

Cosa posso fare con Hercules DJ Console?

Per animare le loro feste, i novizi DJ possono cominciare da queste 3 operazioni principali:

1. Avviare la musica: impostazione di un punto di partenza (cue point).

Dato che alcune tracce sono troppo lente per ballare, il DJ può scegliere il punto da cui far partire la musica: questo punto è detto cue point (pulsante **CUE**).

- Il DJ imposta il cue point premendo il pulsante **CUE** al punto della traccia desiderato, quando questa non è ancora in fase di riproduzione; sia in Virtual DJ che in NewDJ.
- Durante la riproduzione della traccia, il DJ può saltare direttamente al cue point:
 - In Virtual DJ, avvia la riproduzione della traccia premendo il pulsante **Play/Pause**, quindi preme il pulsante **CUE** per passare automaticamente al cue point definito in precedenza.
 - In NewDJ, premendo il pulsante **Play/Pause** la riproduzione della traccia comincerà a partire dal cue point.

2. Passare da un brano all'altro senza disturbare le danze.

- Evitare una pausa tra una traccia e l'altra: uso dell'indicatore **Crossfader**.

Dopo aver caricato una traccia per ciascun banco, durante la riproduzione contemporanea dei due file (controllabile tramite i pulsanti Play/Pause dei due banchi), puoi passare da una traccia all'altra muovendo l'indicatore **Crossfader** verso un banco piuttosto che l'altro.

=> Una volta presa confidenza con il crossfading, puoi fare il DJ ad una festa. Tuttavia, vi sono altre cose da poter/dover imparare per aumentare le tue abilità.

- Sincronizzazione del ritmo delle 2 tracce: uso della funzione **AUTO BEAT**.

Il tuo pubblico gradirà sicuramente il passaggio graduale da una traccia all'altra (soprattutto se sta ballando), piuttosto che un istantaneo cambio di ritmo. Ove possibile, dovresti cercare di sincronizzare il ritmo del brano in riproduzione con quello della traccia immediatamente successiva.

- Calcolo dei Beats Per Minute (BPM) di ciascuna traccia:

In Virtual DJ: seleziona il file audio, clicca su di esso col il tasto destro e seleziona **Analyze**. Il software calcolerà quindi i BPM medi della traccia in questione.

In NewDJ SE: ascoltando la musica attraverso le tue cuffie, clicca sul pulsante **BPM**

Count di NewDJ ogni qual volta ascolti un battito: NewDJ calcolerà istantaneamente i BPM del brano.

- Sincronizzazione dei BPM della traccia B con quelli della traccia A:

Una volta calcolati i BPM delle tracce caricate nei banchi A e B, premendo il pulsante **AUTO BEAT** del banco B, adatterai i BPM del banco B a quelli della traccia nel banco A.

Per passare dalla traccia A alla B, puoi utilizzare il **Crossfader**: i ballerini non saranno affatto disturbati, in quanto il ritmo della musica non cambierà. Potrai ripristinare i BPM originali della traccia B regolando l'indicatore **Pitch**.

=> Una volta sincronizzati i BPM, i ballerini potranno mantenere lo stesso ritmo anche durante il passaggio alla nuova traccia audio.

- Sfumare i livelli di amplificazione sonora: uso dei controlli **Bass, Medium e Treble**.

Per passare da una traccia all'altra, i tuoi mix risulteranno migliori se ti atterrai alla seguente procedura (esistono certo altri modi per perfezionare il mix, questo è solo un suggerimento):

- a) Mentre è in riproduzione la traccia A, imposta i controlli **Bass, Medium e Treble** del banco A ad un valore tra il medio e il massimo, quindi imposta i controlli **Bass, Medium e Treble** del banco B ad un valore compreso tra il minimo ed il medio.
- b) Durante il passaggio dal banco A al banco B:
 - Blocca il **Crossfader** al centro per circa 5 secondi.
 - Durante questo intervallo di tempo, aumenta il livello dei controlli **Bass, Medium e Treble** del banco B, portandoli ad un livello tra il medio e il massimo.

- Contemporaneamente, porta i controlli **Bass, Medium e Treble** del Banco A ad un livello tra il minimo e il medio.
- c) Puoi ora spostare il **Crossfader** completamente verso il Banco B.
=> Seguendo questa procedura, renderai più graduale il passaggio del suono dal Banco A al Banco B, dando al pubblico l'idea che i due brani siano effettivamente collegati.

3. Aggiunta di annunci o effetti sopra la musica.

- Parla al tuo pubblico sopra la musica, utilizzando un microfono e la funzione Talkover:
 - Avvia DJ Console Mixer.
 - Attiva la modalità audio **Avanzata** (DJ).
 - Tramite DJ Console Mixer, seleziona il livello di attenuazione della musica in sottofondo (-6dB dovrebbe andare bene).
 - Porta il pulsante **Talkover** del pannello frontale di DJ Console al minimo.
 - Collega il tuo microfono all'ingresso da ¼ pollici per microfono.
 - Accendi il tuo microfono.
 - Riporta il pulsante **Talkover** del pannello frontale di DJ Console al livello da te desiderato.
 - Premi il pulsante **Talkover** (l'indicatore **ON AIR** di DJ Console Mixer si illuminerà di rosso).
 - Parla al tuo pubblico utilizzando il microfono.
 - Dopo aver fatto il tuo annuncio, premi nuovamente il pulsante **Talkover**. L'indicatore **On Air** di DJ Console Mixer ridiventerà grigio (la funzione Talkover non è più attiva).
 - Porta nuovamente il pulsante **Talkover** al livello minimo.
 - Spegni il tuo microfono.

=> In questo modo, il tuo annuncio verrà riprodotto sopra la musica, il modo tale che il pubblico possa ascoltarti.

- Aggiungi un effetto speciale sopra la musica. Uso del pulsante **Fx**:
Per aggiungere un effetto sopra la musica, puoi utilizzare il pulsante **Fx** e quindi selezionare l'effetto tramite i pulsanti 1, 2 e 3. In Virtual DJ gli effetti predefiniti sono Flanger, Over-loop e Brake, mentre in NewDJ sono Flanger, Scratch e Gargle.

=> In generale, un novizio DJ usa gli effetti unicamente per attirare l'attenzione su un nuovo brano o per segnalare un annuncio: usa raramente l'aggiunta di effetti.

Oltre alla performance live, il DJ può realizzare dei brani utilizzando i propri mix, il che può rivelarsi assai più complicato che animare delle feste dal vivo. Un DJ può:

- Creare nuovi loop ed effetti sonori, ad esempio utilizzando il software Storm DJ.
- Personalizzare effetti da utilizzare dal vivo, come lo scratching.