

# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

## INDICE

<b>1) INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
<b>2) REQUISITI DI SISTEMA .....</b>	<b>3</b>
a) PC.....	3
b) Mac.....	3
<b>3) INTRODUZIONE A VIRTUALDJ DJC MP3 E2.....</b>	<b>4</b>
a) Area browser: area cartelle + area file .....	5
b) Banco A .....	5
c) Mixer.....	7
d) Banco B .....	8
e) Spettro d'onda .....	9
<b>4) PRIMO UTILIZZO DI VIRTUALDJ DJC MP3 E2 .....</b>	<b>9</b>
a) Numero di serie .....	9
b) Area Browser .....	10
i) <i>Area Cartelle</i> .....	10
ii) <i>Area File</i> .....	11
c) Velocità in BPM (Beats Per Minute) dei tuoi file musicali.....	12
i) <i>Analizza i BPM dei tuoi file musicali</i> .....	13
ii) <i>Avvia in anticipo l'analisi dei BPM, non durante una festa!</i> ....	13
iii) <i>Visualizzazione del valore dei BPM</i> .....	14
d) Informazioni sulle tracce musicali .....	15
i) <i>Personalizzazione della visualizzazione della tag</i> .....	15
ii) <i>Ordinamento dei file musicali</i> .....	15
iii) <i>Ricerca</i> .....	15
<b>5) RIPRODUZIONE DI UN FILE AUDIO .....</b>	<b>16</b>
a) Caricamento e riproduzione di un file audio.....	16
b) Formati audio supportati .....	18
i) <i>Estensioni dei file</i> .....	18
ii) <i>File protetti con DRM</i> .....	18
iii) <i>Se riscontri un problema con un formato audio</i> .....	18
iv) <i>File video</i> .....	18
c) Anteprima di una traccia .....	18
i) <i>Obiettivo</i> .....	18
ii) <i>Equipaggiamento</i> .....	19

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2

---

iii)	<i>Passaggi</i> .....	19
d)	Muoversi all'interno di una traccia musicale .....	20
e)	Impostare un Cue point.....	21
i)	<i>Posizionamento di un Cue point</i> .....	21
ii)	<i>Modificare la posizione del Cue point</i> .....	22
iii)	<i>Andare al Cue point</i> .....	22
iv)	<i>Cancellare un Cue point</i> .....	22
<b>6)</b>	<b>BEAT MATCHING DEI FILE MUSICALI .....</b>	<b>23</b>
a)	Pulsante Sync di DJ Control MP3 e2 (= Beatmatch) .....	25
b)	Fader Pitch (e Master Tempo) .....	26
i)	<i>Fader Pitch</i> .....	26
ii)	<i>Master Tempo</i> .....	27
iii)	<i>Scala della tonalità</i> .....	28
iv)	<i>Funzionamento del fader Pitch in VirtualDJ</i> .....	30
c)	Pulsanti Pitch Bend ("Pitch Bend -" e "Pitch Bend +") .....	31
i)	<i>Uso del Pitch Bend</i> .....	32
ii)	<i>Osservare il funzionamento del Pitch Bend in VirtualDJ</i> .....	32
d)	Manopole Rotanti.....	32
<b>7)</b>	<b>LOOP ED EFFETTI .....</b>	<b>33</b>
a)	Loop.....	34
i)	<i>Definizione</i> .....	34
ii)	<i>Dimensioni dei loop</i> .....	34
iii)	<i>Procedura</i> .....	35
b)	Effetti.....	35
i)	<i>Flanger</i> .....	36
ii)	<i>Beatgrid</i> .....	37
iii)	<i>Flippin Double</i> .....	38
iv)	<i>Overloop</i> .....	38
<b>8)</b>	<b>SCRATCHING, AUTOMIX, CAMPIONATORE .....</b>	<b>39</b>
a)	Scratching.....	39
i)	<i>Modalità Scratch</i> .....	39
ii)	<i>Azione</i> .....	39
iii)	<i>Precisione delle manopole rotanti</i> .....	39
b)	Automix.....	40
c)	Sampler (Campionatore).....	41
i)	<i>Funzione</i> .....	41
ii)	<i>Procedura</i> .....	41
iii)	<i>Comandi per ciascun campionamento</i> .....	42

## 1) INTRODUZIONE

VirtualDJ DJC MP3 e2 è una versione VirtualDJ, sviluppata da Atomix Productions, dedicata specificatamente a Hercules DJ Control MP3 e2. Atomix Productions e i relativi fornitori detengono tutti i diritti sulla proprietà intellettuale del software.

### Benvenuti in VirtualDJ DJC MP3 e2

Questo potente software per mix DJ, adattato alla tua Hercules DJ Control MP3 e2, offre un accesso immediato a tutte le funzioni più importanti per i DJ, oltre ad una profonda integrazione tra software e hardware in ambiente Windows XP®, Windows Vista®, Windows 7™ e Mac OS®.

Per questa versione dedicata di VirtualDJ è necessario che Hercules DJ Control MP3 e2 sia installata e collegata alla porta USB del computer (o ad un hub connesso alla porta USB del computer); pertanto, prima di utilizzare VirtualDJ DJC MP3 e2, dovrai installare e collegare Hercules DJ Control MP3 e2 alla porta USB del tuo computer (o ad un hub USB collegato al computer).

In Windows XP, Vista e 7: se nella tua Barra delle Applicazioni dovesse comparire l'icona Hercules DJ Control MP3 e2 cross senza alcuna crocetta rossa, ciò significa che il controller risulta collegato e rilevato,

Se l'icona DJ Control MP3 e2 della tua Barra delle Applicazioni dovesse apparire con una crocetta rossa, significa che il tuo controller non risulta connesso ad alcuna porta USB del tuo PC; pertanto, finché la crocetta rossa non scomparirà, ti sarà impossibile utilizzare VirtualDJ DJC MP3 e2.

## 2) REQUISITI DI SISTEMA

### a) PC

- PC fisso/portatile con processore Intel Pentium III/Athlon a 1GHz o superiore
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP®, Vista® o 7™
- Porta USB 2.0 o USB 1.1 alimentata (o hub USB)
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video 1024x768 a 16-bit
- Microfono, connessione a internet connection + 100MB di spazio libero su hard disk

### b) Mac

- Mac fisso/portatile con processore G4/G5 a 1,5GHz o Intel® Core™ Duo a 1,66GHz o superiore
- 1GB di RAM

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NETERLANDS

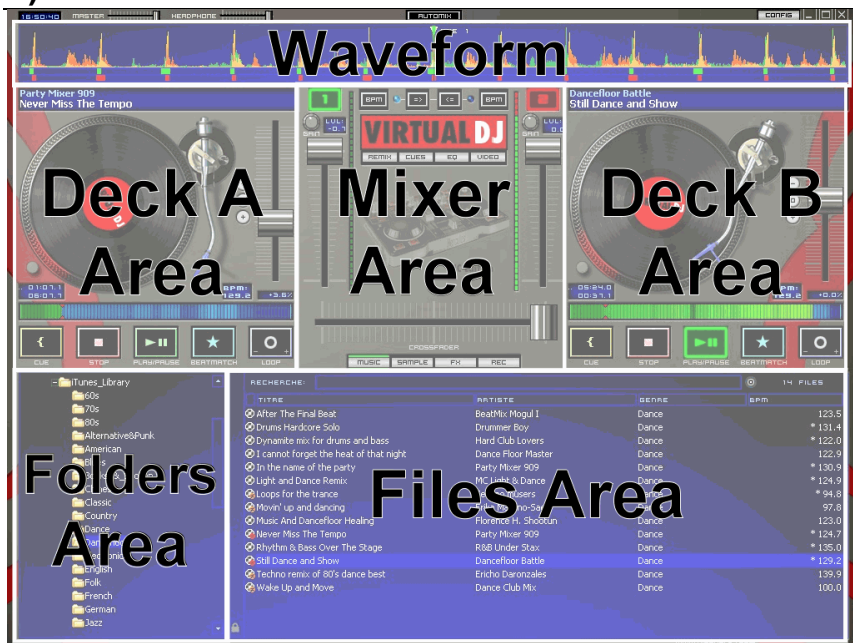
ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2

- Sistema operativo: Mac OS® 10.4 (Tiger) o Mac OS® 10.5 (Leopard)
- Porta USB (o hub USB) alimentata tramite bus (ricorda che la porta USB della tastiera di un Mac non è alimentata)
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video 1024x768 a 16-bit
- Microfono, connessione a internet connection + 100MB di spazio libero su hard disk

## 3) INTRODUZIONE A VIRTUALDJ DJC MP3 E2



L'interfaccia di VirtualDJ DJC MP3 e2 può essere idealmente divisa in 5 aree:

- Area browser: area cartelle + area file
- Banco A
- Mixer
- Banco B
- Spettro

# VirtualDJ DJC MP3 e2

## a) Area browser: area cartelle + area file

Tramite quest'area, potrai navigare all'interno del tuo computer o risorsa di rete per selezionare i file audio da caricare su un banco per poi mixarli. L'area browser è composta da 2 sottosezioni:

- a sinistra, il **browser delle cartelle**: usa quest'area per selezionare una cartella del tuo computer, un Cd audio, un'unità di rete, una cartella di iTunes o un cartella Virtual (una playlist di VirtualDJ),
- a destra, il **browser dei file**: usa quest'area per selezionare la traccia musicale che desideri caricare su ciascun banco del lettore.



## b) Banco A

Quest'area corrisponde al banco virtuale a sinistra. Puoi:

- caricare file musicali su questo banco,
- spostarti all'interno di una traccia,
- riprodurre il file musicale caricato su questo banco,
- associare un segnalibro ad una particolare punto (chiamato Cue point),
- cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione),
- visualizzare i BPM, la variazione di tonalità, il tempo trascorso e quello rimanente.

ENGLISH

FRANÇAIS

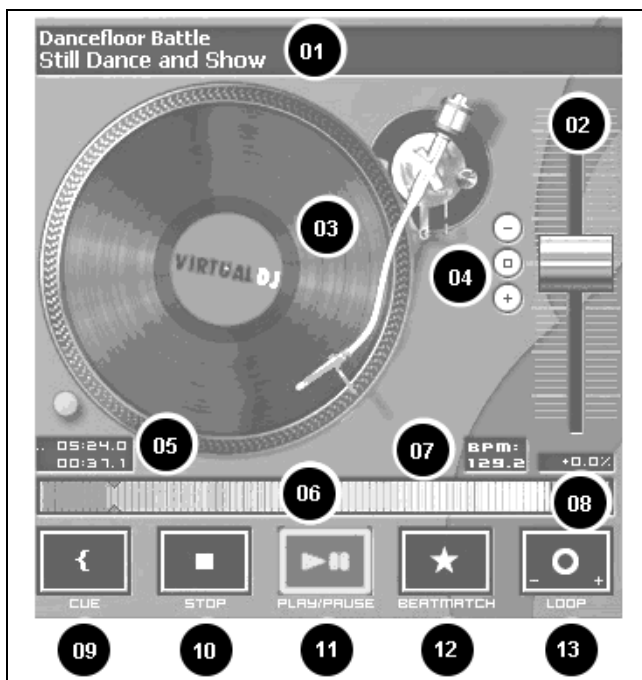
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2



- 01 Etichetta brano: Nome artista in alto – Titolo della canzone nella seconda riga
- 02 Slider tonalità: giù = accelera / su = rallenta
- 03 Disco in vinile: scratcha con il tuo mouse sul disco in vinile virtuale / trascina il brano con il tuo mouse sul disco virtuale
- 04 Impostazione slider tonalità: meno = più lento / quadrato = tonalità predefinita / più = più veloce
- 05 Segnatempo: tempo trascorso in alto / tempo rimanente in basso
- 06 Anteprima file (indicatori rossi sopra e sotto = cue point)
- 07 Contatore BPM (129,2 = 129,2 Beat Al Minuto)
- 08 Contatore variazione di tonalità (doppio clic su di esso per cambiare la scala della tonalità)
- 09 Pulsante Cue = imposta la posizione del cue point
- 10 Stop = interrompe la musica e va al cue point
- 11 Play / Pausa
- 12 Beatmatch = sincronizza il banco in questione con l'altro banco
- 13 Loop = entra in modalità loop

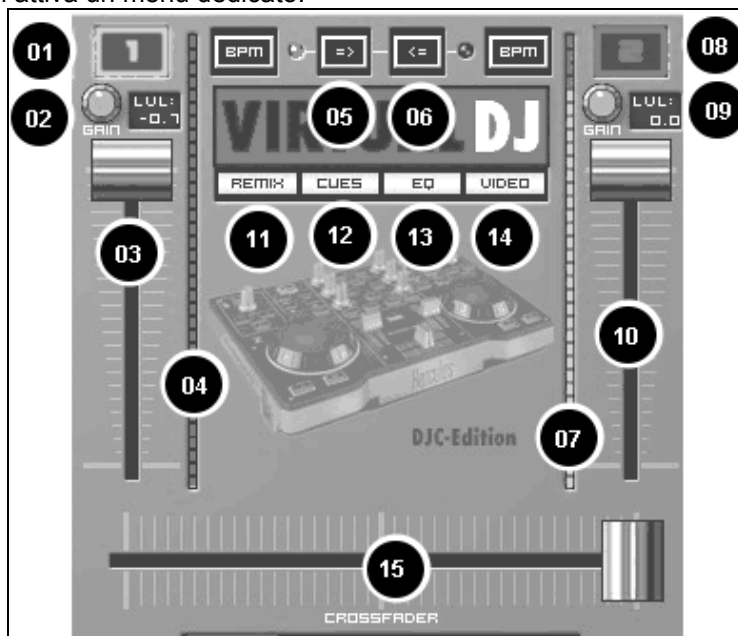
# VirtualDJ DJC MP3 e2

## c) Mixer

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

- volumi di entrambi i banchi,
- il cross fader,
- il guadagno per ciascun banco,
- quale dei due banchi desideri ascoltare in anteprima.

Include anche altri 4 pulsanti: **Remix**, **Cues**, **EQ** e **Video**, ciascuno dei quali attiva un menu dedicato.



01 Anteprima banco A: quando clicchi sul pulsante 1 del software, questo diventa verde, indicandoti che stai ascoltando l'anteprima del banco A (= Banco 1). L'onda sonora del banco A apparirà verde nel relativo display, mentre l'onda del banco B diventerà rossa

02 Guadagno per il banco A: manopola per l'impostazione del guadagno per il banco A e display con visualizzazione del guadagno in dB (decibel)

03 Fader per il volume del banco A: su = maggiore / giù = minore

04 Monitoraggio volume banco A

05 Sincronizza banco A: imposta per il banco A gli stessi BPM del brano del banco B

06 Sincronizza banco B: imposta per il banco B gli stessi BPM del brano del banco A

07 Monitoraggio volume banco B

# VirtualDJ DJC MP3 e2

---

08 Anteprima Banco B: quando clicchi sul pulsante 2 del software, questo diventa verde, indicandoti che stai ascoltando l'anteprima del banco B (= Banco 2). L'onda sonora del banco B apparirà verde nel relativo display, mentre l'onda del banco A diventerà rossa

09 Guadagno per il banco B: manopola per l'impostazione del guadagno per il banco A e display con visualizzazione del guadagno in dB (decibel)

10 Fader per il volume del banco A: su = maggiore / giù = minore

11 Remix: attiva il menu remix (Loop / Fx / campionamenti)

12 Cue: attiva il menu Cue point (massimo 5 cue point per traccia)

13 EQ: equalizzazione su 3 canali

14 Video: mix video (in una piccola finestra)

15 Cross-fader

## d) Banco B

Quest'area corrisponde al banco virtuale a destra. Puoi:

- caricare file musicali su questo banco,
- spostarti all'interno di una traccia,
- riprodurre il file musicale caricato su questo banco,
- associare un segnalibro ad una particolare punto (chiamato Cue point),
- cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione),
- visualizzare i BPM, la variazione di tonalità, il tempo trascorso e quello rimanente.

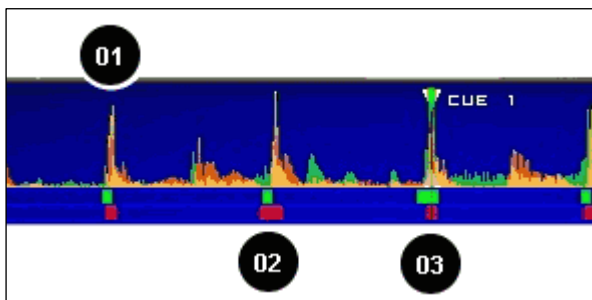
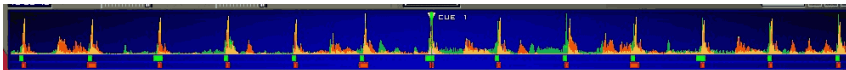




# VirtualDJ DJC MP3 e2

## e) Spettro d'onda

Questa area visualizza 2 onde sonore (una in verde e l'altra in rosso) per le 2 tracce audio caricate sui banchi A e B: la traccia musicale che ascolti in cuffia è rappresentata in verde, mentre la traccia dell'altro banco è rossa.



- 01 Onde sonore delle 2 tracce audio (onda sonora verde = traccia del banco in ascolto in anteprima / onda sonora arancione = traccia )
- 02 Segna beat: i rettangoli verdi mostrano beat della traccia in anteprima (onda verde), mentre i rettangoli rossi mostrano i beat dell'altra traccia
- 03 Cue point: posizione scelta all'interno della traccia

## 4) PRIMO UTILIZZO DI VIRTUALDJ DJC MP3 E2

### a) Numero di serie

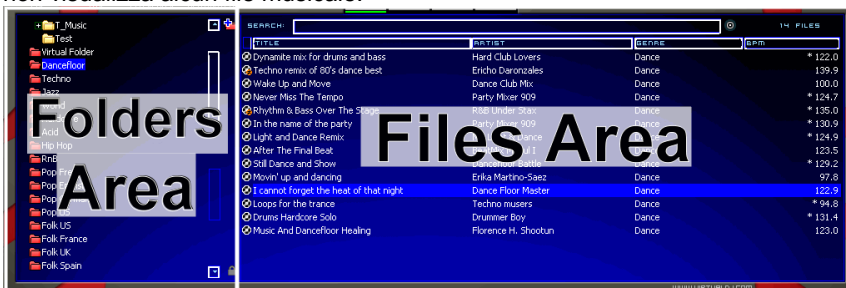
La prima volta che avvierai VirtualDJ DJC MP3 e2, ti verrà chiesto di inserire un numero di serie.

Questo numero di serie è riportato sulla custodia cartacea del tuo CD di installazione. Questo numero di serie è collegato a te: non puoi cambiarlo e non dovrai dividerlo con nessun altro utente di VirtualDJ DJC MP3 e2; in caso contrario, non potrai registrarti sul sito web di VirtualDJ, non potendo così usufruire dei servizi di miglioramento, aggiornamento e plug-in dedicati a VirtualDJ. Conserva il Cd di installazione e la relativa custodia in un posto sicuro: qualora dovessi reinstallare il tuo sistema operativo o cambiare computer, avrai bisogno sia del Cd di installazione che del numero di serie. Il formato del numero di serie è xxxx-xxxx-xxxxx/e2.

# VirtualDJ DJC MP3 e2

## b) Area Browser


Quando VirtualDJ DJC MP3 e2 viene avviato per la prima volta, l'area browser non visualizza alcun file musicale.



## i) Area Cartelle

Sulla sinistra dell'area browser, puoi vedere l'elenco delle cartelle e dei dischi rigidi presenti nel tuo computer: la cartella attiva è evidenziata da uno sfondo blu.

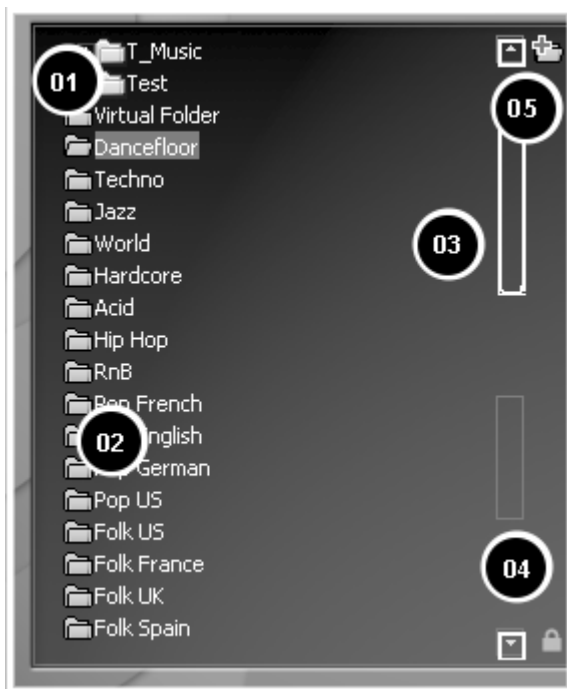
Potrai verificare istantaneamente che l'area Cartelle sia l'area effettivamente attiva: il pulsante Cartelle al centro di DJ Control MP3e2 si accenderà.


Puoi accedere all'area Cartelle premendo il pulsante con il simbolo di una cartella .

Per navigare all'interno dell'area Cartelle e accedere alle cartelle desiderate, puoi:

- premi i pulsanti di DJ Control MP3 e2 con le frecce Su e Giù per cambiare la cartella attiva,
- espandi il livello attivo premendo il pulsante Cartelle.

# VirtuaIDJ DJC MP3 e2



- 01 Cartella attiva (virtuale o reale), evidenziata
  - 02 Altre cartelle, non evidenziate
  - 03 Slider grafico per muoversi all'interno dell'elenco
  - 04 Blocca/sblocca, per bloccare l'area File (se il lucchetto è aperto, l'area Cartelle può essere espansa, nascondendo l'area File).
  - 05 Pulsante Aggiungi Cartella Virtuale:
- Puoi creare una Cartella Virtuale (ossia una playlist) premendo il pulsante con il simbolo di un "+" davanti ad una cartella rossa , nella parte superiore destra dell'area Cartelle.

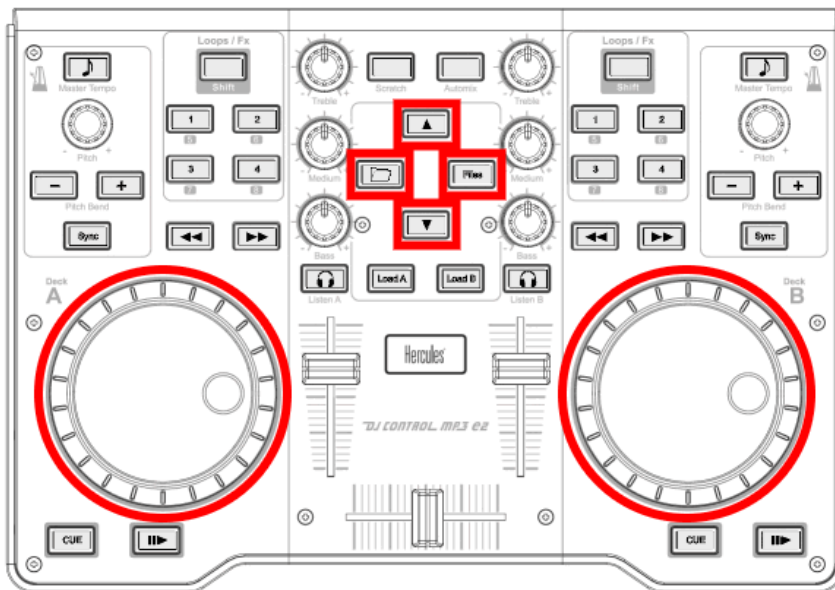
## ii) Area File

Dopo aver raggiunto la cartella contenente i tuoi file musicali:

- puoi abbandonare l'area Cartelle e passare all'area File premendo il pulsante File di DJ Control MP3 e2,
- puoi navigare all'interno del browser dei file premendo i pulsanti con le frecce giù e su (per spostarti al brano precedente o successivo),
- per scorrere l'elenco più velocemente, tieni premuto il pulsante Su o Giù e gira la manopola rotante del banco di DJ Control MP3 e2 che desideri monitorare in anteprima: in questo modo, ti muoverai più rapidamente all'interno dell'elenco.

# VirtualDJ DJC MP3 e2

Una volta raggiunta la traccia che desideri caricare nel tuo banco virtuale, premi il pulsante **Load A** di Hercules DJ Control MP3 e2 per caricare il file nel banco di sinistra, oppure premi il pulsante **Load B** di Hercules DJ Control MP3 e2 per caricare il file nel banco di destra.



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

La frequenza dei BPM corrisponde al numero di beat al minuto presenti nella musica, il che si riflette nella velocità della musica stessa:

- un valore di BPM inferiore a 85 corrisponde ad un brano lento,
- un valore di BPM maggiore di 130 rappresenta un brano veloce.

# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

## **i) Analizza i BPM dei tuoi file musicali**

La prima volta che apparirà l'elenco dei tuoi file musicali in un software per DJ, le frequenze dei Beat Al Minuto non verranno calcolate: ti consigliamo vivamente di analizzarle in anticipo tutti i file musicali che desideri mixare, in modo tale da poterle visualizzare i BPM (Beat Al Minuto) nell'area del browser e caricare così le sole tracce musicali caratterizzate dai BPM desiderati.

Per analizzare i file musicali directory presenti in una cartella:

- nell'elenco, seleziona il/i file musicali desiderati e clicca con il tasto destro del tuo mouse (per i Mac senza tasto destro del mouse, usa il tasto Ctrl + clic abbinato al clic del mouse): un menu pop-up ti permetterà di selezionare la funzione **Scan for BPMs**, che analizza i file musicali.

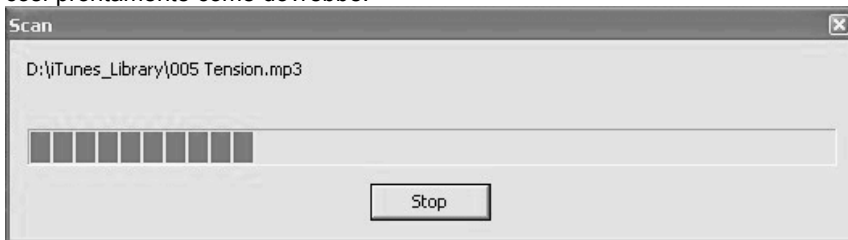


## **ii) Avvia in anticipo l'analisi dei BPM, non durante una festa!**

L'analisi dei BPM richiede un certo tempo (1 ora per 120 file musicali), perciò avviare l'analisi dei BPM di tutta la tua libreria musicale poco prima di una festa, non è certo una bella idea. Dovrai quindi effettuare l'analisi in anticipo: è facile, visto che potrai analizzare tutto il tuo hard disk senza dover restare seduto davanti al tuo computer mentre VirtualDJ DJC MP3 e2 analizza i file musicali. Ricorda che l'analisi dei BPM richiede un quota non indifferente della potenza di

# VirtualDJ DJC MP3 e2

calcolo, pertanto non è raccomandabile mixare mentre VirtualDJ DJC MP3 e2 sta analizzando tutta la tua libreria: il tuo computer potrebbe non rispondere così prontamente come dovrebbe.



In genere, l'analisi è accurata, può capitare che il calcolo dei BPM non sia corretto: talvolta i BPM calcolati corrispondono al doppio o alla metà dei BPM effettivi (l'analizzatore dei BPM potrebbe contare un solo beat ogni 2, oppure identificare un suono all'interno di un beat come l'inizio di un altro beat). Se il tuo file non risultasse correttamente analizzato, puoi correggerne le informazioni inserendo manualmente il valore dei BPM.

Se un file musicale non risultasse analizzato, il suo caricamento in un banco ne attiva l'analisi: potrai leggere il valore dei BPM BPM del display di VirtualDJ posto in basso a sinistra rispetto allo slider della tonalità.

### iii) Visualizzazione del valore dei BPM

Il valore dei BPM viene visualizzato in 2 aree distinte:

- se hai analizzato i file, i BPM compaiono nell'area del browser,
- su ciascun banco, in basso a sinistra rispetto allo slider della tonalità.



# VirtualDJ DJC MP3 e2

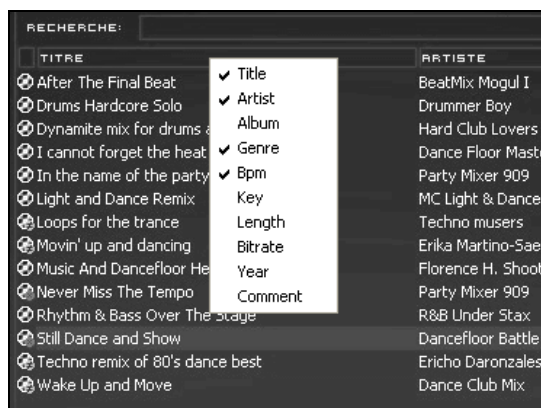
## d) Informazioni sulle tracce musicali

Le informazioni testuali inserite in ciascun file musicale vengono chiamate "tag": in genere, i file audio vengono "taggati" nel momento in cui importi un CD audio utilizzando iTunes o Windows Media Player, oppure nel caso di MP3 da te acquistati. La tag include il titolo della canzone, il nome dell'artista, il nome del compositore, il titolo dell'album, il genere musicale e la data in cui il brano musicale è stato registrato.

Una volta analizzati i file musicali in VirtualDJ, il valore dei BPM viene inserito all'interno della tag.

### i) Personalizzazione della visualizzazione della tag

Cliccando con il tasto destro del tuo mouse (oppure, con Mac OS e un mouse dotato di un unico pulsante, Ctrl + clic del mouse) sui titoli delle colonne del browser musicale, puoi selezionare quali campi della tag debbano essere visualizzati.



Puoi visualizzare i seguenti elementi della tag: Titolo, Artista, Album, Genere, Bpm, Chiave, Lunghezza, Bitrate, Anno, Commento.

### ii) Ordinamento dei file musicali

Puoi ordinare i tuoi file musicali in base ad un qualsiasi dato della tag (per titolo della canzone, nome dell'artista, BPM, genere musicale...), cliccando sul titolo della colonna in questione.

### iii) Ricerca

Se lo desideri, puoi cercare dei brani utilizzando il campo **Search**: dopo aver digitato una sequenza di caratteri in tale campo, VirtualDJ DJC MP3 e2 visualizzerà, nell'area File, tutti i file musicali che includono tale stringa nelle relative tag.

ENGLISH

FRANÇAIS

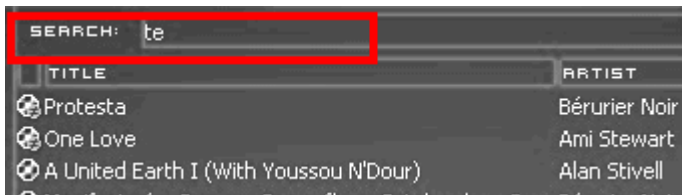
DEUTSCH

NEDERLANDS

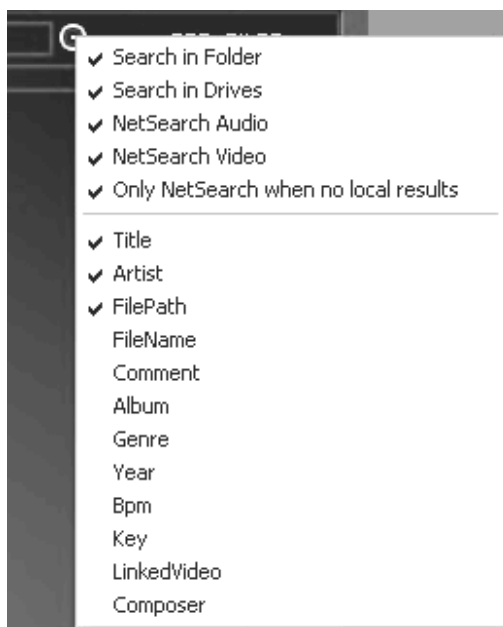
ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2



Inoltre, puoi definire l'area di ricerca cliccando sul pulsante circolare posto sulla destra del campo di ricerca.



## 5) RIPRODUZIONE DI UN FILE AUDIO

### a) Caricamento e riproduzione di un file audio

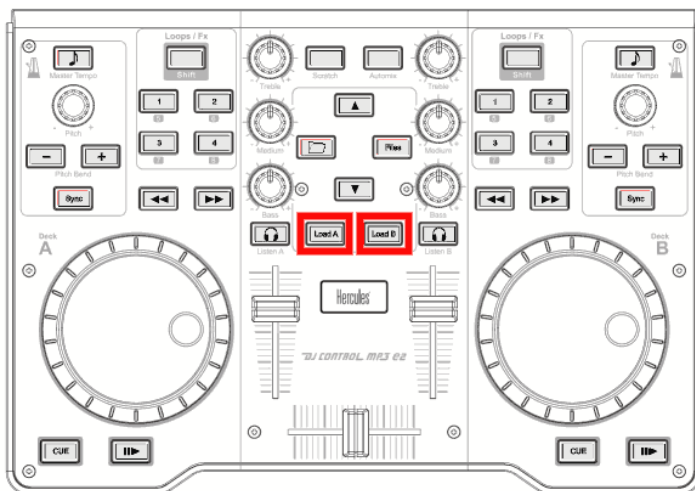
Dopo aver selezionato un file audio tramite il tuo browser musicale, potrai caricarlo:

- nel banco di sinistra di VirtualDJ premendo il pulsante **Load A** della tua DJ Control MP3 e2; oppure



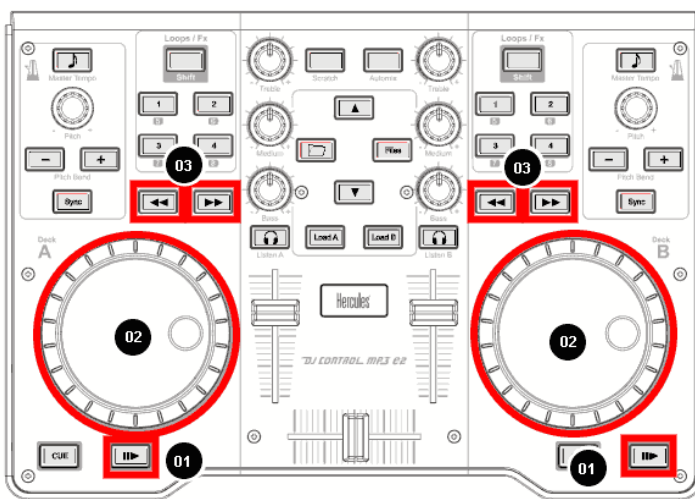
# VirtualDJ DJC MP3 e2

- nel banco di destra di VirtualDJ premendo il pulsante **Load B** della tua DJ Control MP3 e2.



Dopo aver caricato un brano in un banco, potrai:

- Ascoltarlo: premi il pulsante Play del relativo banco di DJ Control MP3 e2,
- Muoverti all'interno del file audio: gira la manopola rotante del banco corrispondente,
- Muoverti più rapidamente all'interno del file audio: premi i pulsanti avanti o indietro veloce del banco corrispondente.



# VirtualDJ DJC MP3 e2

---

## b) Formati audio supportati

### i) *Estensioni dei file*

VirtualDJ DJC MP3 e2 supporta la maggior parte dei formati audio digitali, come MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) e CD-Audio.

### ii) *File protetti con DRM*

VirtualDJ DJC MP3 e2 non può riprodurre file con protezione DRM, pertanto, qualora tu abbia acquistato un file AAC con protezione DRM, per poter riprodurre il file in VirtualDJ DJC MP3 e2 dovrai masterizzare un CD audio contenente il file musicale in questione e mixare utilizzando il suddetto CD audio, e non il file AAC con protezione DRM.

### iii) *Se riscontri un problema con un formato audio*

Se ti è possibile riprodurre uno dei suddetti formati, assicurati che nel tuo computer sia installato il codec per il formato audio in questione. Se, ad esempio, non potessi ascoltare un file AAC, accertati che nel tuo computer sia installato iTunes, visto che iTunes installa automaticamente il codec AAC.

### iv) *File video*

VirtualDJ supporta anche i file video, ma in VirtualDJ DJC MP3 e2 la riproduzione è limitata ad una piccola finestra: per mixare i video a schermo intero, devi disporre della versione Pro di VirtualDJ. Puoi passare da VirtualDJ DJC MP3 e2 a VirtualDJ Pro visitando il sito web <http://www.virtualdj.com>.

## c) Anteprema di una traccia

Ascoltare l'anteprema di una traccia audio significa:

- renderla ascoltabile dalle sole orecchie del DJ,
- il tutto mentre il pubblico ascolta un'altra traccia.

Di solito, questa procedura riproduce un file musicale nelle tue cuffie mentre un'altra traccia viene riprodotta per il pubblico tramite i tuoi altoparlanti. La musica ascoltabile dal pubblico viene chiamata mix.

### i) *Obiettivo*

Prima di riprodurre un file musicale per il pubblico, puoi usufruire dell'anteprema per:

- file selezionare un file musicale, per controllare che questo si adatti all'ambiente e al ritmo della festa,
- aggiungere un Cue point al file musicale: il cue point è il segnalibro che inserisci nel file musicale per stabilire il punto dal quale pubblico inizierà ad ascoltare il brano. In una festa danzante, avrai bisogno di impostare un Cue point dal quale la gente inizi a sentire il ritmo.
- sincronizzare il file musicale precedentemente riprodotta per il pubblico.

## ii) Equipaggiamento

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

- 1) Disporre di una scheda audio con uscite analogiche a 4 o più canali (come un scheda audio 5.1 o 7.1); e
- 2) Far sì che il sistema operativo riconosca la scheda come dotata di (almeno) 4 canali (altrimenti, la tua scheda audio potrebbe essere riconosciuta soltanto come scheda dotata di un'unica uscita stereo).

In Mac OS, devi:

- collegare la scheda audio,
- accedere a Macintosh HD > Applicazioni > Utility,
- avviare Configurazione MIDI Audio,
- nel campo **Proprietà Per**, seleziona la periferica audio a 4 (o più) canali,
- nel campo **Formato** dell'area **Uscita Audio**, seleziona 4-can. o 6-can. (per 4 o 6 canali).

In Configurazione MIDI Audio, assicurati anche che i volumi degli slider di tutti i canali siano impostati su di un livello ascoltabile (se i livelli sono troppo bassi, dai canali in questione non potrai ascoltare alcun suono).

In Windows, accertati che per la tua scheda audio non risulti attivo alcun effetto di suono virtuale 3D-posizionale, in quanto effetti di questo tipo, benché utili a simulare i suoni 3D per set di altoparlanti 5.1, non sono affatto adatti ai mix DJ.

In VirtualDJ DJC MP3 e2, nel menu **Config**, accedi al pannello di configurazione dell'audio e seleziona:

- **Inputs:** none
  - **Outputs:** Headphones
  - **Sound card:** 4.1 sound card
  - **Master:** Ch 3&4 / Headphones: Ch 1&2.
  - Clicca su **Applica**.
  - Collega i tuoi altoparlanti alle uscite 3-4 e collega le tue cuffie alle uscite 1-2.
- Il vantaggio di associare l'uscita Principale alle uscite 3-4 e le cuffie alle uscite 1-2 consiste nel poter sfruttare la pre-amplificazione delle cuffie, che, in genere, si trova associata alle uscite 1-2 delle schede audio multimediali.

## iii) Passaggi

Per ottenere l'anteprima di un file musicale:

- Sarebbe preferibile l'utilizzo di cuffie a bassa impedenza (al di sotto dei 64 Ohm), per poter ottenere un più forte livello in uscita.
- Carica il file musicale nel banco opposto al lato in cui si trova spostato il cross fader (in modo tale che il pubblico non possa ascoltare l'anteprima),

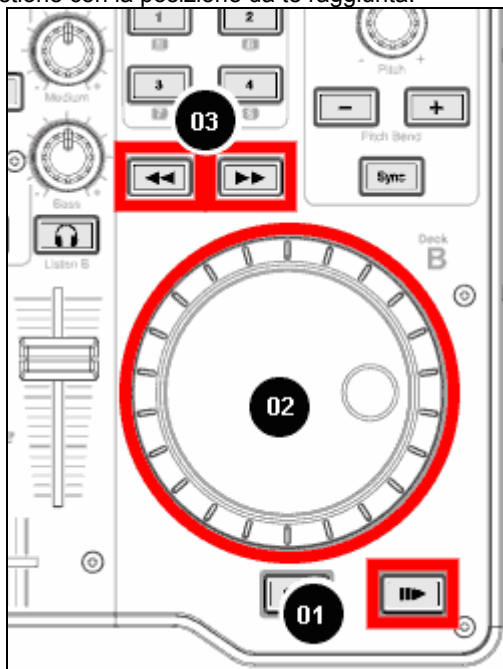
# VirtualDJ DJC MP3 e2

- Premi il pulsante **Listen A** o **Listen B** del tuo DJ Control MP3 e2 per ascoltare, rispettivamente, il Banco A o il Banco B,
- Ascolta l'anteprima del file musicale con le tue cuffie, premendo il pulsante Play.

## d) Muoversi all'interno di una traccia musicale

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

- Ascolta la traccia musicale utilizzando i **pulsanti Play** di DJ Control MP3 e2. Questa è la maniera più semplice: per ascoltare con le tue il brano, a partire dal punto attualmente raggiunto, ti basterà premere il pulsante Play del relativo banco del tuo controller,
- Naviga all'interno della traccia ruotando le **manopole rotanti** di DJ Control MP3 e2. Questa è la maniera più precisa: ruotando le manopole rotanti avanti e indietro, nella finestra dell'onda sonora vedrai la tua posizione spostarsi di conseguenza,
- Vai avanti e indietro premendo i **pulsanti Avanti e Indietro veloce**. Questo è la maniera più veloce: nella piccola finestra di anteprima dell'onda sonora, collocata sopra il giradischi virtuale della finestra di VirtualDJ, vedrai la traccia musicale in questione con la posizione da te raggiunta.



## e) Impostare un Cue point

Un **Cue point** è un segnaposto corrispondente al punto del brano da cui desideri far partire la riproduzione del brano destinato al pubblico, in modo tale da saltare un eventuale inizio lento della traccia, che interromperebbe le danze. Questo segnaposto viene introdotto per far partire la riproduzione del file musicale solo dal momento in cui il ritmo è abbastanza veloce per ballare, dato che un inizio troppo lento della musica inficerebbe il ritmo di ballo.

### i) Posizionamento di un Cue point

Dopo aver caricato il file musicale in un banco, ascoltalto tu solo in anteprima (utilizzando le tue cuffie), partendo dal punto scelto per il segnaposto: puoi raggiungere questo punto, durante la riproduzione del file musicale, premendo il pulsante avanti veloce o ruotando la manopola rotante. Una volta raggiunto il punto in cui desideri inserire il Cue point, premi il pulsante Cue.

A questo punto, VirtualDJ aggiungerà:

- un segnaposto chiamato **Cue 1** nella finestra dell'onda sonora



- 2 frecce rosse nella finestra di anteprima dell'onda sonora



# VirtualDJ DJC MP3 e2



## **ii) Modificare la posizione del Cue point**

Ogniqualvolta viene premuto il pulsante Cue, VirtualDJ DJC MP3 e2 aggiorna la posizione del Cue point.

## **iii) Andare al Cue point**

Se è già stato definito e salvato un Cue point in questione premendo il pulsante Play e premendo quindi il pulsante Cue mentre la traccia è in riproduzione. Prima di premere il pulsante Cue, ricordati sempre di controllare che la traccia sia in riproduzione: altrimenti, se la traccia non fosse in riproduzione, premendo il pulsante Cue finiresti per posizionare un altro Cue point.

## **iv) Cancellare un Cue point**

Se la musica caricata contiene un Cue point, portandoti all'inizio del brano (con il pulsante Indietro) e premendo una volta il pulsante Cue, eliminerai il Cue point 1 precedentemente impostato.

## 6) BEAT MATCHING DEI FILE MUSICALI

Il ruolo del DJ consiste nell'offrire al pubblico la musica necessaria per ballare, il che significa:

- scegliere le tracce musicali più adatte al pubblico,
- mantenere un ritmo di danza coinvolgente, evitando qualsiasi possibile interruzione nel ritmo, come intervalli nella musica o un cambiamento di BPM troppo brusco,
- **creare transizioni che vadano incontro ai ballerini**, semplicemente sincronizzando, ove possibile, la traccia musicale successiva con il brano attualmente in riproduzione: questa sincronizzazione viene chiamata **beat matching**.

Il beat matching consiste nella regolazione della velocità della musica della traccia B, finché il ritmo del brano (spesso marcato dalla batteria o dal basso) non corrisponderà allo ritmo del brano del banco A, mantenendo il medesimo ritmo in 3 diversi passaggi:

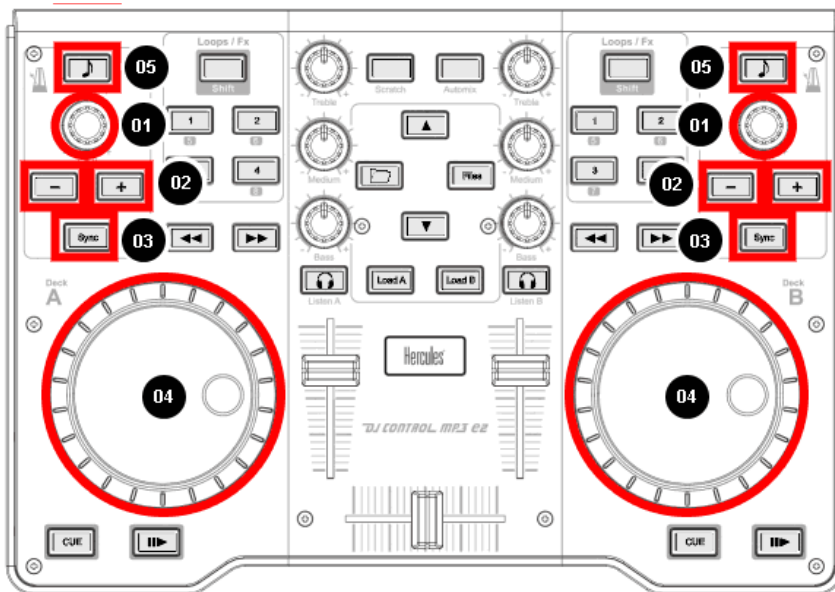
1. durante la riproduzione del brano A,
2. il successivo mixaggio della traccia B con la traccia A,
3. evitare fastidiosi cambiamenti nel ritmo della danza quando viene interrotta la riproduzione del brano A per rendere ascoltabile la sola traccia B.

Se i BPM delle 2 tracce musicali sono molto diversi l'uno dall'altro, puoi sincronizzarli facendo sì che i BPM della seconda traccia musicale corrispondano alla metà o al doppio di quelli della prima traccia, in modo tale che una battuta del ritmo del secondo brano venga riprodotta assieme ad una battuta ogni due della prima traccia, o viceversa. Ad esempio, puoi sincronizzare una traccia musicale con 75 BPM con un'altra traccia con 75 BPM, oppure con un'altra traccia a 150 BPM.

Hercules DJ Control MP3 e2 dispone di 5 controlli dedicati al beat matching:

1. Fader Tonalità,
2. Pulsanti Pitch Bend (Pitch Bend -/+),
3. Pulsante Sync,
4. Manopole rotanti,
5. Pulsante Master Tempo.

# VirtualDJ DJC MP3 e2



Per controllare la tonalità, il display di VirtualDJ DJC MP3 e2 dispone di 5 controlli per ogni banco:

- Il fader Pitch.
- I pulsanti rotanti Tonalità Più (+) e Tonalità Meno (-) posti alla sinistra del fader della tonalità, che modificano la tonalità gradualmente.
- Il pulsante Ripristino tonalità (□) posto alla sinistra del fader della tonalità, che riporta gradualmente la tonalità del file audio al valore predefinito (con variazione di tonalità pari allo 0,0%).
- Il pulsante Beatmatch, presente in 2 diversi punti: un pulsante (con una stella) posto alla destra del pulsante Play/Pausa, ed un pulsante (con il simbolo “=>” a sinistra e il simbolo “<=” a destra) presente al centro dell’onda sonora (entrambi i pulsanti hanno la medesima funzione).
- Il misuratore della tonalità, posto al di sotto del fader della tonalità, visualizza il valore della tonalità (ovvero la % di variazione della tonalità rispetto alla velocità originale); facendo doppio clic il misuratore della tonalità cambia la scala della tonalità tra i valori 6%, 12% e 33%.



# VirtualDJ DJC MP3 e2



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

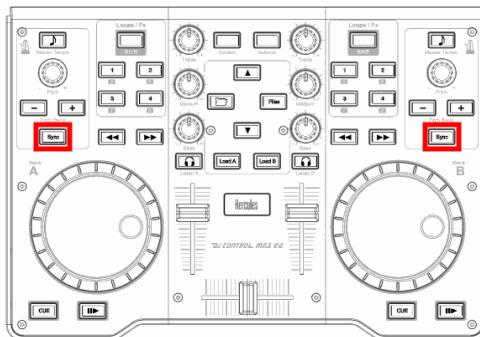
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

## a) Pulsante Sync di DJ Control MP3 e2 (= Beatmatch)

Premendo il **pulsante Sync** di un banco di DJ Control MP3 e2 (o cliccando un pulsante Beatmatch di VirtualDJ), **il ritmo della musica caricata nel banco in questione viene istantaneamente sincronizzato con il ritmo del file musicale caricato nell'altro banco**: questa procedura di Beat matching è semplice ed istantanea.



# VirtualDJ DJC MP3 e2

Puoi sincronizzare una traccia con l'altra utilizzando il pulsante Sync, a patto che la differenza tra i BPM delle due tracce rientri nei limiti della scala della tonalità. La scala della tonalità corrisponde alla percentuale visualizzata, al di sotto del fader Pitch di VirtualDJ, nel momento in cui il pulsante Pitch raggiunge i propri limiti inferiore o superiore,

La scala della tonalità può essere cambiata:

- facendo doppio clic sulla figura della percentuale visualizzata sotto il fader Pitch,
- tenendo premuto il pulsante Master tempo di DJ Control MP3 e2 (sopra alla manopola Pitch della tua DJ Control MP3 e2).

Puoi impostare una scala di tonalità pari al 6, 12 o 33%.

**Consiglio:** se desideri pareggiare il ritmo di 2 tracce le cui differenze in termini di BPM vanno al di là della scala di tonalità più ampia (ad esempio, provando a ottenere il beatmatching di una traccia con 140 BPM ed un'altra con 100 BPM, ossia con una differenza pari al 40%, oltre la massima scala di tonalità, pari al 33%), puoi:

- per prima cosa, cambiare la velocità della traccia di riferimento, ad esempio passando da 100 a 110 BPM,
- dopodiché, effettuare il beatmatch con la successiva traccia a 140 BPM, ora pronta per abbinarsi meglio alla traccia di riferimento a 110 BPM.

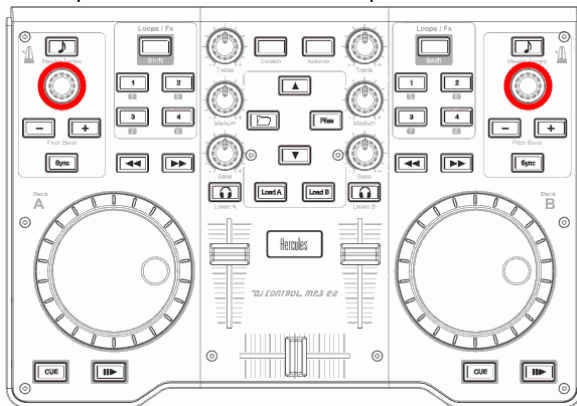
## b) Fader Pitch (e Master Tempo)

### i) Fader Pitch

Il fader Pitch rallenta / velocizza la riproduzione di un file musicale.

In DJ Control MP3 e2, puoi attivare la funzione del fader Pitch agendo sulle manopole Pitch (la rotazione di queste manopole non ha alcun limite).

- Rallentare la riproduzione = ruota la manopola Pitch verso destra
- Accelerare la riproduzione = ruota la manopola Pitch verso sinistra



# VirtualDJ DJC MP3 e2

Nella schermata di VirtualDJ, il fader Pitch è rappresentato da uno slider verticale presente sul lato destro di entrambi i banchi.



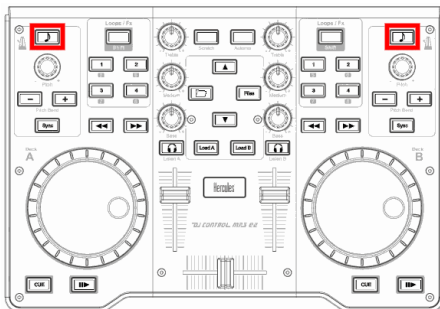
Quando, nella schermata di VirtualDJ, il fader Pitch avrà raggiunto una posizione estrema (più in alto o più in basso possibile), non avrà senso continuare a ruotare il pulsante Pitch di DJ Control MP3 e2 direction nella medesima direzione, in quanto il livello non cambierà più.

## ii) Master Tempo

Master Tempo è una funzione che ti permette di non alterare la tonalità di una traccia di cui desideri cambiare il tempo: ciò è molto utile per accelerare o rallentare un brano senza alterarne la tonalità (ossia non dando la spiacevole sensazione che i musicisti stiano suonando più rapidamente!).

# VirtualDJ DJC MP3 e2

---



In DJ Control MP3 e2, il pulsante Master Tempo ha 2 due funzioni:

- Pressione normale: funzione Master Tempo. Se la funzione Master Tempo è attiva, il pulsante viene retroilluminato e il **fader Pitch del banco modifica la velocità della musica senza alterarne la tonalità** (ovvero, pur riproducendo la traccia più rapidamente, la tonalità della musica non risulterà più alta, mentre se la riproduzione è più lenta, la musica non avrà una tonalità più bassa).
- Pressione prolungata: se tieni premuto il pulsante Master tempo per più di un secondo, cambierai la scala della tonalità, potendo scegliere fra 3 valori: 6, 12 e 33%.

### ***iii) Scala della tonalità***

La scala della tonalità corrisponde alla variazione della velocità, espressa in percentuale, che puoi impostare utilizzando il fader Pitch: un scala di tonalità del 12% significa che la posizione più in alto del fader Pitch di VirtualDJ corrisponde ad un rallentamento del 12% playback della riproduzione della musica, mentre la posizione inferiore del fader Pitch corrisponde ad un'accelerazione del 12% della musica in riproduzione (spostando il fader verso l'alto, 100 BPM diventano 88, mentre muovendo il fader verso il basso, si ottengono 112 BPM).

# VirtualDJ DJC MP3 e2



La scala della variazione della tonalità può essere cambiata:

- tenendo premuto il pulsante Master Tempo, Manuale d'uso – 29/45

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2

- facendo doppio clic sulla figura con la percentuale visualizzata sotto il fader Pitch di VirtualDJ DJC MP3 e2: puoi impostare una scala di tonalità pari a 6, 12 o 33%.

A basse scale di tonalità corrisponde una maggiore precisione del fader Pitch: una bassa scala di tonalità rende il fader Pitch più preciso; ma, per mantenere sempre la stessa scala di tonalità, la tua scelta della musica è limitata ai soli brani i cui BPM siano piuttosto vicini ai BPM della musica già caricata.

## iv) Funzionamento del fader Pitch in VirtualDJ

Spostando il fader Pitch, potrai notare 2 cambiamenti:

- cambia il valore visualizzato nel contatore dei BPM (posto in basso a destra rispetto al giradischi virtuale di VirtualDJ DJC MP3 e2),
- lo scorrimento della traccia musicale, nel display dell'onda sonora, accelera o rallenta.

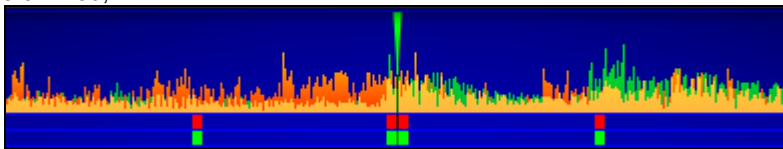
Tuttavia, il modo migliore per accorgersi del cambiamento della tonalità è ascoltare la variazione nella velocità della musica.



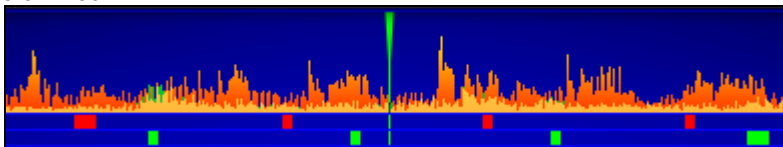
Nella finestra dell'onda sonora in VirtualDJ, l'inizio di ciascuna battuta è contrassegnato da un piccolo quadrato posto sotto l'onda sonora, per cui:

# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

- se i quadrati delle due tracce si allineano, vuol dire che i brani sono sincronizzati,



- se i quadrati delle due tracce non si allineano, i brani non risulteranno sincronizzati.



## c) Pulsanti Pitch Bend (“Pitch Bend –” e “Pitch Bend +”)

I pulsanti Pitch Bend  $-/+$  rallentano/accelerano la riproduzione di una traccia musicale caricata in un banco. La differenza tra questa funzione e i fader Pitch sta nel fatto che l'azione del Pitch Bend è soltanto temporanea: nel momento in cui viene rilasciato il pulsante, la riproduzione della traccia musicale torna lentamente alla velocità originaria. Pertanto, il Pitch Bend è una “funziona ad elastico”.

ENGLISH

FRANÇAIS

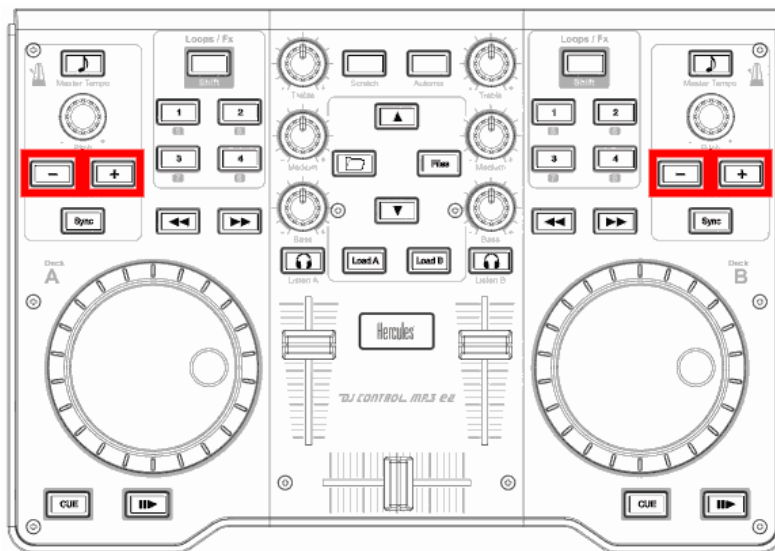
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2



## i) **Usa del Pitch Bend**

Per sincronizzare 2 brani musicali, in genere occorre:

- utilizzare il Pitch Fader per impostare il medesimo BPM per entrambe le tracce,
- allineare i beat delle due tracce, rallentandole / accelerandole utilizzando i pulsanti Pitch Bend.

## ii) **Osservare il funzionamento del Pitch Bend in VirtualDJ**

Quando viene premuto il pulsante Pitch Bend – o Pitch Bend +:

- il contatore dei BPM (visualizzato in VirtualDJ DJC MP3 e2 accanto alla manopola del guadagno) rimane invariato,
- tuttavia, lo scorrere della traccia musicale all'interno dello spettro avviene più lentamente / velocemente.

Il miglior modo per accorgersi di come la funzione Pitch Bend abbia modificato il suono, sta nell'ascoltare la variazione nella velocità della musica.

## d) **Manopole Rotanti**

Mentre un brano viene riprodotto da un banco, la relativa manopola rotante offre 2 possibili utilizzi:

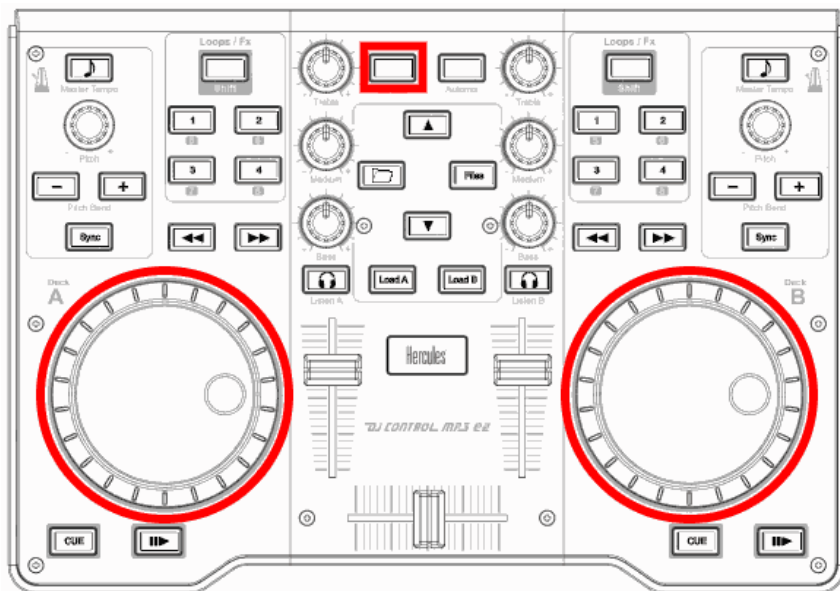
- Modalità **Fine Tuning** (con il pulsante Scratch di DJ Control MP3 e2 spento): puoi rallentare o accelerare temporaneamente la musica agendo sulle



# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

manopole rotanti, proprio come stessi utilizzando i pulsanti Pitch Bend – e Pitch Bend +. Il risultato è lo stesso che otterresti rallentando o accelerando un disco in vinile appoggiando le tue dita sul suo bordo e muovendolo.

- Modalità **Scratch** (con il pulsante Scratch di DJ Control MP3 e2 acceso): ogniqualvolta muovi una manopola rotante, la riproduzione del brano risulta collegata ad essa; per cui, se non ruoti la manopola, la musica si interrompe, mentre ruotando la manopola in senso antiorario la musica viene riprodotta all'indietro e ruotando la manopola in senso orario la musica va avanti, con una velocità correlata all'angolo di rotazione della manopola. Questa modalità scratch riproduce il medesimo effetto ottenuto appoggiando il palmo della tua mano su un disco in vinile per poi scratchare muovendo la mano avanti e indietro.



Se il pulsante Scratch è **acceso**, le manopole rotanti operano in modalità **scratch mode**.

Se il pulsante Scratch **non è acceso**, le manopole rotanti operano in modalità **fine tuning**.

## 7) LOOP ED EFFETTI

Il compito di un DJ non è solo quello di far ascoltare brani musicali senza intervalli tra uno e l'altro, ma anche modificare i brani già esistenti per migliorarne l'energia e stimolare le danze.

# VirtualDJ DJC MP3 e2

---

Le funzioni incluse in VirtualDJ DJC MP3 e2 Edition sono:

- Loop (1-beat, 2-beat, 4-beat, 8-beat)
- Effetti (Flanger, Beatgrid, Flippin Double, Overloop) [Occorre ricordare che in Mac OS l'effetto Overloop non è disponibile].

Queste funzioni sono controllate dai 5 pulsanti FX/Loop di ciascun banco di DJ Control MP3 e2: un pulsante Shift e 4 pulsanti denominati 1, 2, 3 e 4 (che, attivando il pulsante Shift, diventano i pulsanti 5, 6, 7 e 8).

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Loop, utilizzando i pulsanti 1, 2, 3 e 4.

Quando il pulsante Shift **del tuo controller è acceso**, è attiva la modalità Fx, utilizzando i pulsanti 5, 6, 7 e 8.

## a) Loop

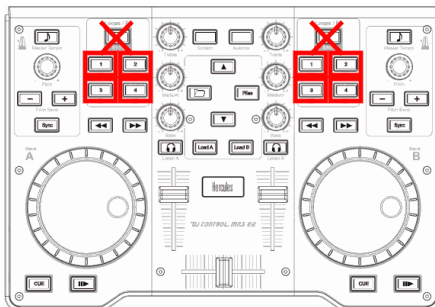
### i) Definizione

Un loop consiste nella riproduzione continua di una parte della musica, in generale con un numero di beat prefissato. I loop vengono utilizzati per esaltare una determinata parte di un brano senza interromperne il ritmo.

### ii) Dimensioni dei loop

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Loop: una singola pressione dei pulsanti 1, 2, 3 o 4 attiva dei loop per il brano caricato nel relativo banco .

- Pulsante 1: loop ad un beat,
- Pulsante 2: loop a 2 beat,
- Pulsante 3: loop a 4 beat,
- Pulsante 4: loop a 8 beat.



# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

## iii) Procedura

Il loop inizia nel momento in cui viene premuto il pulsante: da questo momento, la musica andrà avanti per altri 1, 2, 4 o 8 battute, dopodiché tornerà al punto di partenza del loop e così via, come se il loop diventasse la nuova traccia musicale.

Quando entri in loop (utilizzando i pulsanti 1, 2, 3 o 4), rimarrai dentro finché non deciderai di uscirne. Puoi uscire dal loop in 2 modi diversi:

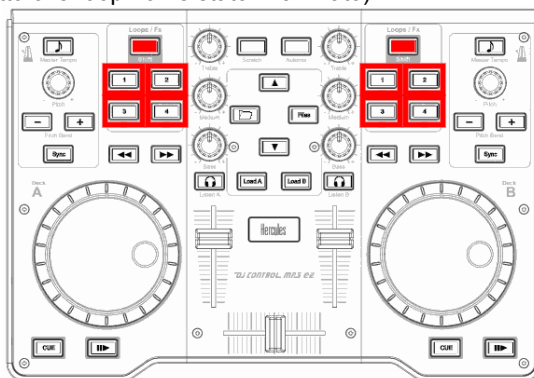
- premendo il pulsante del loop attivo, quest'ultimo si interromperà,
- premendo un altro pulsante loop, la lunghezza del loop cambierà.

## b) Effetti

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Fx, utilizzando i pulsanti 5, 6, 7 e 8.

Gli effetti collegati ai pulsanti sono i seguenti:

- Pulsante 5 = Flanger
- Pulsante 6 = Beatgrid
- Pulsante 7 = Flippin Double
- Pulsante 8 = Overloop (non disponibile in Mac OS: in VirtuaIDJ DJC MP3 e2 1.0.2, l'effetto overloop non è stato finalizzato)



Per cambiare le impostazioni di una qualsiasi di questi 4 effetti, clicca sul pulsante FX di VirtuaIDJ.



# VirtualDJ DJC MP3 e2



## i) *Flanger*

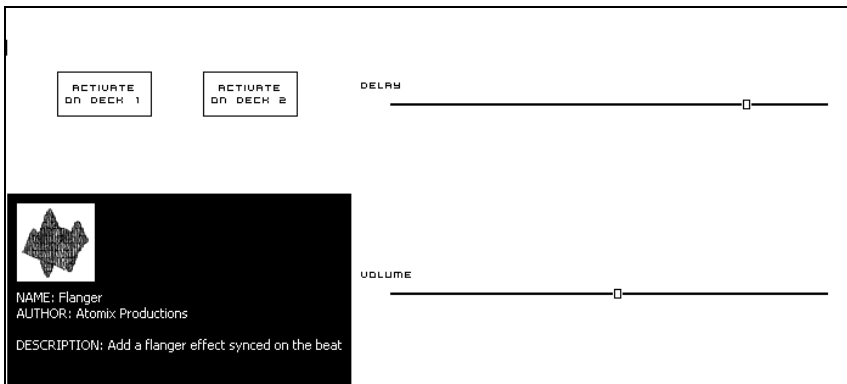
Il Flanger consiste nell'aggiunta di un ciclo di allungamento e compressione di alcune frequenze della traccia audio, mantenendo invariate tutte le altre, in modo tale da poter alterare i suoni senza modificare il tempo e la tonalità della musica. L'effetto Flanger viene spesso utilizzato nella musica techno.

Per attivare l'effetto Flanger, premi il relativo pulsante; per interromperlo, premi nuovamente il pulsante.

### **Modifica del Flanger**

Puoi modificare l'effetto Flanger utilizzando il menu Fx per impostare:

- il ritardo del Flanger,
- la frequenza del Flanger



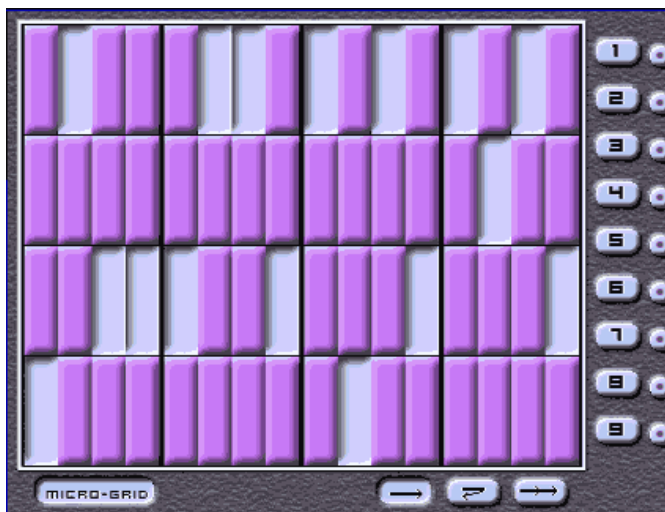
## ii) *Beatgrid*

Il Beatgrid è un ripetitore di battute: vengono campionati 4 beat della traccia musicale attuale e questo campionamento di 4 battute viene riprodotto sopra il brano, aggiungendo battute intermedie nella musica:

Tenendo premuto il pulsante Beatgrid, il campionamento a 4 battute verrà aggiunto continuamente, come fosse un loop sopra la traccia musicale.

Rilasciando il pulsante Beatgrid, il campionamento a 4 battute si interromperà alla 4<sup>a</sup> battuta e la riproduzione della traccia musicale proseguirà normalmente.

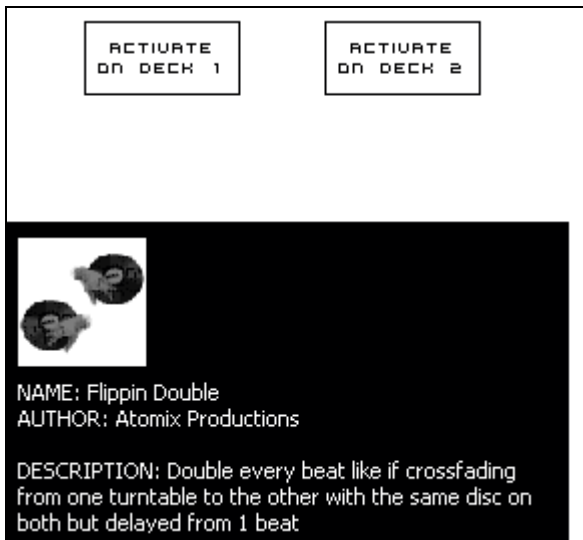
Puoi modificare il campionamento delle battute modificando la relativa impostazione tramite il menu Fx.



# VirtualDJ DJC MP3 e2

## iii) Flippin Double

Flippin Double ripete la musica con un ritardo pari a mezza battuta, come se avessi 2 giradischi che riproducono la medesima traccia, l'uno a distanza di mezza battuta dall'altro, e muovessi rapidamente il cross fader verso il secondo giradischi al termine di ciascuna battuta, ottenendo così una ripetizione del ritmo.

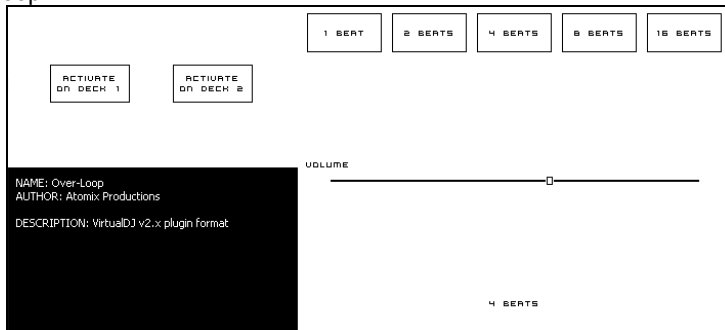


## iv) Overloop

La funzione Overloop attiva un loop a 4 battute della traccia attuale e lo riproduce sullo sfondo della normale riproduzione del brano.

Per attivare la funzione di Overloop, premi una volta il relativo pulsante.

Per interrompere la funzione di Overloop, premi nuovamente il pulsante Overloop.



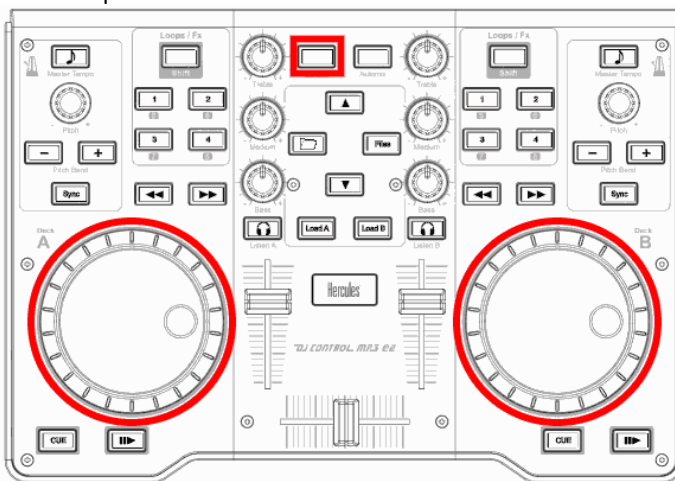
## 8) SCRATCHING, AUTOMIX, CAMPIONATORE

### a) Scratching

Lo scratching altro non è che l'interruzione con la mano della riproduzione di un disco in vinile, e la successiva riproduzione forzata avanti e/o indietro (con la mano) di una parte del disco stesso. Ciò genera un suono particolare, detto "scratching": invece che ruotare alla velocità del giradischi, il disco in vinile gira alla velocità impressa dalla mano (dato che lo slip mat collocato sotto il disco isola quest'ultimo dalla rotazione del giradischi).

#### ij) Modalità Scratch

Puoi attivare la modalità Scratch premendo il pulsante Scratch, posto al di sopra del pulsante Su del tuo controller: il pulsante si illuminerà e potrai utilizzare le manopole rotanti per scratchare.



#### ii) Azione

Una volta attivata la modalità Scratch, ruotando in senso antiorario la manopola rotante, riprodurrai la traccia all'indietro, viceversa, girando la manopola in senso orario, riprodurrai la musica in avanti, con una velocità legata alla rotazione della manopola.

#### iii) Precisione delle manopole rotanti

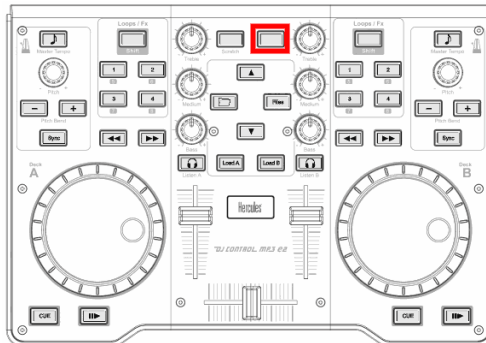
Lo Scratching richiede la massima precisione delle manopole rotanti, pertanto, nel pannello di controllo di DJ Control MP3 e2, dovresti selezionare la precisione normale delle manopole evitando le modalità a precisione ridotta. Puoi impostare la precisione delle manopole rotanti utilizzando il pannello di controllo di DJ Control MP3 e2: per particolari tipi di operazioni, alcuni DJ

# VirtualDJ DJC MP3 e2

potrebbero preferire una minore precisione delle manopole rotanti, dividendone il valore per 2 o per 4; ma per lo scratching, più alta è la precisione, tanto migliori saranno i risultati.

## b) Automix

Con DJ Control MP3 e2 e VirtualDJ DJC MP3 e2, il pulsante **Automix** genera una transizione automatica tra il brano attualmente in riproduzione su un banco e la musica caricata nell'altro banco.



La funzione Automix di VirtualDJ DJC MP3 e2 non è la stessa funzione Automix presente in VirtualDJ Pro:

- in VirtualDJ Pro, la funzione Automix mixa l'intero elenco dei file presenti in una playlist,
- in VirtualDJ DJC MP3 e2, la funzione Automix mixa la musica già caricata su entrambi i banchi.





# VirtuaIDJ DJC MP3 e2

## c) Sampler (Campionatore)

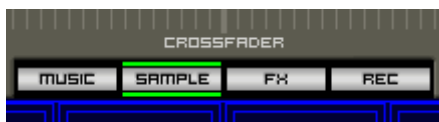
### i) Funzione

La modalità Sampler ti permette di registrare un loop di un brano musicale, memorizzandolo ed associandolo ad un pulsante, per riprodurlo in un secondo momento in aggiunta al tuo file musicale. Questo loop registrato viene detto “sample campionamento” (sample).

La riproduzione di un campionamento sopra una traccia musicale può introdurre ritmo, dinamicità e/o battute stabili mentre sei occupato a preparare la traccia successiva.

### ii) Procedura

Puoi entrare in modalità Sampler premendo il pulsante **Sample** nell'interfaccia d'uso di VirtuaIDJ.



La modalità Sampler non è controllata dai pulsanti di DJ Control MP3 e2: la puoi controllare utilizzando la tua tastiera e il tuo mouse .

Manuale d'uso – 41/45

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NETHERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2

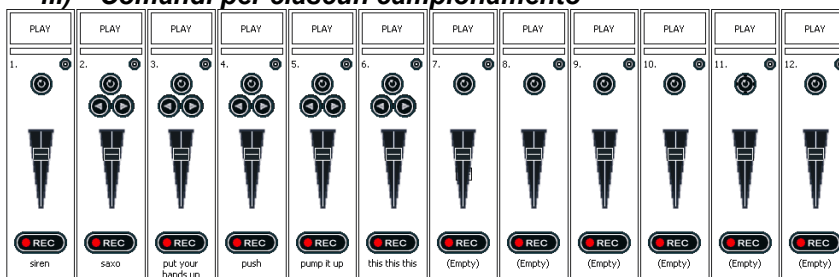
VirtualDJ include alcuni campionamenti salvati nei primi banchi: puoi decidere di conservarli oppure cambiare il contenuto dei banchi registrandovi i tuoi campionamenti personali.

Puoi registrare un campionamento della musica attualmente in riproduzione selezionando il banco in cui desideri salvare il campionamento e premendo quindi il pulsante **Rec**:

- se ti trovi in un loop, il pulsante Rec rimarrà nero e VirtualDJ registrerà un campionamento pari alla lunghezza del loop,
- se non sei in modalità loop, il pulsante Rec diventerà rosso e VirtualDJ registrerà il campionamento finché non cliccherai nuovamente sul pulsante Rec.

Potrai ascoltare il campionamento premendo il pulsante **Play**.

## iii) Comandi per ciascun campionamento

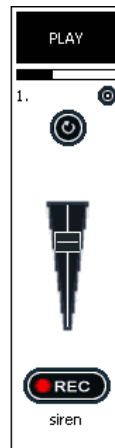
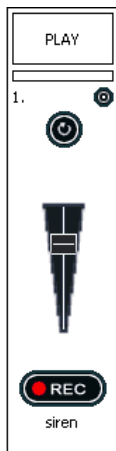


Puoi impostare il volume di ogni singolo campionamento utilizzando il relativo slider del volume.

Puoi attivare il loop di un campionamento (in modo tale che VirtualDJ riproduca il campionamento all'infinito, finché non farai di nuovo clic sul pulsante Play) cliccando sul relativo pulsante a forma di freccia circolare, al di sopra dello slider del volume.

Un campionamento in modalità no-loop non presenta alcuna freccia destra o sinistra al di sopra dello slider del volume.

# VirtualDJ DJC MP3 e2



Cliccando sul riquadro Play, il colore di quest'ultimo cambierà e vedrai la barra di riproduzione riempirsi gradualmente.

Un campionamento in modalità loop presenta, al di sopra dello slider del volume, una freccia verso destra e una freccia verso sinistra che puoi utilizzare per muoverti avanti e indietro all'interno del campionamento.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# VirtualDJ DJC MP3 e2

---

## **Marchi registrati**

Hercules® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Virtual DJ™ è un marchio registrato di proprietà di Atomix Productions. Apple®, e il logo Apple, Mac OS®, iTunes® e Quicktime® sono marchi registrati di proprietà di Apple Computer, Inc. Intel® e Pentium® sono marchi registrati di proprietà di Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® XP, Vista e 7 sono marchi o marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation per gli Stati Uniti e/o altre nazioni. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione richiesta ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da una nazione all'altra.

## **Dichiarazione di conformità per l'Europa**

Questa periferica rispetta la Direttiva 89/336/CEE del Consiglio del 3 maggio 1989 per il ravvicinamento delle legislazioni degli Stati Membri relative alla compatibilità elettromagnetica, modificata dalla Direttiva 93/68/CEE. Questo prodotto può emettere radio interferenze in ambienti domestici, per cui all'utente potrebbe essere richiesto di prendere misure adeguate.

## **Copyright**

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Questa pubblicazione non può essere riprodotta né completamente né in parte, riassunta, trasmessa, trascritta, archiviata o tradotta in un'altra lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi forma o procedimento, elettronico, meccanico, magnetico, per fotocopia, per registrazione, manualmente od altro senza previa autorizzazione scritta di Guillemot Corporation S.A.

## **Avviso**

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di apportare modifiche nelle specifiche in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni contenute nel presente documento sono da considerarsi sicure ed affidabili. Tuttavia Guillemot Corporation S.A. non si assume responsabilità né per il loro utilizzo né per la violazione di licenze o diritti di terze parti derivanti dal loro utilizzo. Questo prodotto può essere disponibile in versioni light o speciali per l'integrazione su PC o per altri utilizzi. Alcuni funzioni illustrate in questo manuale possono non essere disponibili nelle suddette versioni. Dove possibile, un documento **README.TXT** sarà incluso nel CD-ROM di installazione per dettagliare le differenze tra il prodotto fornito ed il prodotto descritto nella presente documentazione.

## **Contratto di autorizzazione all'utente per l'utilizzo del software**

**IMPORTANTE:** si prega di leggere attentamente il Contratto prima di aprire ed installare il Software. Aprendo la confezione del Software sottoscriverete i termini di questo Contratto. Il Software compreso in questa confezione è in licenza, non venduto, ed è fruibile unicamente secondo i termini del presente Contratto di autorizzazione. Se non intendi sottoscrivere i seguenti termini contrattuali, dovrai riconsegnare il Software, insieme all'intero contenuto della scatola, entro 15 giorni, al luogo di acquisto.

Il Software di Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti chiamato unicamente "Software") è copyright di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Il termine "Software" fa riferimento a tutta la documentazione ed il relativo materiale, inclusi driver, programmi eseguibili, librerie e file di dati; nonché tutto il Software, la documentazione ed il relativo materiale appartenente a terze parti compreso nel pacchetto Software, protetto da copyright da qualsiasi altro diritto di proprietà. All'acquirente viene unicamente concessa la licenza dell'uso del solo Software. La licenza, inoltre, considera come sottoscritti i termini e le condizioni del presente contratto concernente il copyright e tutti gli altri diritti di proprietà di terze parti, la documentazione ed il relativo materiale incluso nella confezione.

**Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di annullare questa licenza nel caso di inadempienza di uno dei termini elencati nel presente Contratto: tutte le copie del Software dovranno essere immediatamente restituite a Guillemot Corporation S.A.; l'acquirente sarà tenuto responsabile per tutti gli eventuali danni riscontrati.**

# VirtualDJ DJC MP3 e2

## Licenza:

1. La licenza viene garantita ai soli acquirenti di copie originali. Guillemot Corporation S.A. conserva i titoli e la proprietà del Software e si riserva tutti i diritti non espressamente concessi. La licenza non ammette sotto-licenze o cessione di diritti qui garantiti. Il trasferimento della licenza è consentito soltanto se colui che lo effettua non tratterà alcuna parte o copia del Software ed il destinatario accetta tutti i termini e le condizioni del presente Contratto.
2. Colui il quale usufruisce della licenza potrà utilizzare il Software su un solo computer alla volta. La parte del programma destinata alla lettura da parte del computer può essere trasferita, previa cancellazione dal precedente sistema, su un altro computer ed in alcun caso il Software potrà essere usato su più di un computer alla volta.
3. La licenza rispetta la protezione del copyright di Guillemot Corporation S.A. L'avviso riguardante il copyright non deve essere rimosso dal Software, da qualsiasi su copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, acclusa al Software.
4. Il fruente della licenza è autorizzato a fare una copia di back-up della porzione del Software leggibile dalla macchina, a patto che vi siano riprodotti tutti i copyright e gli avvisi di proprietà.
5. Tranne dove il Presente contratto lo consenta espressamente, la licenza non consente, neanche a terze parti, di: fornire o consegnare il Software a terze parti; utilizzare il Software in un network, in PC multiple, in situazioni di multi-utente dove gli utenti stessi non possiedono licenze individuali; alterare in qualsiasi modo le copie del Software; smontare, de-compile o duplicare la struttura del Software in qualsiasi modo o forma, o procedere in alcuna attività tesa a creare delle informazioni non visibili da parte dell'utente nel normale uso del Software; fare copie o transazioni del Manuale d'uso.

## Norme per la salvaguardia dell'ambiente



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non deve essere gettato come un rifiuto comune, ma deve essere gettato in un apposito contenitore per il riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico. Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, sul manuale o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche intrinseche, i materiali potrebbero essere riciclabili. Attraverso il riciclaggio dei rifiuti ed altre forme di gestione del Materiale Elettrico ed Elettronico, puoi dare un significativo contributo alla conservazione e alla salvaguardia dell'ambiente.

Per ottenere informazioni sul Punto di raccolta a te più vicino, contatta gli enti competenti.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL