione del brano nel punto attualmente in ascolto).
- Il pulsante Stop  arresta la riproduzione e riporta al punto iniziale del brano.

e) Area Cue point



**(1) Definizione**

Cue point: un segnaposto da te collocabile all'interno di un brano, che ti permette di accedere istantaneamente a quel preciso punto.

**(2) Uso**

I cue point sono elementi necessari ai DJ, in quanto permettono loro di:

- Accedere istantaneamente ad un punto del brano in cui il beat risulta ascoltabile, evitando così un inizio lento e ottenendo un ritmo immediatamente ascoltabile.
- Accedere istantaneamente a diversi punti nel brano, in caso di cambiamento di beat (ritmo).

**(3) Comandi**



In DJUCED™ 18, cliccando sui pulsanti Cue 1, 2, 3 :

- Viene inserito il cue point 1, 2 o 3 nel punto del brano attualmente in ascolto, qualora tale cue point non sia stato ancora inserito in questa traccia.
- Qualora il cue point 1, 2 o 3 sia già stato impostato, si accederà immediatamente a tale punto (se il cue point è già stato impostato, il relativo pulsante si trova leggermente più in basso rispetto ai pulsanti dei cue point non ancora impostati: in questo esempio , i cue point 1 e 2 sono già stati impostati, a differenza del cue point 3).
- Cliccando sul pulsante  verrà eliminato il cue point da te utilizzato per ultimo.
- Cliccando sul pulsante , la riproduzione si sposterà al cue point 1, oppure, qualora il cue point 1 non esista ancora, questi verrà inserito nel punto attualmente in riproduzione.

**(4) Visualizzazione**

**(a) Attorno al piatto**

I cue point vengono visualizzati nell'anteprima del brano attorno al piatto.

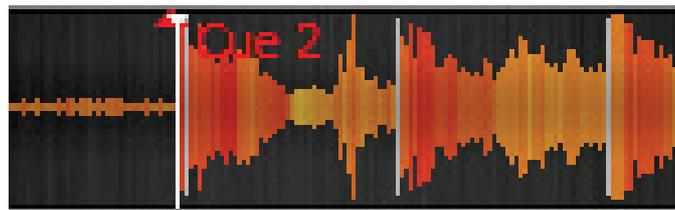
La lunghezza totale del brano è rappresentata tramite piccoli cerchi attorno al piatto; in questo esempio:

- Il cue point 1 rosso (vicino al primo piccolo cerchio) indica che il cue point 1 si trova all'inizio del brano.
- Il cue point 2 rosso (a circa un quarto dell'anello completo) indica che il cue point 2 si trova a circa  $\frac{1}{4}$  della durata della traccia: per cui, per un brano lungo 5:11, ciò significherebbe che il cue point 2 si troverebbe a circa 1:15.



**(b) Nello spettro istantaneo**

Lo spettro più grande, che visualizza la posizione attuale nel brano, mostra i cue point sotto forma di barre rosse verticali, con il nome del relativo cue point (Cue 1, Cue 2 o Cue 3).



**f) Area tonalità**

**(1) Definizioni**

**(a) Tonalità**

La tonalità è il controllo che regola la velocità di riproduzione:

- Una tonalità pari a -6% rallenta la traccia del 6% rispetto alla velocità originale.
- Una tonalità pari allo 0% fa sì che la traccia venga riprodotta alla velocità originale.
- Una tonalità pari al 15% indica che la traccia viene riprodotta il 15% più rapidamente rispetto alla velocità originale.

**(b) BPM**



La scala BPM corrisponde alla velocità in Beats Per Minute, ovvero a quante battute riesci ad ascoltare in 60 secondi di musica:

- 80 BPM corrispondono a un ritmo basso.
- 100-120 BPM corrispondono a un ritmo standard per la maggior parte della musica pop/rock.
- 140 BPM o più corrispondono a un ritmo veloce.

La velocità in BPM indica il ritmo di un brano.

### **(c) Fader tonalità**

Il fader della tonalità è un slider tramite il quale puoi accelerare o rallentare la riproduzione di una traccia:



- Puoi rallentare la riproduzione muovendo il fader della tonalità verso l'alto.
- Puoi accelerare la riproduzione muovendo il fader della tonalità verso il basso.
- Spostando il fader della tonalità al centro, la traccia verrà riprodotta alla sua normale velocità.

In DJUCED™ 18, l'ampiezza del fader della tonalità viene visualizzata, in %, sopra al fader stesso. L'ampiezza del fader della tonalità può essere modificata (6%, 8%, 10%, 12%, 16%, 20%, 25%, 50%, 100%):

- Più grande è l'ampiezza del fader della tonalità, tanto maggiore risulterà la modifica dei BPM tramite il fader.
- Più piccola è l'ampiezza del fader della tonalità, tanto più preciso risulterà il fader della tonalità, consentendoti di impostare un numero di BPM ben preciso.
- Per modificare l'ampiezza, puoi cliccare sulla figura a forma di %.

### **(d) Curvatura della tonalità**

In DJUCED™ 18, i pulsanti pitch bend si trovano sotto al fader della tonalità. I pulsanti pitch bend – e + ti permettono di rallentare o accelerare TEMPORANEAMENTE la velocità di riproduzione: una volta rilasciato il pulsante pitch bend, il brano ritorna alla velocità precedentemente impostata.

### **(e) Reset della tonalità**

Il comando pitch reset ti permette di riportare la riproduzione del brano alla sua velocità originale, cancellando le precedenti regolazioni del fader della tonalità.

In DJUCED™ 18, puoi ripristinare la tonalità cliccando sul pulsante 0 presente accanto al centro del fader della tonalità.

### **(f) Sync = Sincronizzazione**

Sync = Sincronizzazione, il che comporta le seguenti impostazioni:

- 2 tracce audio alla medesima velocità, con gli stessi BPM.
- I beat di entrambe le tracce vengono riprodotti nel medesimo istante.

Puoi sincronizzare i brani manualmente, utilizzando il fader della tonalità e i pulsanti pitch, oppure puoi sincronizzarli automaticamente cliccando sul pulsante Sync.

I pulsanti di sincronizzazione si trovano sotto al fader della tonalità e ai pulsanti pitch bend.

Premendo il pulsante Sync di un qualsiasi banco, i BPM del brano del banco in questione si allineeranno ai BPM della traccia caricata nell'altro banco.

### (2) Uso

Un DJ ha bisogno di regolare la velocità di riproduzione della traccia, in modo tale che:

- corrisponda alla velocità di riproduzione del brano precedente, e
- i beat di entrambe le tracce vengano riprodotti all'unisono,

e durante la transizione da un brano all'altro, i ballerini devono poter ascoltare entrambe le tracce con il medesimo ritmo, in modo tale che:

- i ballerini si regolino su un unico ritmo, senza percepire alcun conflitto tra i due brani, e
- i ballerini non dovranno spezzare il proprio ritmo per adeguarsi a quello del brano successivo.

### (3) Comandi

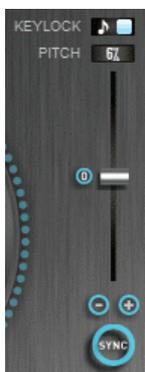
Esistono 6 comandi relativi alla tonalità.

#### (a) Fader tonalità

Il fader della tonalità è lo slider verticale di DJUCED™ 18 che ti permette di modificare la velocità di riproduzione.

Puoi muovere il fader della tonalità sul controller, oppure nell'interfaccia grafica, utilizzando il puntatore:

- Muovendo il fader della tonalità verso il basso, la musica accelera.
- Muovendo il fader della tonalità verso l'alto, la musica rallenta.



#### (b) Scala tonalità

La scala della tonalità è un valore percentuale (ad esempio, 6%) che viene visualizzato sopra il relativo fader dell'interfaccia grafica di DJUCED™ 18. Questa % corrisponde alla massima variazione della velocità che puoi ottenere muovendo il fader su o giù. Ad esempio, una tonalità del 6% implica che:

- Spostando il fader della tonalità totalmente in alto, la musica rallenterà del 6%.
- Spostando il fader della tonalità totalmente in basso, la musica accelererà del 6%.

Puoi modificare la scala della tonalità cliccando con il tuo mouse sulla figura “%”.



Più piccola è la scala della tonalità, tanto più preciso risulterà il fader della tonalità, ma anche tanto più piccola risulterà la massima modifica ottenibile; e viceversa.

#### (c) Pitch bend - / +

Dopo aver agito sul fader della tonalità per rendere la velocità di un brano identica a quella dell'altro brano, dovrai anche regolarne il ritmo sullo stesso valore dell'altro brano.

Per ottenere tutto questo, esistono 2 diversi controlli:

- i pulsanti Pitch bend – o Pitch bend +: puoi cliccare su uno di questi per rallentare/accelerare temporaneamente la musica, rilasciandoli poi nel momento in cui i beat di entrambe le tracce vengono riprodotti all'unisono:



#### (d) Ripristino tonalità

Puoi ripristinare la tonalità:

- Muovendo gradualmente il fader della tonalità fino alla posizione centrale (sul controller); oppure
- Cliccando con il puntatore sul pulsante **0** presente accanto al fader della tonalità.



Fai attenzione a muovere lentamente il fader della tonalità verso la posizione centrale: è un errore molto comune per i DJ principianti, dopo una transizione perfettamente fluida, riportare troppo velocemente una traccia alla sua velocità originale, disturbando quindi il ritmo dei ballerini.

**(e) Keylock**

La funzione keylock “blocca” la tonalità di una traccia musicale, mantenendo la tonalità attuale mentre il fader della tonalità o i pulsanti pitch bend modificano la velocità di riproduzione (senza quindi modificare la tonalità).

- Per attivare il keylock (in modo tale che la tonalità non cambi al variare della velocità): fai diventare blu il quadratino accanto all'icona a forma di nota; se il quadrato è grigio, coloralo di blu cliccando all'interno di esso.



- Per disattivare il keylock (in modo tale che la tonalità cambi al variare della velocità): fai diventare grigio il quadratino accanto all'icona a forma di nota; se il quadrato è blu, coloralo di grigio cliccando all'interno di esso.



**(f) Sync**

Il comando Sync regola:

- i BPM di un banco parificandoli ai BPM dell'altro banco.
- i beat di un banco in modo tale che vengano riprodotti all'unisono con i beat dell'altro banco.

Perciò, se riproduci delle tracce nei banchi A e B, e clicchi sul pulsante Sync del banco B:

- 1) la velocità del banco A viene istantaneamente modificata per corrispondere alla velocità di riproduzione del banco B.
- 2) la riproduzione dei beat del banco A viene istantaneamente regolata sui beat del banco B.

La sincronizzazione di una traccia musicale con l'altra può essere ottenuta:



- Automaticamente, cliccando sul pulsante Sync ; oppure
- Manualmente, generalmente in 2 passaggi:
  - o Innanzi tutto, tramite il fader della tonalità, impostando i medesimi BPM del banco di riferimento;
  - o dopodiché, rallentando o accelerando la traccia utilizzando la curvatura della tonalità, finché i beat di entrambi i banchi non vengano riprodotti all'unisono.



Una volta sincronizzati i 2 banchi, potrai verificarne la sincronizzazione in DJUCED™ 18, notando come lo sfondo dei riga dei beat sia diventato blu.

Blu = sincronizzati = i punti corrispondenti ai beat di entrambi i banchi risultano perfettamente incolonnati.



Nero = non sincronizzati = i punti corrispondenti ai beat di entrambi i banchi non sono incolonnati.



### g) Area piatto

#### (1) Definizione

In un giradischi, il piatto è la piattaforma rotante sulla quale viene collocato il disco.

Ciascun banco di DJUCED™ 18 dispone di una propria area piatto, concepita principalmente per fornire alcune informazioni sulla traccia caricata nel banco.

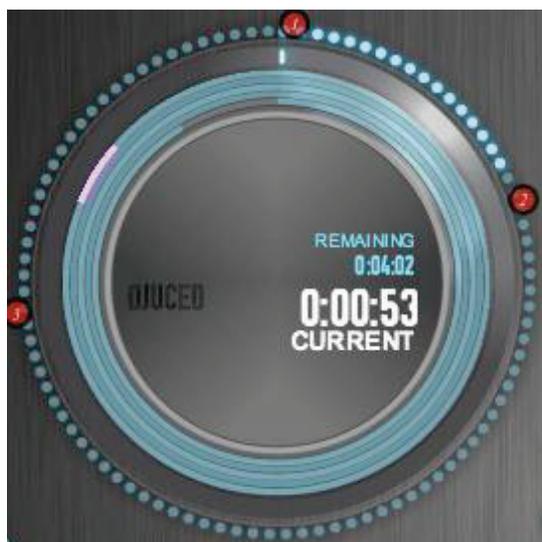
#### (2) Uso

Il piatto viene utilizzato per fornire 3 tipi di informazioni:

Durata

Loop

Cue point



#### (a) Informazioni sulla durata

Al centro, il piatto mostra:

- La posizione attuale = quanto è avanzata la riproduzione dall'inizio della traccia = in questo caso, a 0:53.
- Il tempo rimanente = quanto manca alla riproduzione per giungere al termine della traccia = in questo caso, 4:02.

Il piatto mostra, tramite i relativi cerchi concentrici, la durata totale del brano (a patto che non superi 6:00).

Ogni cerchio concentrico rappresenta 1 minuto: in questo caso, possiamo contare 4 cerchi completi, oltre a un cerchio che si interrompe a 0:55; il che si traduce in una lunghezza totale della traccia pari a 4:55.

Per brani di durata superiore ai 6:00, la lunghezza totale della traccia viene scalata sui 6 cerchi concentrici (ad esempio, su una traccia da 60:00, ciascun cerchio concentrico rappresenta 10:00).

#### (b) Loop

Il loop attivo è un'area rosa presente sui cerchi concentrici. Dal suo posizionamento sul primo cerchio, in questo caso il loop inizia a 0:48 e termina a 0:52.

#### (c) Cue point

I cue point sono i punti rossi visualizzati lungo l'anello composto dai piccoli trattini blu, attorno al piatto. Dato che i 360° dell'anello rappresentano l'intera durata del brano (4:55), possiamo notare come:

- Il Cue Point numero 1, vicino all'inizio, si trova nei primi secondi del brano.
- Il Cue Point numero 2 è collocato a circa 1/5 del brano, ovvero a circa 1 minuto.
- Il Cue Point numero 3 è collocato a circa 3/4 del brano, ovvero a circa 3:17.

#### (3) Comandi

L'area piatto ti aiuta a utilizzare 3 comandi tramite il tuo mouse:

- Trascina una traccia sul banco: per caricare una traccia nel banco, trascina la traccia in questione dal browser al piatto.

- Trascina sul campionatore: per caricare un loop nel campionatore, trascina il loop (area rosa) in questione dal piatto in uno dei lettori di campionature.
- Naviga nel brano: per accedere istantaneamente a un dato punto del brano, clicca su uno dei piccoli punti blu dell'anello attorno al piatto.

Nota: nell'area piatto di DJUCED™ 18 non è possibile scratchare. Per scratchare con il tuo mouse (senza utilizzare la manopola rotante del tuo controller), devi cliccare con il tasto sinistro sullo spettro e, tenendo premuto il pulsante, muovere il mouse.

### h) Area rack effetti

#### (1) Definizione

##### (a) Effetto

Un effetto è un filtro o una combinazione di filtri applicati alla musica, per cambiarne la sonorità. In DJUCED™ 18, gli effetti sono:

Echo

Flanger

Reverb

Chorus

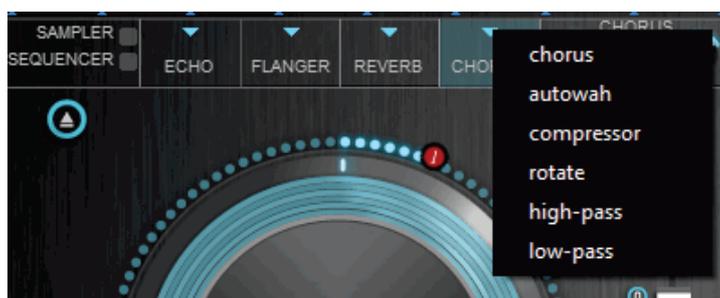
Autowah

Compressor

Rotate

High-Pass

Low-Pass



##### (b) Campionatore

Un campionatore è un componente che riproduce più suoni di breve durata, detti campionature, sopra la musica o al posto della musica.

Se una campionatura viene riprodotta una sola volta, si chiama jingle.

Se una campionatura viene riprodotta continuamente, si chiama campionatura loop.

Il campionatore di DJUCED™ 18 può riprodurre fino a 4 campionature per banco.

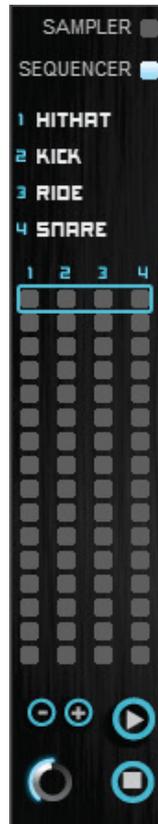


### (c) Step sequencer

Uno step sequencer è uno strumento per creazioni musicali che viene utilizzato per definire lo schema con in quale una campionatura viene riprodotta e ripetuta. Lo step sequencer di DJUCED™ 18 è un sequencer a 4 tracce e 16 step:

- 4 tracce = il sequenziatore ti permette di caricare 4 campionature.
- 16 step = tramite lo schema puoi scegliere se riprodurre una campionatura basandoti su 16 step o 16 beat.

Lo step sequencer è sincronizzato con i BPM del banco, con uno step sequencer predefinito da 4 tracce per banco. La velocità del sequencer può essere modificata. Può essere moltiplicata o divisa per 2.



## (2) Uso

### (a) Effetti

Gli effetti vengono aggiunti ai brani per personalizzare, migliorare o modificarne il suono. Puoi temporaneamente applicare un effetto ad un brano per migliorarne il suono, oppure per renderne il suono più simile a quello di un'altra traccia che desideri mixare col brano in questione.

### (b) Campionatore

Le campionature vengono riprodotte per personalizzare un brano e introdurre un ritmo al di sopra della musica.

### (c) Step sequencer

Lo step sequencer è uno strumento raffinato, che ti permette di utilizzare il campionatore per riprodurre delle campionature sopra alla musica.

## (3) Comandi

### (a) Effetti

DJUCED™ 18 incorpora un rack composto da 4 effetti per banco.

Puoi controllare gli effetti tramite l'interfaccia grafica di DJUCED™ 18:

- Attiva o disattiva un effetto cliccando sul pulsante del relativo effetto.
- Carica nello slot un altro effetto cliccando sul triangolo blu dell'effetto: comparirà un menu tramite il quale potrai scegliere l'effetto da caricare nello slot.

- Modula l'effetto caricato per ultimo utilizzando le 2 manopole rotanti presenti a destra del rack degli effetti.



### (b) Campionatore

DJUCED™ 18 incorpora un campionatore da campionature per ciascun banco.

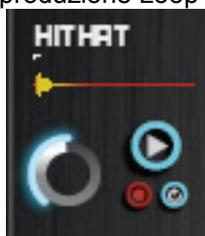


Per caricare le campionature nell'area del campionatore:

- Per caricare un'altra campionatura, clicca sul relativo titolo nel lettore delle campionature; oppure
- In modalità loop:
  - o Trascina il loop dal piatto al lettore di campionature; oppure
  - o Usa il pulsante  presente nell'area loop per dividere il loop in 4 campionature e caricare 1 una campionatura in ciascun lettore di campionature del banco in questione.

Per controllare la riproduzione dall'area del campionatore, puoi:

- o Ascoltare/Interrompere la campionatura tramite i pulsanti Play e Stop  e .
- o Impostare il volume della campionatura tramite il pulsante rotante .
- o Registrare una campionatura tramite il pulsante Sample Rec .
- o Impostare la modalità di riproduzione Loop tramite il pulsante loop campionatura .



(c) *Step sequencer*



Puoi controllare lo step sequencer tramite l'interfaccia grafica di DJUCED™ 18.

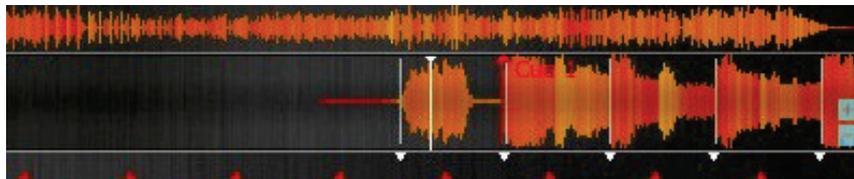
Puoi:

- Attivare/disattivare la riproduzione di una campionatura ad un qualsiasi step del campionatore cliccando sul relativo pulsante della matrice:
  - o Le colonne 1 - 4 rappresentano le campionature: 1 campionatura per colonna.
  - o Le linee rappresentano gli step.
  - o Il terzo quadrato della quinta linea controlla la riproduzione della terza campionatura al quinto step.
  - o Se il quadrato è blu, allo step in questione la campionatura viene riprodotta.
  - o Se il quadrato è grigio, allo step in questione la campionatura non viene riprodotta.
  - o Se una linea è gialla, lo step sequencer sta attualmente riproducendo il relativo step.
- Ascoltare/Interrompere lo step sequencer cliccando sui pulsanti  / .
- Impostare il volume del sequenziatore utilizzando il pulsante .

Puoi modificare la sequenza:

- Con il tuo mouse: cliccando sui quadrati grigi/blu raffiguranti ogni singolo step, per riprodurre o menu la campionatura allo step in questione.
- Con la tua tastiera: usa le frecce su e giù della tastiera the per spostare il puntatore su/giù tra i vari step del sequenziatore, oltre ai tasti 1, 2, 3, 4 per modificare l'evento per la campionatura 1, 2, 3 o 4 al relativo step del sequenziatore.

**i) Spettrometro**

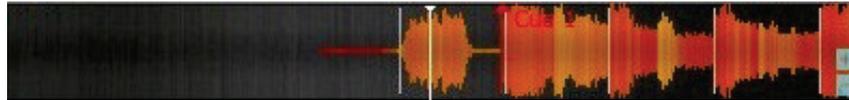


**(1) Definizioni**

**(a) Spettro**

Lo spettro è una modalità di visualizzazione del segnale audio sotto forma di onda, dove:

- L'ampiezza del segnale corrisponde alla distanza dalla linea centrale:
  - o A una minore distanza dalla linea centrale corrisponde un suono più debole.
  - o A una maggiore distanza dalla linea centrale corrisponde un suono più forte.
- La lunghezza dello spettro corrisponde alla durata.
- I colori rappresentano il tipo di suono:
  - o Rosso = basse frequenze.
  - o Arancione = medie frequenze.
  - o Giallo = alte frequenze.



Ad esempio, lo spettro sottostante mostra:

- Piccole onde gialle = brevi toni alti, come il suono di un triangolo.
- Onde rosse più larghe = frequenze più basse, come il suono di un basso.



**(b) Spettro di anteprima**

Lo spettro di anteprima mostra l'intera durata della traccia in forma d'onda.



**(c) Beat mark**

I beat mark sono dei triangoli che identificano i beat: sono visualizzati separatamente dallo spettro.

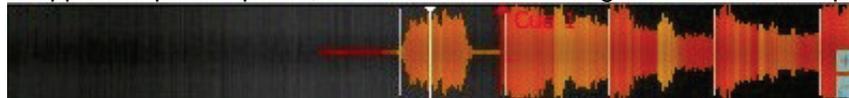


Se le tracce sono sincronizzate, lo sfondo dell'area dei beat diventa blu.



**(d) Griglia dei beat**

La griglia dei beat è una griglia composta da linee bianche verticali visualizzate sullo spettro. La griglia dei beat visualizza le medesime informazioni dei beat mark, ma, a differenza di quest'ultima, la griglia dei beat appare sopra lo spettro, mentre i beat mark vengono visualizzati separatamente.



**(2) Uso**

Lo spettro visualizza i seguenti elementi:

- L'onda più grande mostra il suono nel dettaglio, con i relativi cue point e griglia dei beat.
- Lo spettro di anteprima visualizza l'intero brano, consentendo di individuare silenzi o cambi di ritmo.
- L'area beat mark mostra i beat di entrambe le tracce, gli uni sotto gli altri: se i beat si trovano sulle stesse colonne, allora le due tracce sono sincronizzate e lo sfondo dell'area dei beat diventa blu.

**(3) Comandi**

**(a) Spettro**

Lo spettro ha 2 comandi:

- Zoom In/Out: i pulsanti +/- aumentano o riducono lo zoom dello spettro.
- Scratch: clicca sullo spettro e sposta il puntatore per scratchare con il tuo mouse.

**(b) Spettro di anteprima**

Naviga nella traccia: clicca su un punto dello spettro di anteprima per accedere istantaneamente alla posizione in questione, così come avviene per i piccoli punti blu attorno al piatto.

**(c) Beat mark**

I beat mark non inviano alcun comando: ti permettono di visualizzare istantaneamente i beat del brano e l'eventuale sincronizzazione con i beat dell'altra traccia.

**j) Area informazioni testuali**

**(1) Definizione**

**(a) Tag**

Il tag di un brano altro non è che un'informazione testuale salvata all'interno del file audio, contenente dati come:

- Titolo della canzone
- Artista
- Album e numero di traccia dell'album
- Anno di pubblicazione
- Velocità in BPM

### (b) BPM

I BPM corrispondono alla velocità in Beats Per Minute. Questa scala corrisponde al ritmo di un brano: un'informazione cruciale per i DJ, visto che i BPM visualizzano il ritmo della musica. È un parametro che il DJ considera nel momento in cui desidera riprodurre 2 brani alla stessa velocità: i BPM stanno ad indicare quanto dovrai accelerare/rallentare una traccia per ottenere il ritmo desiderato.

### (2) Uso



L'area di testo visualizza:

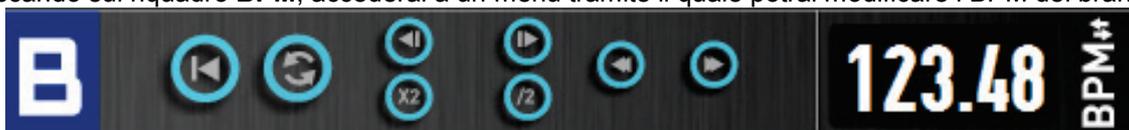
- La lettera A associate al banco di sinistra, la B per il banco di destra.
- Il titolo del brano (qui "After the Final Beat").
- Il nome dell'artista (qui "Beatmix Mogul 1").
- Il titolo dell'album (qui "Revenge of the Mogul").
- La lunghezza della traccia (qui 5:11).
- La scala BPM (qui 123,48 BPM).

### (3) Comandi

Tramite l'area di testo puoi modificare i BPM. Puoi regolare manualmente i BPM qualora non concordassi con l'analisi degli stessi compiuta dal software: clicca sul riquadro **BPM** (visualizzato verticalmente, qui sotto evidenziato con un rettangolo rosso).



Cliccando sul riquadro **BPM**, accederai a un menu tramite il quale potrai modificare i BPM del brano.



Vai al primo beat: se la riproduzione della traccia è in pausa o disattivata, questo pulsante ti riporta al primo beat.



Analisi BPM: analizza i BPM del brano.



BPM -/+1 unità:  riduce di 1 la scala dei BPM (123,48 diventa 122,48).

 aumenta di 1 la scala dei BPM (123,48 diventa 124,48).



Raddoppia o dimezza i BPM.

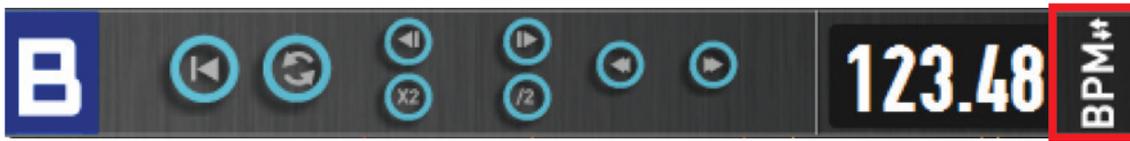


Raffinamento griglia dei beat: sposta la griglia dei beat verso sinistra o destra.



Inserisci manualmente il valore dei BPM (sostituendo il valore frutto dell'analisi).

Clicca sul riquadro **BPM** (visualizzato verticalmente, qui sotto evidenziato con un rettangolo rosso) per ritornare alla visualizzazione delle informazioni testuali del brano.



### 3. Area mixer

---

#### a) Definizione

Il mixer è l'area che simula i comandi propri di un mixer analogico.



#### b) Organizzazione

Nella parte alta di DJUCED™ 18: controlli per le cuffie.

Al centro: equalizzazione (EQ) e area guadagno.

In basso: volume e crossfader, VU-meter.

#### c) Comandi cuffie



##### (1) Cue/Mix

Questo parametro ti permette di selezionare cosa ascoltare con le tue cuffie.

##### (a) Cue

Cue per cuffie = PFL (Pre-Fader Listening).

Puoi scegliere cosa ascoltare con le tue cuffie:

L'anteprima = il brano successivo (ovvero la musica che verrà fatta ascoltare al tuo pubblico); oppure

Il mix = la musica attualmente ascoltata dal tuo pubblico.

L'anteprima viene anche chiamata Cue per cuffie, ma questo Cue non ha nulla a che vedere con i Cue point.

- I cue point sono dei segnaposti che puoi inserire all'interno di una traccia audio.
- Il cueing per le cuffie consiste nell'ascoltare in anteprima un brano, prima che il DJ ne avvii la riproduzione per il pubblico: funzione disponibile solo per le orecchie del DJ.

Puoi ascoltare l'anteprima del banco A e/o B, a seconda del banco da te selezionato.

- o In DJUCED™ 18: seleziona il banco di cui desideri ascoltare l'anteprima tramite la zona sopra ai fader del volume .

Il volume dell'anteprima di ciascun banco non è collegato al volume impostato con il fader del volume.

### (b) Mix

La posizione Mix delle cuffie implica che il DJ ascolti in cuffia la medesima traccia audio riprodotta nella pista da ballo.

### (2) Volume uscita cuffie

In DJUCED™ 18, il volume dell'uscita cuffie  viene controllato via software, tramite una manopola rotante che ti permette di regolare il volume via software, indipendentemente dai pulsanti hardware del volume (- / +).

### d) Comandi EQ



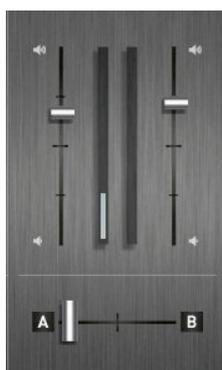
DJUCED™ 18 comprende un equalizzatore a 3 bande per ciascun banco:

- HI/Treble, per le alte frequenze.
- MID/Medium, per le medie frequenze.
- LO/Bass, per le basse frequenze.

DJUCED™ 18 comprende anche:

- Una funzione guadagno per il volume di ogni banco. Il guadagno controlla il volume massimo in uscita: se le tracce caricate nei 2 banchi presentano diversi livelli di registrazione, il guadagno del volume di ciascun banco ti permette di ottenere il medesimo livello per entrambi i banchi.
- Un potenziometro rotante per il volume principale.

### e) Comandi volume e crossfader



DJUCED™ 18 comprende:

- 2 fader per il volume: 1 per banco.
- Un crossfader.

DJUCED™ 18 incorpora anche 2 VU-meter, che visualizzano il livello in uscita di ciascun banco.

### 4. Impostazioni

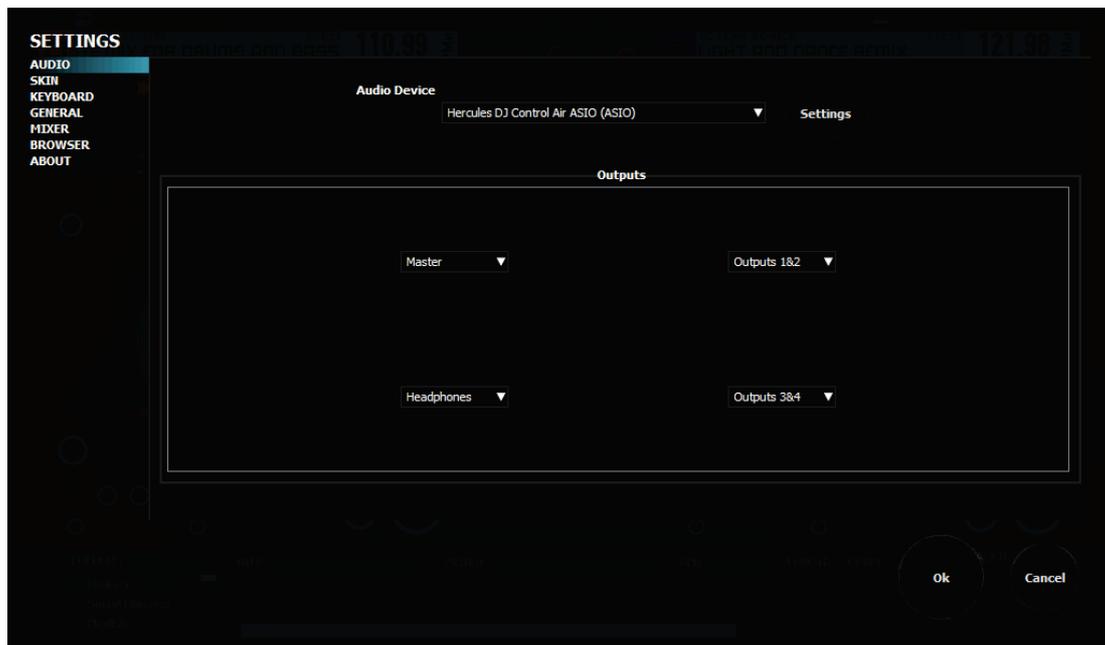
---

Per cambiare le impostazioni di DJUCED™ 18, clicca sull'icona Impostazioni  della barra presente nella parte alta dello schermo.

Potrai così accedere alle seguenti impostazioni:

- Audio
- Skin
- Tastiera
- Generale
- Mixer
- Browser
- Info su

#### a) Impostazioni audio



Tramite la voce Audio del menu potrai selezionare le uscite audio per il mix e per le cuffie.

- **Master** corrisponde all'uscita stereo tramite la quale fai ascoltare il mix, collegandovi gli altoparlanti attivi.
- **Cuffie** è l'uscita stereo tramite la quale ascolti l'anteprima dei brani, alla quale, in genere, colleghi le cuffie.

le impostazioni consigliate sono:

- Principale = Uscite 1/2 dell'interfaccia audio (ASIO).
- Cuffie = Uscite 3/4 dell'interfaccia audio (ASIO).

Puoi collegare anche altre schede audio, tuttavia ti consigliamo di ascoltare l'audio principale e le cuffie utilizzando la medesima interfaccia audio: riproducendoli utilizzando due diverse periferiche audio, si potrebbero generare disturbi nel suono.

Una volta selezionati i tuoi parametri audio, clicca su **OK** per uscire dalla pagina.

**b) Menu skin**

Il menu skin ti permette di caricare una skin corrispondente alla risoluzione grafica del tuo computer. In DJUCED™ 18 1.0.12, puoi selezionare le seguenti skin:

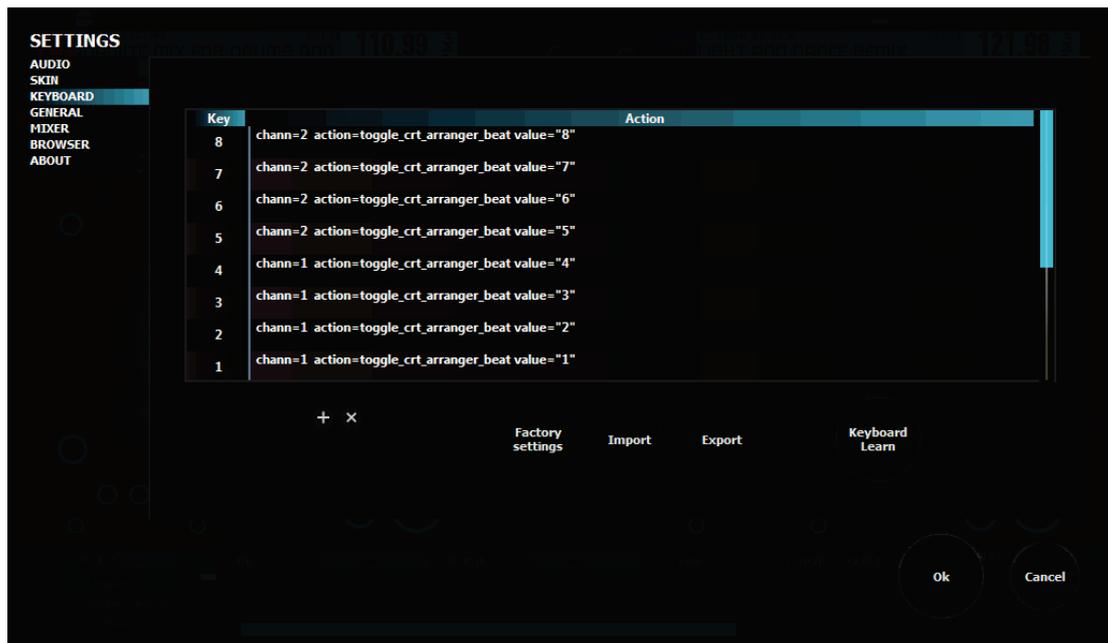
- 1024x600
- 1024x768
- 1280x800
- 1280x1024
- 1366x768
- 1440x900
- 1440x1024



Una volta selezionata la skin, clicca su **OK**. IL caricamento della skin potrebbe richiedere diverso tempo, a seconda della scheda video del tuo sistema.

**c) Menu tastiera**

Tramite il menu tastiera puoi creare delle scorciatoie richiamabili con la tastiera del tuo computer.

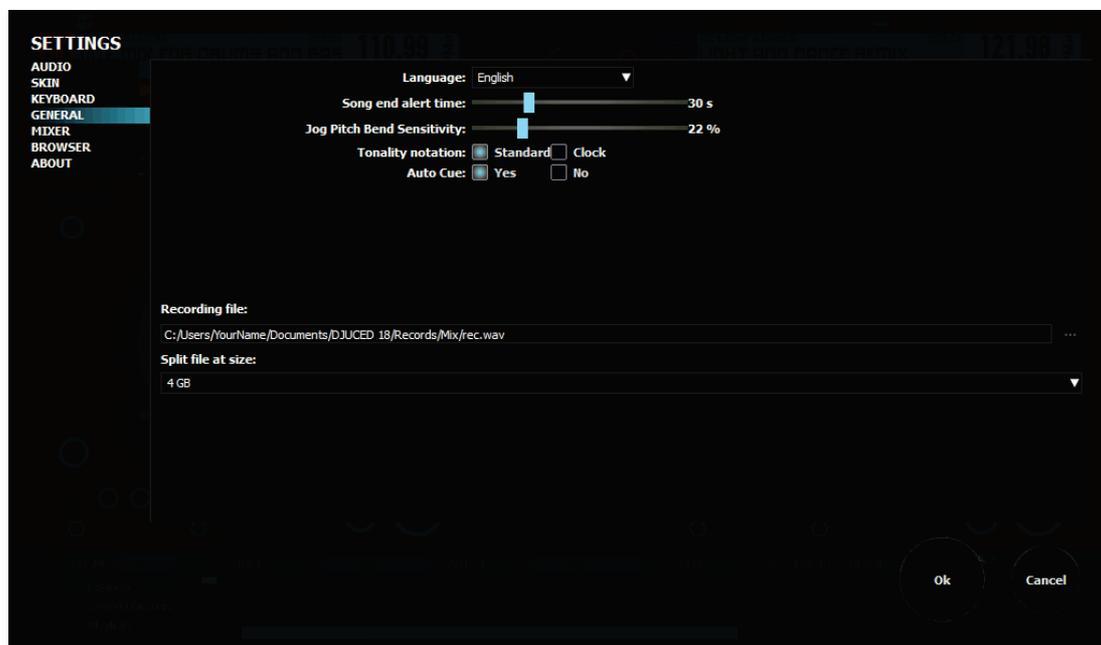


### d) Generale

Tramite il menu generale puoi impostare 7 diversi parametri:

#### (1) Lingua

Arabo, Olandese, Inglese, Francese, Tedesco, Greco, Italiano, Polacco, Portoghese, Russo, Spagnolo, Turco.



#### (2) Allarme durata brano

L'allarme brano consiste in un cambio di visualizzazione dello spettro in DJUCED™ 18: quando il brano sta per finire, l'area dello spettro lampeggia in rosso. Questa funzione è stata inclusa per evitare che il DJ faccia finire la traccia senza accorgersene e senza avere nulla da far ascoltare al pubblico.

L'allarme durata brano ti permette di selezionare il numero dei secondi rimanenti prima che venga visualizzato l'allarme brano. Per default, tale valore corrisponde a 30 secondi.

#### (3) Sensibilità della manopola rotante Pitch Bend

Se stai utilizzando un controller DJ per comandare DJUCED™ 18, questo parametro ti permette di impostare il grado di curvatura della tonalità rispetto al movimento della manopola rotante, nel caso in cui quest'ultima non si trovi in modalità scratching/vinile.

#### (4) Notifica tonalità

Seleziona la visualizzazione della chiave della traccia musicale

- in visualizzazione standard (Do maggiore, Re minore...),
- in visualizzazione orologio (seguendo lo schema circolare Camelot per mixaggi armonici: da 1 a 12, A o B; ad esempio, 11B).

#### (5) Auto Cue

Una volta terminata l'analisi di un brano, qualora DJUCED™ 18 non trovasse alcun Cue point, il software inserirà automaticamente un Cue Point 1 al primo beat rilevato all'interno del brano.

#### (6) Registrazione file

Quando registri il tuo mix con DJUCED™ 18, questo viene salvato nella seguente cartella predefinita: Utenti/TuoNome/Documenti/DJUCED™ 18/Mix.

Tuttavia, se lo desideri, puoi cambiare questo percorso.

DJUCED™ 18 registra il file in un formato non compresso, stereo, a 44,1KHz e 16-bit.

#### (7) Scomponi il file in parti da

Specifica qui la dimensione delle parti in cui verranno divisi i file da te registrati.

### e) Mixer

Tramite il menu mixer puoi regolare 2 parametri:



#### (1) Curva del crossfader

La curva del crossfader corrisponde al profilo della curva di mixaggio, correlata alla posizione del crossfader.

Sono disponibili 3 diverse curve per il crossfader:

- Mix
- Scratch
- Personalizzata: stabilisci tu la curva desiderata

#### (2) Limite di equalizzazione

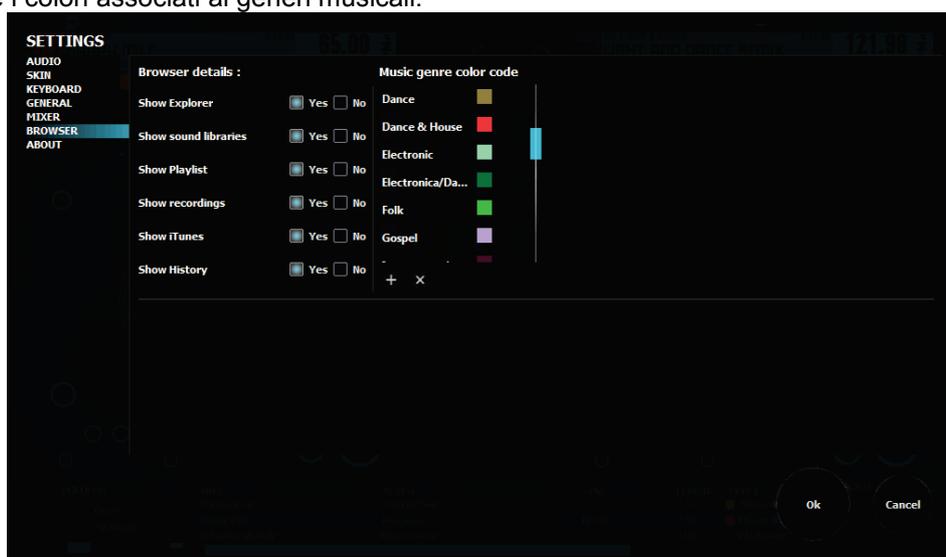
Seleziona le bande di equalizzazione:

- Normale: -36dB / +12dB
- Fluida: -24dB / +6dB
- Dura: -48dB / +12dB

### f) Browser

I parametri del browser ti permettono di:

- Scegliere cosa viene visualizzato nel browser.
- Scegliere i colori associati ai generi musicali.



### g) Info su

Questo menu visualizza la versione di DJUCED™ 18.

## B. Mixare in DJUCED™ 18

### 1. Operazioni preliminari

Mixando alla presenza di un pubblico, dovrai concentrarti sulla musica e sul pubblico stesso, per cui dovresti preparare in anticipo i tuoi brani e la tua libreria musicale:

- Trova tutti i tuoi brani.
- Analizza la libreria audio.
- Posiziona i cue point nelle tracce.
- Crea le playlist.

#### a) Trovare i tuoi brani

Se i brani si trovano in più cartelle, situate in diverse aree del tuo disco, dovresti prima riunirle nella libreria audio, in modo tale da poterle visualizzare istantaneamente durante il mixaggio.

Sarebbe meglio archiviare tutti i brani in un unico disco, piuttosto che utilizzare diverse unità.

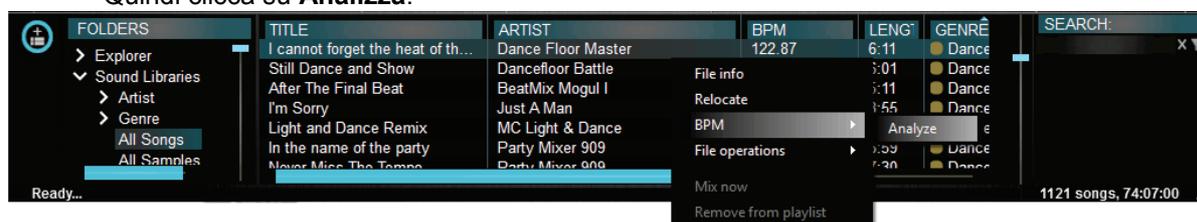
Dovresti evitare di mixare dei brani presenti su chiavette USB: dato che i tempi di accesso alle chiavette USB sono più lunghi rispetto agli hard disk, prima di esibirti davanti al tuo pubblico, riunisci tutti i brani in un unico disco.

#### b) Analisi dei brani

Una volta controllato il percorso dei tuoi brani, analizzali per conoscerne i valori dei BPM (per favore, consulta il capitolo “Menu del tasto destro”).

Nel browser dei file:

- Utilizzando il tuo mouse/pad, seleziona le tracce da analizzare.
- In Windows: clicca con il tasto destro per visualizzare il menu BPM.
- Su Mac, clicca con il tasto destro, clicca con 2 dita, oppure clicca e premi Ctrl per visualizzare il menu BPM.
- Quindi clicca su **Analizza**.



L'analisi dei BPM è una procedura lenta e impegnativa per la CPU, per cui non dovresti eseguire l'analisi dei BPM mentre mixi in pubblico: il tuo computer potrebbe rallentare sensibilmente. Se analizzi un'intera libreria composta da centinaia di canzoni, non è necessario che tu rimanga davanti al tuo computer durante l'analisi: questa procedura potrebbe durare ore, a seconda della velocità del tuo computer.

Quando una traccia è stata analizzata, il browser ne visualizzerà la velocità in BPM.

#### c) Posizionare i cue point (= segnaposto) nei tuoi brani

Dopo aver analizzato i tuoi brani, dovresti caricarli nei banchi di DJUCED™ 18, ascoltarli e posizionare i cue point. In generale, dovresti inserire almeno 1 cue point (o più di 1) in ciascun brano: il primo cue point viene generalmente inserito in corrispondenza del primo beat del brano, dato che per ballare è necessario ascoltare un beat. L'inizio di un brano privo di beat è inballabile! Per favore, consulta il capitolo [Area Cue point](#).

- Carica la traccia in un banco.
- Ascolta il brano.

##### (1) Posizionare il cue point 1

Dopo aver raggiunto il punto del brano in cui desideri collocare un Cue point:

- Interrompi la riproduzione.
- Clicca sul pulsante Cue di DJUCED™ 18.

### Posizionare i cue point 2 o 3

Dopo aver raggiunto il punto del brano in cui desideri collocare il cue point 2 o 3:

- Interrompi la riproduzione.
- Clicca sui pulsanti Cue 2 o 3  dell'interfaccia grafica di DJUCED™ 18.

### (2) Eliminare un cue point

- In DJUCED™ 18, clicca su  per eliminare l'ultimo cue point (1, 2 o 3) da te utilizzato.

### (3) Spostare un cue point

Dopo aver raggiunto il punto del brano in cui desideri collocare il cue point 1, 2 o 3:

- Stop playback.
- Clicca sui pulsanti Cue 1, 2 o 3  dell'interfaccia grafica di DJUCED™ 18 per posizionare il relativo cue point nella posizione attuale.

### d) Creare playlist

Dopo aver controllato dove si trovano i tuoi file audio e dopo aver posizionato i cue point all'interno delle tracce, puoi raggruppare quest'ultime in playlist.

Una playlist è un raggruppamento di brani in un unico elenco, anche se i file si trovano in cartelle diverse.

- Crea una playlist cliccando sul pulsante  presente a sinistra del browser delle cartelle.
- Dai un nome alla tua playlist.
- Trascina i brani nella playlist.

Le playlist sono nate per i DJ, affinché possano raggruppare tutti i brani che desiderano far ascoltare in un stesso evento.

Esempi di playlist, sono:

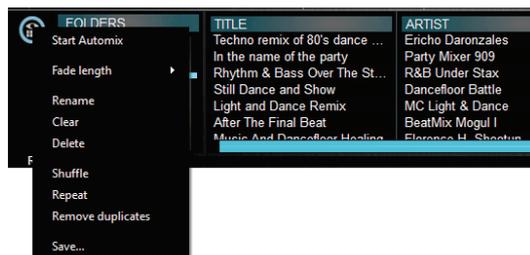
- Matrimonio
- Compleanno
- 1990
- New Wave
- Vecchie glorie
- Sport
- 160 BPM

Potendo inserire una singola traccia musicale in più playlist, puoi utilizzare le playlist per organizzare le canzoni secondo diversi criteri, come:

- Il tipo di evento in cui poter riprodurre il brano (compleanno, matrimonio, club, bar...).
- La velocità del brano (BPM).
- Lo stile musicale.
- L'anno di produzione del brano.
- La lunghezza della canzone.
- Il nome dell'artista.
- Il paese di provenienza della canzone...

Quando ti trovi in una playlist, apparirà l'icona per la gestione della playlist stessa: . Clicca su di essa per accedere a diverse funzioni relative alle playlist:

- **Avvia Automix:** riproduce le tracce della playlist senza che venga richiesto alcun tipo di intervento da parte del DJ.
- **Lunghezza sfumata:** la lunghezza della transizione durante la quale viene riprodotta la traccia n e la traccia n+1.
- **Rinomina / Cancella / Elimina** la playlist.
- Riproduzione **casuale**.
- **Ripeti**.
- **Rimuovi duplicati** (qualora tu abbia inserito, in una playlist, più di una copia del medesimo brano)
- **Salva:** ti permette di salvare l'elenco in una nuova playlist.



## 2. Mixaggio

### a) Trovare un brano

Dopo aver organizzato la tua libreria musicale in playlist, ora dovresti essere in grado di trovare facilmente i tuoi brani.

#### (1) Accedere a una playlist o a una cartella

Per accedere a una playlist o a una cartella:

Nell'area Cartelle, fai doppio clic su  per espandere la struttura ad albero di una cartella (ovvero per visualizzarne le sottocartelle).

#### (2) Navigare nella playlist o nella cartella

Clicca sulla cartella desiderata per visualizzarne il contenuto nel browser dei file.



Il browser dei file ti permette di esplorare l'elenco delle tracce contenute in una cartella o una playlist.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM	COV
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.35	5:26	Dance	100%	Dance Club	
Still Dance and Show	Dancefloor ...	129.21	6:01	Dance	60%	Dance Club	
Never Miss The Tempo	Party Mixer...	124.67	7:30	Dance	60%	Dance Club	
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under...	134.99	4:55	Dance	40%	Dance Club	
Dynamite mix for drums and bass	Hard Club ...	121.98	7:48	Dance	40%	Dance Club	
Light and Dance Remix	MC Light &...	124.86	7:53	Dance	40%	Dance Club	

#### (3) Se non riesci a trovare un brano

Qualora non riuscissi a trovare un brano, puoi:

- Accedere a **Tutti i brani** dal browser delle cartelle.
- Digitare una serie di caratteri nel campo **Ricerca**.

### b) Caricare una traccia

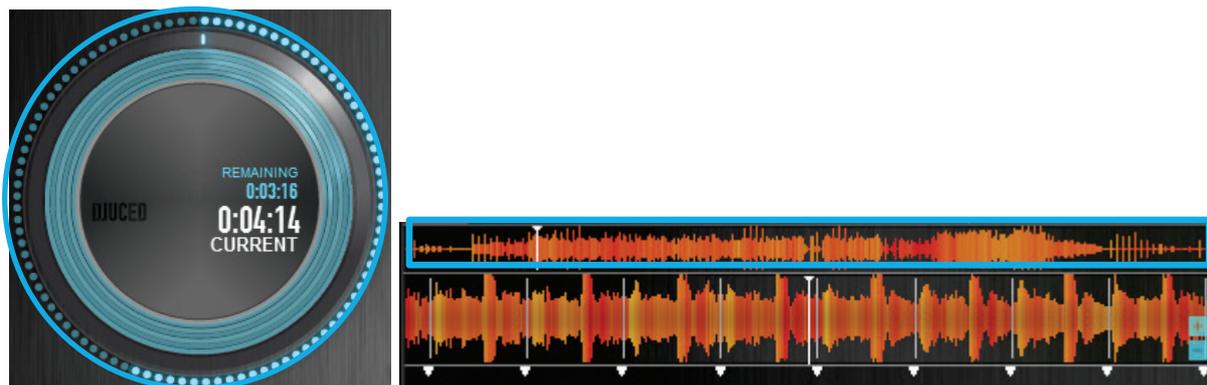
Dopo aver individuato la traccia desiderata, puoi caricarla in un brano trascinandola sul piatto del banco virtuale.

### c) Navigare all'interno di un brano

Dopo aver caricato il brano, puoi navigare nella traccia utilizzando lo spettro o il banco.

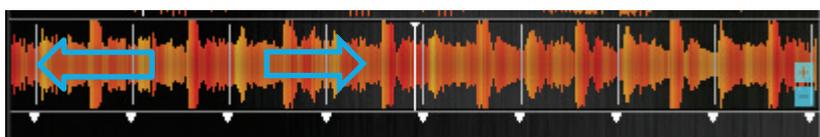
#### (1) Navigazione veloce

Per accedere al particolare punto del brano da te desiderato, clicca su uno dei trattini blu presenti attorno al piatto, oppure all'interno dello spettro più in alto.



**(2) Navigazione lenta e precisa**

Clicca sullo spettro e muovi il puntatore del mouse verso destra o verso sinistra.



**d) Anteprima del brano**

Anteprima = Pre-ascolto = PFL (Pre-Fade Listen) = ascolto di un brano tramite le tue cuffie, in modo tale che il pubblico non possa ascoltarlo.

**(1) Impostare le cuffie in modalità Cue**

Per utilizzare le cuffie per l'ascolto dei brani in anteprima, imposta l'uscita cuffie in modalità Cue:

- Se la modalità delle cuffie è impostata su Cue, le tue cuffie riproducono i brani in anteprima.
- Se la modalità delle cuffie è impostata su Mix, le tue cuffie riproducono il mix (ovvero il medesimo audio diffuso dagli altoparlanti per il tuo pubblico).

=> Per ascoltare i brani in anteprima, imposta le cuffie in modalità Cue:



**(2) Seleziona il banco da ascoltare in anteprima**

Dopo aver caricato una traccia in un banco, seleziona l'anteprima del banco in questione evidenziando il quadrato accanto al simbolo delle cuffie, presente sopra al fader del volume.

- Per ascoltare in anteprima il banco A, seleziona le cuffie del banco in questione.



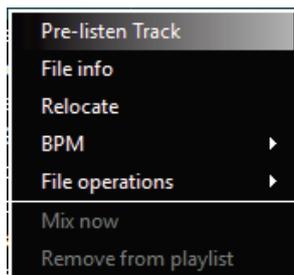
- Se vuoi ascoltare in anteprima il banco A, imposta il crossfader del banco B al 100%.



oppure imposta il fader del volume del banco A a 0%, in modo tale che il pubblico non possa ascoltare la traccia nel mix.

**(3) Anteprima nel browser**

Le tracce possono essere ascoltate in anteprima in cuffia utilizzando il browser. La durata dell'anteprima può essere selezionata tramite le impostazioni del browser.



**(4) Ascoltare il brano**

Clicca sul pulsante Play del banco che desideri ascoltare in anteprima.



Puoi ascoltare la traccia utilizzando le tue cuffie. Ora puoi ascoltare il brano in anteprima, il che ti permette di verificare che il ritmo e la tonalità della traccia in questione rispettino quelli del brano attualmente ascoltato dal pubblico.

**e) Sincronizzare la traccia**

Sincronizzare la traccia che stai ascoltando in anteprima con la traccia attualmente riprodotta per il pubblico, implica:

- Cambiare la velocità della traccia che stai ascoltando in anteprima, impostandola sulla medesima velocità del brano ascoltato dal pubblico: puoi cambiare i BPM (Beats Per Minute) della traccia in anteprima, in modo tale che corrispondano ai BPM della traccia ascoltata dal pubblico.
- Allineare i beat della traccia in anteprima con i beat del brano ascoltato dal pubblico.

**(1) Automaticamente, grazie alla funzione Sync**

Facendo clic sul pulsante Sync di un banco, istantaneamente:

- Cambierai i BPM della traccia del banco in questione, impostandoli sui BPM della traccia in riproduzione sull'altro banco.
- Allineerai i beat della traccia del banco in questione con quelli della traccia in riproduzione sull'altro banco.

Il pulsante Sync si trova alla base del fader della tonalità.



Una volta sincronizzati i banchi, lo sfondo dei beat mark in DJUCED™ 18 diventa blu.



Se i banchi non sono sincronizzati, lo sfondo dei beat mark in DJUCED™ 18 appare nero.



Quando il pulsante "Sync" imposta una tonalità al di fuori del relativo intervallo, quest'ultimo viene automaticamente regolato sul valore della tonalità. Pertanto, la posizione del fader della tonalità mostra sempre il valore reale della tonalità.

**(2) Manualmente, tramite il fader della tonalità e la curvatura della tonalità**

Se preferisci sincronizzare i brani manualmente, così come avverrebbe con i giradischi, dovrai:

- Muovere il fader della tonalità finché i BPM di entrambe le tracce non risulteranno simili tra loro.
- Utilizzare la funzione di curvatura della tonalità finché i beat del brano non si allineeranno con i beat dell'altro banco.

**(a) Muovi il fader della tonalità finché i BPM dei due brani non siano simili**

Muovendo il fader della tonalità verso l'alto, diminuirai i BPM: ovvero rallenterai la musica, muovendo il fader della tonalità verso il basso, aumenterai i BPM: ovvero aumenterai la velocità della musica.



Qualora raggiungessi il limite del fader della tonalità (superiore o inferiore) pur rimanendo ancora lontano dai BPM desiderati, allora dovrai modificare la scala della tonalità, cliccando sul simbolo % presente al di sopra del fader della tonalità di DJUCED™ 18.

**(b) Usare la curvatura della tonalità in modo tale che i beat del brano vengano riprodotti all'unisono con i beat dell'altro banco**

Una volta regolati entrambi i brani sulla medesima velocità, dovrai ancora spostare i beat della traccia in anteprima, affinché vengano riprodotti all'unisono con quelli del banco di riferimento. Puoi rallentare o accelerare la traccia utilizzando i pulsanti – (più lenta) o + (più veloce).



Quando entrambi i beat vengono riprodotti contemporaneamente, allora puoi rilasciare il pulsante di curvatura della tonalità.

**f) Far ascoltare la traccia al pubblico**

Una volta sincronizzate entrambe le tracce, puoi iniziare a mixare la traccia che hai in anteprima, in modo tale che il pubblico possa ascoltarla.

Per far questo, puoi:

- mixare direttamente la traccia che hai sincronizzato, muovendo il crossfader; oppure
- mixare utilizzando il basso, se, ad esempio, i brani caricati nel banco A e nel Banco B hanno diverse tonalità di distanza.

**(1) Riprodurre la traccia direttamente per il pubblico, con una breve transizione**

Puoi mixare direttamente la traccia sincronizzata:

- muovi il crossfader verso il centro, in modo tale che il pubblico sia in grado di ascoltare sia la traccia del banco A che quella del banco B.
- Dopodiché, muovi il crossfader dal centro verso il banco A.



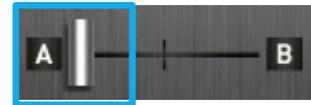
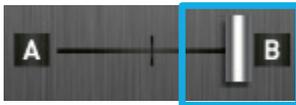
### (2) Riprodurre la traccia direttamente per il pubblico, con una transizione basata sulle basse frequenze

Prima di mixare un brano con l'altro, puoi creare una transizione utilizzando le basse frequenze:

- per prima cosa, taglia le frequenze medie e alte di entrambi i banchi.



- Muovi il crossfader verso il centro, per riprodurre entrambe le tracce caricate nei banchi A e B.
- Dopo una pausa di 10 secondi, muovi il crossfader dal centro verso il banco A.



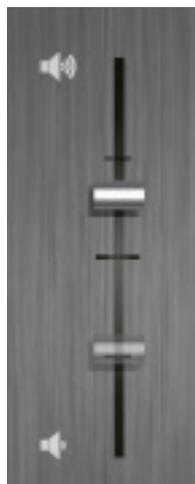
- Ripristina i livelli delle frequenze medie e alte.



### g) Sovrapposizione software

Quando l'utente agisce su un controllo dell'interfaccia DJUCED e dopodiché muove il medesimo controllo presente su un controller DJ hardware, quest'ultimo non avrà alcun effetto su in DJUCED fintantoché il controllo hardware non raggiungerà il valore del software.

A sovrapposizione software attiva, viene visualizzato un indicatore hardware fantasma.



## h) Mixaggio automatico: Automix

Il mixaggio automatico, o Automix, è una funzione grazie alla quale il software concatena automaticamente l'ascolto dei file presenti in playlist, senza che il DJ debba compiere alcuna azione. Si tratta pertanto di una funzione temporanea, che dovrebbe essere utilizzata solo se strettamente necessaria.

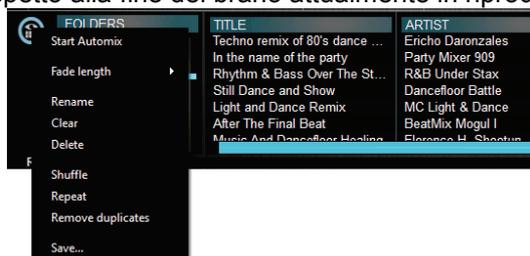
Per attivare la funzione di mixaggio automatico, dovrai creare una o più playlist (utilizzando il comando



), accedendo poi alla playlist che desideri venga mixata automaticamente.

Per accedere al menu Automix, dovrai quindi cliccare sull'icona per la gestione della playlist ; saranno disponibili le seguenti particolari opzioni:

- Avvia Automix.
- Lunghezza sfumata: ti permette di impostare la durata della transizione tra due tracce, espressa in secondi. In questo modo potrai scegliere l'anticipo con il quale verrà riprodotto il brano successivo rispetto alla fine del brano attualmente in riproduzione.



Qualora attivassi il mixaggio automatico, DJUCED™ 18 riprodurrà tutta la playlist, nell'ordine con i

quali i brani vengono visualizzati, finché non cliccherai nuovamente sull'icona  e sceglierai quindi **Arresta Automix**.

## 3. Scratching ed effetti

### a) Scratching

#### (1) Definizione

Lo scratching è il suono prodotto da un disco in vinile, ascoltato su un giradischi mentre appoggi la tua mano sul disco muovendo quest'ultimo assieme alla mano.

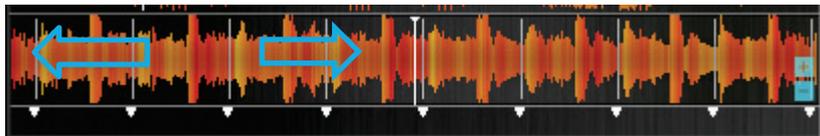
Gli scratcher sono dei disc-jockey che utilizzano le tecniche di scratching per produrre suoni e creare tracce musicali originali contenenti il suono degli scratch.

Per i DJ dotati di computer, lo scratching è costituito da un programma capace di emulare la medesima operazione, gestito tramite il software per DJ.

#### (2) Lo scratching in DJUCED™ 18

Per scratchare in DJUCED™ 18:

- Clicca con il tasto sinistro sull'onda sonora e, tenendo premuto il pulsante, muovi il mouse a destra e a sinistra.



#### (3) Note sullo scratching

La qualità di uno scratch dipende dal talento del DJ, oltre alla traccia musicale utilizzata per scratchare. Non potrai mai ottenere un buon suono di scratch indipendentemente dalla traccia musicale: la tua performance di scratching dipende dal modo in cui suona la traccia musicale, che hai caricato nel banco, quando viene scratchata.

Alcuni DJ enfatizzano il proprio talento nello scratching utilizzando delle musicali che già comprendono degli scratch.

**b) Effetti**

**(1) Definizione**

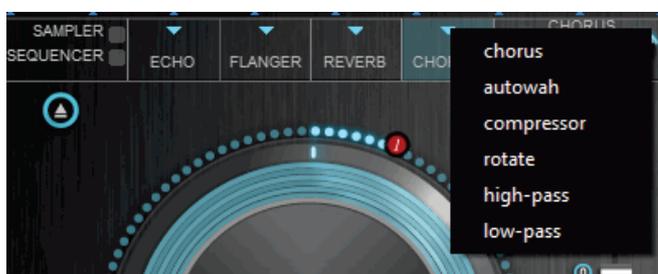
Un effetto è un filtro o una combinazione di filtri applicata alla musica, per cambiarne il suono.

**(2) Elenco**

In DJUCED™ 18, gli effetti disponibili sono:

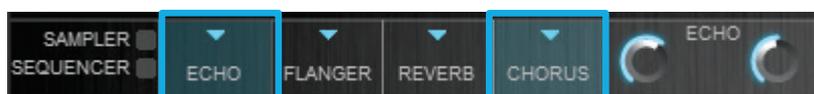
- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass

La barra degli effetti contiene 4 effetti. Per modificare l'elenco, clicca sull'icona a forma di freccia verso il basso presente sopra al nome dell'effetto: apparirà quindi un menu tramite il quale potrai selezionare il nuovo effetto.



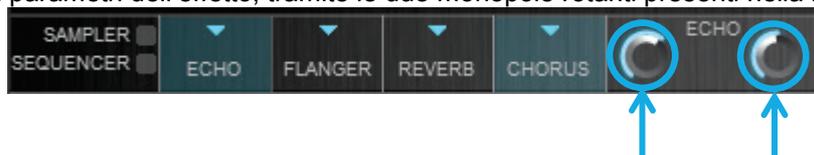
**(3) Attivare/disattivare un effetto**

Puoi attivare/disattivare simultaneamente uno o più effetti cliccando sugli effetti in questione.



**(4) Modulare un effetto**

Puoi modulare 2 parametri dell'effetto, tramite le due monopole rotanti presenti nella barra degli effetti:



**c) Campionature**

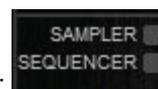
**(1) Definizione**

Una campionatura è un suono breve riprodotto singolarmente o in combinazione con altre campionature, sopra la musica o al posto della musica.

Se una campionatura viene riprodotta una sola volta, si chiama jingle.

Se una campionatura viene riprodotta continuamente, si chiama campionatura loop.

**(c) Aprire il campionatore**



Alla fine del rack Effetti, si trova un checkbox chiamato SAMPLER:

Attivando questo checkbox, in DJUCED™ 18 verrà visualizzata una colonna di 4 lettori di campionature. Per default, le campionature caricate sono:

- Hit-hat
- Snare
- Kick

- Ride



**(d) Riprodurre le campionature una volta o in loop**

Per riprodurre la campionatura una volta, clicca sul pulsante .

Per riprodurre la campionatura in un loop (ovvero ripetutamente), clicca sul pulsante  (1), quindi clicca su  (2).



**(e) Regola il volume delle campionature**

Per regolare il volume di una campionatura in riproduzione, clicca il pulsante  e muovi il mouse in avanti per aumentare il volume, oppure all'indietro per diminuire il volume.



**d) Loop**

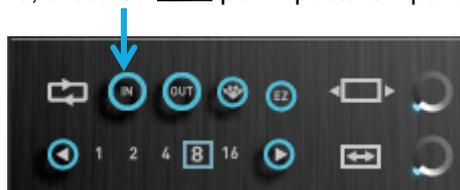
**(1) Definizione**

Loop: una parte di una traccia audio che viene riprodotta ciclicamente.

**(2) Controllare i loop**

**(f) Impostare un punto di Loop In = inizio del loop**

Mentre la traccia è in riproduzione, clicca su  per impostare il punto di partenza del loop.



Dopo aver impostato un punto di Loop In, la traccia continuerà a essere riprodotta senza alcuna modifica.

**(g) Impostare un punto di Loop Out point = fine del loop**

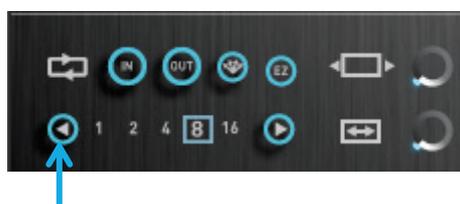
Una volta impostato un punto di Loop In, puoi impostare un punto di Loop Out cliccando su .



Dopo aver impostato un punto di Loop Out, alla riproduzione della traccia subentra la riproduzione del loop.

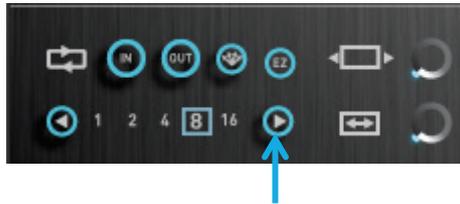
**(h) Dimezzare la lunghezza del loop**

Una volta all'interno di un loop, puoi dimezzarne la lunghezza cliccando su .



**(i) Raddoppiare la lunghezza del loop**

Una volta all'interno di un loop, puoi raddoppiarne la lunghezza cliccando su 



**(j) Uscire dal loop**

Una volta all'interno di un loop, puoi uscire dal loop e ripristinare l'ascolto del brano a partire dalla fine del loop, cliccando su 



**(k) Dividere il loop in 4 campionature**

Da un loop, puoi creare 4 campionature cliccando sul pulsante . Queste nuove campionature verranno collocate nella colonna contenente i 4 lettori delle campionature.



**(l) Attivare/disattivare facilmente la modalità loop**

Puoi attivare facilmente la modalità loop cliccando sul pulsante . In questa modalità, l'inizio e la fine di un loop vengono automaticamente calibrati su un beat.



## **C. Risposte alle domande più frequenti**

---

### **a) La versione di DJUCED™ 18 è limitata nel tempo?**

No: DJUCED™ 18 non incorpora alcuna limitazione temporale, fintantoché risulterà connesso il controller DJ assieme al quale viene distribuito; tuttavia, se il suddetto controller DJ non dovesse essere connesso al computer, il software funzionerà in modalità demo (con un limite di 30 minuti per singola sessione).

Se avvii DJUCED™ 18 senza aver prima collegato al tuo computer il controller con il quale il software stesso è stato distribuito, potrai utilizzare DJUCED™ 18 fino a un massimo di 30 minuti, dopodiché il software verrà chiuso.

### **b) DJUCED™ 18 è compatibile con altri controller DJ diversi da quello con il quale è stato distribuito?**

La versione acclusa al tuo controller può essere controllata esclusivamente dal controller DJ con il quale è stata distribuita.

### **c) DJUCED™ 18 è compatibile con altre interfacce audio per DJ diverse da quella integrata nel tuo controller?**

Sì: in DJUCED™ 18 puoi selezionare l'interfaccia audio che preferisci.

Per default, se il tuo controller DJ incorpora un'interfaccia audio, DJUCED™ 18 riprodurrà i suoni utilizzando la suddetta interfaccia audio integrata. Tuttavia, puoi selezionare un'altra interfaccia audio tramite il menu Impostazioni: per visualizzare il menu, clicca sull'icona Impostazioni  della barra presente nella parte alta dello schermo.

### **d) In ambiente Windows, DJUCED™ 18 è compatibile anche con i driver ASIO e WDM (Windows Driver Model)?**

Sì: DJUCED™ 18 è compatibile con i driver ASIO e WDM.

### **e) Con quali formati audio è compatibile DJUCED™ 18?**

DJUCED™ 18 non è in grado di riprodurre file protetti con DRM.

DJUCED™ 18 è compatibile con i file audio riproducibili dal software Microsoft Windows Media Player o iTunes presente nel medesimo computer (Windows o Mac).

### **f) Cosa posso fare se riproducendo un brano con DJUCED™ 18 non riesco a sentire alcun suono?**

- 1) Assicurati di aver correttamente collegato i tuoi altoparlanti all'interfaccia audio: se il tuo controller DJ è dotato di interfaccia audio integrata, i tuoi altoparlanti devono essere collegati all'uscita Master del controller (= 1-2), non alla scheda audio interna del tuo computer.
- 2) Clicca sull'icona Impostazioni  della barra presente nella parte alta dello schermo, dopodiché visualizza la scheda Audio, assicurandoti di aver correttamente configurato:
  - L'uscita Master sull'uscita 1-2 della tua interfaccia audio; e
  - Le cuffie sull'uscita 3-4 della tua interfaccia audio.

### **g) Cosa posso fare se sento dei crepitii con DJUCED™ 18?**

In ambiente Windows e Mac:

- Assicurati di analizzare i tuoi file PRIMA di mixarli: in questo modo, aumenterai la quantità di risorse destinate dal tuo processore al mix; e
- Mentre stai mixando, chiudi tutti gli altri programmi.

In Windows, configura il tuo computer con le seguenti impostazioni:

- 1) Verifica che l'alimentatore del tuo computer sia collegato: non mixare utilizzando un netbook o un computer portatile alimentato dalla sola batteria, in quanto il processore potrebbe funzionare a una velocità ridotta, riducendone le prestazioni durante il mixaggio.
- 2) Disattiva il WiFi del tuo computer.
- 3) Scollega il computer dalla rete o da internet, potendo quindi disattivare il tuo software antivirus e il firewall.
- 4) Vai sul pulsante **Windows** (o **Start**) > **Pannello di controllo** > **Sistema** > **Gestione dispositivi** > **Controller USB (Universal Serial Bus)**:

- Clicca con il tasto destro sulla prima voce **Hub radice USB**, quindi seleziona **Proprietà > Risparmio energia**. Non spuntare (ovvero deseleziona) il riquadro **Consenti al computer di spegnere il dispositivo per risparmiare energia**.
- Ripeti questa procedura per ciascuna voce **Hub radice USB** in elenco.
- 5) Accertati di disporre di sufficiente spazio libero sul tuo hard disk principale. Affinché il tuo computer non subisca rallentamenti, almeno il 10-15% dello spazio del tuo disco C: dovrà essere libero.
- 6) Se stai utilizzando un chipset grafico modello ATI Radeon o Nvidia Geforce e hai come sistema operativo Windows Vista, 7 o 8, non utilizzare i temi visivi Aero: clicca con il tasto destro sul tuo desktop, quindi seleziona **Personalizza > Cambia gli elementi visivi e i sui del tuo computer**. Scegli un tema non Aero, come **Windows 7 Basic** o **Windows Classic**.

In Mac OS:

- 1) Non riprodurre il mix su una scheda audio diversa da quella utilizzata per l'anteprima in cuffia: in Mac OS, non dovresti utilizzare due diverse schede audio; dovresti ascoltare tutti i suoni tramite un'unica scheda audio (integrata nel controller DJ o separata).
- 2) Non collegare il controller DJ alla porta USB integrata nella tastiera; mentre se stai utilizzando un MacBook, controlla se, collegando il controller DJ ad un'altra porta USB, i crepitii si dovessero ancora manifestare.

### **Marchi registrati**

Intel® e Pentium® sono marchi registrati da Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista®, 7™ e 8™ sono marchi o marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. Mac e Mac OS sono marchi di proprietà di Apple Inc., registrati negli USA e in altri paesi. Il marchio DJUCED e le grafiche DJUCED sono proprietà di Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra.

### **Copyright**

Questa pubblicazione non può essere, in parte o totalmente, riprodotta, riassunta, trasmessa, trascritta, archiviata con un sistema di acquisizione, tradotta in qualsiasi lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi formato o modo, elettronico, meccanico, magnetico, tramite fotocopia, registrazione, manualmente o in altra maniera, senza previo consenso scritto da parte di Guillemot Corporation S.A.

### **Accordo di licenza per l'utente finale del software DJUCED™ 18**

Ti invitiamo a leggere con attenzione il contratto sulla Licenza che verrà visualizzato durante la procedura di installazione del software DJUCED™ 18.