

PCDJ Dex

Manual

PCDJ Dex Versão:
Última revisão deste documento:
Website:

1.0 #7134
Setembro 10, 2009
<http://www.pcdj.com>

1 - Índice

1 -	Índice	2
2 -	Introdução	4
3 -	A Playlist e o Navegador (Browser).....	5
	O Navegador de Ficheiros (Browser).....	5
	A Playlist	5
	Pesquisas	6
	Chace de Tags.....	6
	Record Cases (Caixas de Discos)	6
	Smart Playlists (Playlists Inteligentes)	6
	CDs de áudio.....	7
	Windows Explorer ou Livrarias de Outros Programas	7
	Colorir Músicas	7
	Ícones	8
	Playlists do iTunes	8
	Autoplay	8
	Preview (Pré-escuta)	8
	Mais.....	8
	Fazer o Cue	9
	Pontos Cue	9
	Pitch e Intervalo de Pitch.....	9
	Posição	10
	Looping	10
	Menu Player	10
	Visualizador de BPM.....	10
	Detecção Automática de BPM.....	10
	Jog Wheel	11
A	Janela da Mixer	11
	Volume	11
	Equalizer (Equalizador)	11
	Misc tab (Aba Misc)	11
4 -	Efeitos	12
	3-band Equalizer (Equalizador de 3-bandas)	12
	Flanger.....	12
	Echo.....	12
	Gapper.....	12
	Loop.....	12
	Tempo Control.....	12
	Filter (Filtro).....	13
	Bitcrusher	13
	Efeitos VST	13
	Acertar Batidas (Beat-matching)	13
5 -	Configuração de Saídas de Áudio.....	14
	Output Driver (Driver de Saída).....	14
	Usando a Mixer Interna do Dex.....	14
	External mixer (Mesa de Mistura Externa)	14
6 -	Gravação e Broadcasting (Transmissão)	16
	Gravação em MP3, Ogg e Wave	16
	Shoutcast.....	16
	Edcast (Anteriormente Conhecido como Oddcast)	17
7 -	Scripts e command-line parameters.....	17
	Scripts	17
	Command-line parameters.....	17
8 -	Atalhos de Teclado (Keyboard Shortcuts).....	18
	Atalhos Padrão (Default Shortcuts)	18
	Edição dos Atalhos de Teclado	19
	Controladores Externos	19
	Hercules DJ Console	19

Hercules DJ Console RMX	21
EKS XP10 / EKS XP5	22
Behringer BCD-2000 and BCD-3000	24
Vestax VCI-100, VCM-100.....	27
Denon DN-HC4500, DN-HS5500, DN-S1200	30
PCDJ DAC-2	33
PCDJ DAC-3	34
Stanton SCS.3d DaScratch	36
Dispositivos MIDI.....	37
9 - Sampler	38
10 - Options (Opções)	39
In/Out (Entrada/Saída)	39
Som.....	40
Visuals (Aparência)	41
Playlist	41
General	41
Keyboard (Teclado)	43
Vinyl Control.....	43
Debug	45
11 - Erros & Relatório de Bugs	45

2 - Introdução

DEX é a ferramenta definitiva para misturas e dj'ing. Este manual descreve as funcionalidades disponíveis na instalação padrão do DEX. Por favor note que tanto as skins como os atalhos de teclado podem ser mudados consoante o seu gosto. Nem todas as skins iram implementar a totalidade das funcionalidades do DEX e algumas skins podem implementar funcionalidades que não estão disponíveis na skin padrão.

Cada deck (leitor) pode ler uma faixa (música), a qual pode ser controlada começando-a, parando-a, metendo-a em loop e alterando-lhe o pitch. Em cada deck (leitor) podem-se ver informações como o título, artista, bit rate, bpm, posição da música e o desenho da onda (waveform).

As BPM¹ (batidas por minuto) indicam o tempo da canção e são usadas para igualar o tempo de diferentes canções. O DEX consegue detectar esse tempo automaticamente para quase todas as canções.

No DEX, cada deck (leitor) tem uma janela de efeitos para controlar os efeitos desse deck (leitor). Os efeitos integrados incluem flanger, advanced echo, filter, bitcrusher e gapper. Se necessitar de outros efeitos, o DEX também pode ler [efeitos vst](#)², o que permite usar efeitos vindos de terceiros no DEX. Todos os efeitos podem usar a informação do tempo para se sincronizarem com a música.

A mixer (mesa de mistura) conecta os dois decks (leitores). A mixer (mesa de mistura) serve para misturar as suas músicas. Através desta janela pode-se mudar o volume, o ganho (gain) e o volume da pré-escuta. Existe também um equalizador gráfico de 3 bandas por deck (leitor) assim como um crossfader e o volume geral. Se preferir usar uma mesa de mistura externa (external mixer) que já possua, isso também é possível no DEX.

Na janela da mixer, existe também um visor que pode mostrar um equalizador de espectro (spectrum equalizer), informações gerais da mistura ou onde se pode alterar as definições do crossfader, a gravação de um mix ou o controlo de um terceiro deck (leitor)

Seleccionar músicas é muito fácil com o navegador (browser)/playlist que lê tags (identificações) ID3v1 e ID3v2 em mp3, como também em ogg, wma e flac e apresenta as músicas no formato que quiser.

Toda a informação para cada música é gravada usando tags ID3v2, o que significa que toda a informação que necessita na canção fica guardada. (BPM, título, artista, tamanho, pontos cue,...) Devido às informações das tags ficarem gravadas numa base de dados, é muito fácil de achar uma música tecendo alguma da informação de algum campo dessas tags.

O DEX também tem suporte nativo para vários controladores como as consolas DJ da Hercules, Behringer BCD-2000 e BCD-3000, EKS XP10 e XP5, Vestax VCI-100 e VCM-100, o Denon HC-4500, HS-5500, S3700 e S1200, o PCDJ DAC-2 e DAC-3, a Stanton SCS.3d DaScratch e a Allen&Heath Xone:2D.

Outros controladores midi podem ser configurados para serem também usados com o DEX.

Se preferir a sensação real do vinil, o DEX também suporta o uso de gira-discos com discos de timecode.

¹ Batidas por minuto, indicam o tempo de uma canção

² http://en.wikipedia.org/wiki/VST_Plugin

3 - A Playlist e o Navegador (Browser)

Para se começar tem que se carregar músicas primeiro. Isto pode ser feito através da playlist e do navegador (browser) de ficheiros. Algumas skins incluem um botão “Mode” para personalizar a aparência da janela da playlist.



O Navegador de Ficheiros (Browser)

Numa das listas pode-se escolher uma pasta, noutra lista podem-se ver os ficheiros de música encontrados na pasta seleccionada. Para seleccionar uma unidade de armazenamento diferente (drive), use o botão “Drive”. Para fácil acesso às suas directorias de música mais usadas, pode usar o botão “Add favourite” que lhe permite adicionar pastas à lista que será sempre mostrada.

Se uma directoria não tiver nenhuma música mas tiver menos de 4 subdirectorias, o conteúdo dessas subdirectorias é mostrado. Por exemplo, quando se tem uma directoria chamada ‘Algum Álbum’ com as subdirectorias ‘CD1’ e ‘CD2’, são-lhe mostradas todas as músicas do cd quando selecciona a directoria ‘Algum Álbum’.

Assim que tiver escolhido a directoria na qual quer ler uma canção, você, ou coloca a música na sua playlist para a tocar depois, ou então pode toca-la imediatamente num dos decks (leitores).

Para adicionar uma música à sua playlist, simplesmente faça duplo-click sobre ela, ou arraste-a para a playlist. Pode assim continuar a escolher outras músicas que queira tocar mais tarde.

Para carregar uma música directamente num dos decks (leitores), arraste-a até ao deck (leitor) onde deseja que a música toque ou pressione sobre ela com o botão direito do rato e escolha a opção ‘Load in Free Player’ (ler num leitor livre), que a irá colocar num dos decks (leitor) que não estiver a tocar. Se não houver nenhum deck (leitor) disponível (os dois leitores estão a tocar), a música não será carregada e terá de parar um dos leitores antes de a conseguir carregar.

O navegador de ficheiros também lhe permite apagar ou mover ficheiros clicando com o botão direito do rato neles. Isto torna mais fácil gerir a sua biblioteca musical.

A Playlist

Para ler uma música que tenha adicionado à sua playlist, faça duplo-click sobre ela para a ler num dos leitores disponíveis, pressione o botão do lado direito sobre ela para especificar qual o deck (leitor) onde a deseja carregar ou arraste-a da playlist até ao leitor que desejar. Quando você selecciona o deck (leitor) manualmente, a música será carregada nesse leitor mesmo que ele esteja a tocar.

Se desejar usar o terceiro deck (leitor), você terá de adicionar o ficheiro à sua playlist, e depois pressionar sobre ela com o botão direito do rato e seleccionar “load in third player” (ler no terceiro leitor). Depois disso, irá aparecer o terceiro leitor caso a skin suporte essa opção. É claro que pode apagar uma música da sua playlist (não no seu disco rígido) seleccionando-a e pressionando o botão delete (apagar) no seu teclado.

Pesquisas

Se pressionar a tecla F1 irá aparecer uma janela de pesquisa (search window). Escreva qualquer parte do título de uma música, artista, cd ou outro tipo qualquer de dado guardado no tag que irá ser procurado. O DEX irá procurar no seu cache de tags, do qual consistem todas as directorias que tiver navegado usando o DEX. Se quiser garantir que o DEX pesquisa nas pastas correctas, ou para actualizar o cache de tags, pode usar a opção Menu->Build Tag Cache para manualmente seleccionar uma pasta que queira adicionar ao cache.

A janela da playlist contém também uma caixa de pesquisa (search box) onde você, ao começar a teclear algo inicia uma pesquisa. Quando apagar o termo que procura, a pasta que estava aberta anteriormente irá aparecer de novo.

Chace de Tags

Para acelerar a navegação e para que sejam possíveis pesquisas, o DEX guarda as informações dos Tags como o título e o artista numa base de dados. Cada pasta em que você navegar pela primeira vez é automaticamente adicionada a essa base de dados, e cada vez que reiniciar o DEX, as pastas por onde navegou serão novamente verificadas à procura de ficheiros novos ou apagados.

Quando está mesmo a começar a usar o DEX, ou quando fizer muitas mudanças como adicionar/remover ficheiros ou editar tags, será boa ideia usar a opção 'Build Tag Cache' para permitir que o DEX fique a conhecer essa pasta e possa adicionar todos os tags nessa pasta e respectivas subpastas à sua base de dados.

Após seleccionar Menu->Build Tag Cache e seleccionar uma pasta, o DEX irá começar a procurar todas as músicas e a adiciona-las à sua base de dados. Isso será feito em fundo (background) para que possa continuar a usar o DEX enquanto ele realiza essa tarefa. Verá que o fundo na caixa de pesquisa irá aparecer amarelo ou vermelho enquanto o cache de tags está a ser construído. Pode até sair do DEX e a construção do cache de tags irá recomeçar do ponto onde ficou quando voltar a iniciar o DEX.

Record Cases (Caixas de Discos)

Para que seja ainda mais fácil encontrar e organizar a música que desejar tocar, pode organizar a sua música em 'Record Cases' (caixas de discos). Pode criar novos crates (caixotes) ou ler um já existente usando o botão 'Case' no fundo da janela da playlist.

As 'Record Cases' são gravadas automaticamente quando sai do DEX. Se quiser, também pode adicionar playlists já existentes no formato .m3u copiando-as para:

c:\program files\Dex\settings\username\playlists (no Windows XP)

c:\Users\username\Local Settings\Dex\settings\username\playlists (no Windows Vista)

Se quiser, até pode organizar as playlists em diferentes subdirectorias.

Existem algumas record cases padrão que agem de maneiras ligeiramente diferentes. A primeira record case especial é a playlist **loadedsongs** (músicas já lidas). Quando inicia o DEX ela estará vazia, mas quando ler músicas em qualquer dos decks (leitores), essas músicas iram ser adicionadas a essa playlist. Também funciona de maneira similar à playlist corrente na maneira que, pode recuperar a última música lida abrindo-a antes de ler alguma música nova. A segunda record case especial chama-se **waitlist** (lista de espera). Com controladores com o DAC-2, é muito fácil adicionar músicas a esta record case, assim como abri-la e ler músicas nela. Esta mesma record case é usada por defeito para tocar automaticamente músicas dela quando o AutoPlay está seleccionado. Será aberta automaticamente quando iniciar o DEX.

Smart Playlists (Playlists Inteligentes)

As Smart Playlists (playlists inteligentes) são geradas dinamicamente na base de algumas regras. Sempre que hajam músicas adicionadas à base de dados, as smart playlists iram reflectir essas mudanças. Você pode, por exemplo, ter uma smart playlist que inclua todas as suas músicas que contenham na sua tag 'pop' como género, todas as músicas com um valor alto de BPM, ou até combinações variadas.

Para criar uma smart playlist, pressione o botão 'Case' e em seguida escolha 'Create New Smart Playlist' (criar uma nova smart playlist). Depois de nomear a sua nova smart playlist, irá aparecer uma caixa de diálogo que lhe irá permitir criar uma nova playlist. No campo da esquerda seleccione a área em que quer usar o filtro de selecção, na segunda coluna seleccione a acção (action) para essa respectiva área, e no campo da direita digite o critério de selecção.

Pressione 'Add Rule' (adicionar regra) para adicionar uma regra. Todas as regras são combinadas usando 'AND' (e), mas numa única linha também se pode usar 'OR' (ou). Por exemplo, uma linha pode conter "genre is rock OR genre is pop" ("género é rock OU género é pop").

Ainda existem duas acções especiais, 'sort by' (organizar por) e 'group by' (agrupar por). Sort by irá organizar a playlist segundo o campo seleccionado. Group by irá dinamicamente gerar subpastas por debaixo da smart playlist correspondente. É mais fácil perceber isto com um exemplo. Suponha que tem uma smart playlist que se parece com isto:

genre contains house (género contém house)

group by year (agrupar por ano)

sort by artist (organizar por artista)



Quando abrir a playlist, irá ver todas as suas músicas house organizadas por artista. Ainda assim, também irá ver alguns subgrupos.

Ao seleccionar um desses subgrupos irá mostrar-lhe todas as músicas house de um ano em específico, organizadas por artista.

Pode refinar o grupo cláusula adicionado um parâmetro 'range' (intervalo) para agrupar por um intervalo de valores. **group by year range 10**, por exemplo, irá agrupar a sua smart playlist por década, **group by bpm range 5** irá agrupar por intervalos de 5 bpm, desde 120-124, 125-129, 130-134 e por aí em diante...

Para criar uma smart playlist que apenas mostre músicas que tenham sido recentemente adicionadas à sua biblioteca, você pode usar createddays para isso:

createddays < 14

Isto fará com que sejam apenas mostrados ficheiros que tenham sido criados nos últimos 14 dias.

CDs de áudio

Pode usar os seus CDs de áudio directamente através do DEX, mas existem umas quantas coisas que deve de conhecer sobre como os ler. A primeira opção é arrastar e largar ficheiros.cda desde uma janela do explorador do windows até ao leitor no qual deseja carregar a música. A segunda opção é seleccionar a unidade onde colocou o cd na library (onde se selecciona as pastas). Para ver as faixas ou para actualizar a lista quando insere um novo cd, precisa de pressionar a tecla F5. Se tiver uma ligação de internet, o DEX irá também tentar achar os títulos das músicas no [freedb database](http://freedb.org) e mostra-los em vez dos números das faixas.

Windows Explorer ou Livrarias de Outros Programas

Se preferir usar o explorador do windows, também o pode fazer. Arraste as músicas até à zona de playlist onde elas ficaram, ou então até algum dos leitores para o carregar. Também pode usar a livraria do seu programa favorito de música desde que este suporte arrastar e largar músicas, ou seja especificamente feito para trabalhar com o DEX.

Colorir Músicas

Outra característica das playlists do DEX é que pode dar uma cor específica a uma música. Isso torna mais fácil achar uma música dentro de um género particular ou para ser tocada num determinado caso ou ocasião. A cor é também guardada no tag da música, assim permanece nesse ficheiro para onde quer que o mova. Para escolher a cor, simplesmente pressione o botão direito do rato sobre a música na playlist ou no navegador e escolha 'Select Color' (seleccionar cor). Pode assim escolher a cor para essa música, ou pode escolher remover uma cor.

Ícones

Cada música tem um ícone na playlist e no navegador do DEX. Existe um ícone para músicas que tenham tocado na presente sessão, e 3 ícones para indicar se a música é nova ou não.

Playlists do iTunes

É possível fazer o DEX ler as suas playlists do iTunes, que depois disso iram aparecer por baixo do botão Case, e por baixo de uma secção separado chamada 'iTunes' na listagem de pastas. Vá ao Menu->Options->Playlist para permitir esta função. Se não permitir esta função, as playlists do iTunes continuaram disponíveis, mas abri-las será muito mais lento.

Autoplay

Por defeito, o autoplay tocará músicas da record case 'waitlist'. Pressione o botão 'case' e seleccione waitlist para abrir a waitlist. Também pode adicionar músicas à waitlist seleccionando-as e pressionando o botão 'wl+'.

Para que o autoplay toque músicas de outra pasta ou record case, pressione o botão direito do rato sobre a pasta ou case na list à esquerda, e seleccione 'Set Autoplay Folder' (definir a pasta de autoplay).

Para activar or desactivar o autoplay pressione o botão 'autoplay'.

Em Options->General você pode configurar a maneira como o autoplay irá trabalhar:

Basic (Básico): No final de uma música o crossfader irá deslocar-se para o outro lado. A duração dessa deslocação é definida usando o 'fadetime'. Pode usar um valor negativo para criar um salto entre a mistura.

Beatmatching (Acerto de Batidas): As BPM serão automaticamente definidas e será tentado que a música desvaneça consoante as batidas acertadas.

Fully Automatic (Completamente Automático): A duração que demora a desvanecer é ignorada, dependendo da diferença entre as BPM de cada canção, ou é seleccionado uma mistura de batidas acertadas de 20 segundos, ou uma mistura rápida de 3 segundos.

Start Song (Início da Música): Por defeito é 0%, o que começará a próxima música assim que a mistura começar. Pode ajustar isto para que a próxima música apenas comece quando a mistura já está a ocorrer, para que não perca o início da próxima música porque o volume ainda estava muito baixo.

Preview (Pré-escuta)

Ou use o botão direito do rato sobre uma música e seleccione 'Preview...', ou seleccione uma música e use os botões play/stop/fwd/back no fundo da janela da playlist para realizar a pré-escuta. Se definiu o modo de saída para que uma saída seja para o master e outra para os auscultadores, a pré-escuta irá tocar atrás da saída dos auscultadores. Se escolheu o modo de saída para que cada deck (leitor) use uma saída diferente, a pré-escuta será ouvida através da saída onde o leitor não estiver a ser usado.

Mais...

Pressione o botão direito do rato sobre a scrollbar (barra de scroll) para ver o número de itens na playlist. Pressione o botão central do rato (pressione a scroll wheel) num item para mostrar mais detalhes como o caminho completo onde o ficheiro está localizado.

Os Decks (Leitores)

Fazer o Cue



O DEX oferece 3 métodos para fazer Cue. O primeiro é o modo nativo do DEX, o segundo é o modo CDJ e o terceiro é o modo PCDJ.

No **modo DEX**, o botão play/pause inicia a música. Quando o botão é pressionado novamente enquanto a música está a tocar, o ponto cue actual irá ser definido nessa nova posição e a música é pausada. O botão stop irá retomar a posição para o ponto cue actual e parará a música. Ao pressionar novamente o botão

stop, a posição voltará para o início da música.

No **modo CDJ** o botão play/pause também inicia ou pausa a música, mas o ponto cue não é alterado. Para marcar um ponto cue, primeiro pause a música, e depois pressione o botão stop/cue. Se pressionar o botão stop/cue enquanto a música está a tocar irá parar a música e a posição voltará para o ponto cue actual. Quando a música é parada num ponto cue, o botão stop/cue irá tocar a música tanto tempo quanto o botão tiver pressionado, e retornará ao ponto cue quando deixar de premir o botão. Se desejar que a música continue a tocar, pressione o botão play antes de deixar de premir o botão cue. (Claro que isto não pode ser feito só com o rato)

O **modo PCDJ** é muito semelhante ao modo CDJ. A excepção é que quando se pausa uma música, e em seguida a jog wheel no seu controlador, a música irá se ouvir em modo stutter (engasgado) indicando a posição actual do ponto cue. No modo PCDJ mode A o ponto cue será definido no início do loop de stutter. No modo PCDJ mode B o ponto cue será definido no final do loop de stutter, o que é similar a outros produtos PCDJ.

Por definição, os atalhos de teclado são F2 para play/pause e F3 para cue/stop no deck (leitor) 1, e F6 e F7 para o deck (leitor) 2. Para mover um ponto cue, pare a música e pressione o botão direito do rato e mova a jog wheel para cima ou para baixo. Se desejar usar o teclado, os atalhos padrão são q e w para o deck (leitor) 1 e r para o deck (leitor) 2.

Pontos Cue

Para guardar um ponto cue pressione o botão direito do rato sobre uma das quatro slots para pontos cue. Quando quiser voltar a essa posição mais tarde, simplesmente pressione o número do ponto cue que desejar. Para remover um ponto cue, pressione o botão central do rato sobre o ponto cue que desejar remover.

Com o botão LOOP/CUE você pode mudar entre ler e guardar loops e ler e guardar pontos de cue.

Pitch e Intervalo de Pitch

A velocidade de uma música pode ser alterada através do slider vertical ao lado da jog wheel.

Ao pressiona-lo com o botão esquerdo do rato simplesmente muda o pitch, com o direito redefine o pitch para a velocidade normal. Use o botão 'Sync' (sincronizar) para sincronizar as bpm em relação ao outro deck (leitor).

Em algumas skins, pode usar o botão direito do rato para suavemente deslizar até a um valor desejado de pitch, e outras skins irá redefinir o pitch a 0%.

O intervalo padrão do pitch é de 8%. Ao clicar em pitch range, poderá seleccionar entre um intervalo de pitch de 8, 16, 24, 50 ou 100%.

Posição

Pode procurar qualquer posição numa música ao clicar numa posição na barra de posição. Irá ter uma visão geral de uma música na barra de posição. Uma visão geral mais detalhada da música é mostrada na área acima da barra de posição. Se tiver definido a opção 'High Quality and Zoomable waveforms' nas opções Visuais, pode definir o nível de zoom ao arrastar o barra de posição detalhada para cima ou para baixo. Ao pressionar o rato com o botão direito irá redefinir o nível de zoom para o valor padrão. Note que esta opção só é recomendada para computadores rápidos.

Looping

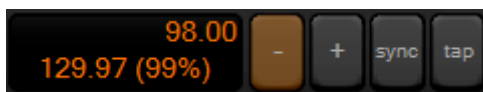
Se desejar fazer um loop em alguns compassos, pressione o número de compassos que você quer em loop. Para desactivar o loop, volte a pressionar o número outra vez. O loop só trabalhará como deve de ser se as bpm forem devidamente detectadas. Por erro, o ponto final do loop será a posição actual na música, o que quer dizer que já terá ouvido o que vai meter em loop antes de pressionar o botão. Algumas pessoas preferem definir o ponto inicial do loop quando pressionam o botão, se for o seu caso pode configurar isso na secção 'General' na caixa options.

Menu Player

Pode aceder ao menu player clicando com o botão direito do rato no botão turntable. Use esse menu para fazer edit/show tags (editar/mostrar tags) da música que estiver a tocar. Se tiver hardware externo como um gira-discos ou um leitor de cds conectado e configurado com o DEX, será através desse menu que poderá escolher essas entradas exteriores (external inputs). Se tiver instalado o FinalScratch, SSL, VirtualDJ ou MsPinky plug-in digital de vinyl, irá conseguir inicia-los através desse menu.

Note que este menu poderá não estar disponível em todas as skins.

Visualizador de BPM



BPM significa Batidas Por Minuto, e é uma indicação do tempo de uma música. Este valor pode ser usado para começar loops correctamente e para sincronizar o tempo

de duas músicas. Usualmente as BPM são automaticamente detectadas, e não é necessário fazer mais nada. Algumas vezes a detecção automática das BPM pode não ser precisa o suficiente. Neste caso pode usar o botão 'Tap' para marcar as BPM manualmente. Depois de algum tempo irá ver o número a mudar. Pressione o botão direito do rato para redefinir os leds na primeira batida. Isto torna mais fácil verificar se as BPM estão correctas. Se os leds se moverem mais rapidamente ou mais lentamente que a batida, você pode fazer mudanças nas BPM usando os botões de mais e menos. Para um controlo mais preciso, mantenha a tecla SHIFT enquanto pressiona o botão cima ou baixo para mudar as BPM somente em 0.1. Por baixo das BPM está um segundo valor de BPM. Esse é o valor que o DEX detectou automaticamente. A percentagem a seguir ao valor indica a exactidão dessa detecção.

Note que nem todas as skins incluem um botão 'Tap'. Nesse caso pode editar as bpm através do Editor de Tag (Tag Editor). (faça duplo-click na informação título/artista)

Detecção Automática de BPM

A Detecção Automática de BPM está seleccionada por defeito, mas pode ser desligada nas opções (options) se não a desejar usar. A detecção começa logo que carrega uma canção no deck (leitor). Quanto a precisão das BPM detectadas é alta o suficiente, as BPM mostradas iram ter uma cor mais brilhante. Como a detecção das batidas não é sempre 100% precisa, você pode ainda desejar fazer um acerto mais preciso. Depois das BPM serem definidas, são guardadas no tag ID3v2 para que não seja necessário voltar a defini-las novamente. O valor de BPM a cinzento ao lado da duração da música indica o valor de BPM achado no momento pela detecção automática, bem com um valor que indica o quanto preciso é o valor detectado. Se for maior que 50% pode ter a certeza absoluta que o valor está correcto.

Jog Wheel

A jog wheel pode ser usada para acelerar ou atrasar temporariamente a música para a conseguir sincronizar com outra música. Enquanto se move por cima da jog wheel com o seu rato, pode clicar no botão 'p.bend', e mantê-lo pressionado enquanto move o rato para cima ou para baixo para acelerar ou atrasar a música. Quanto mais mover o seu rato, mais a música irá atrasar ou adiantar. Assim que largar a tecla do rato, o pitch irá voltar ao valor com que estava anteriormente. Também pode usar o botão 'scratch' na jog wheel para fazer scratch usando o rato.

A Janela da Mixer

O que pode fazer na janela da mixer (mesa de mistura) depende completamente da skin que estiver a usar. Algumas skins são construídas para serem usadas com um controlador midi (midi controller) ou com uma mesa de mistura externa (external mixer), e que só incluam um número limitado de controlos.

Volume

O crossfader pode ser usado para desvanecer de um deck (leitor) para o outro. Use o botão esquerdo do rato para mudar o fader para o centro, use o botão do meio do rato para mover o fader até uma certa posição. No topo de cada medidor VU meter (medidor de unidades de volume) também encontra faders de volume para cada deck (leitor).

Para aumentar o volume mais em músicas com o volume mais baixo, pode usar o gain (ganho). Se o Replaygain estiver definido, o ganho é calculado automaticamente para cada música de modo a que todas as canções soem igualmente altas. Para ouvir a música através dos auscultadores de modo a fazer uma pré-escuta, use o botão headphone, ou o potenciômetro de volume por baixo do ícone de headphone (auscultador).

O volume geral também pode ser alterado usando o potenciômetro de master volume (volume geral) na aba 'misc'. O potenciômetro 'master cue' define a quantidade de volume geral que é enviada para a saída dos auscultadores.

Equalizer (Equalizador)

Cada deck (leitor) tem um equalizador de 3-bandas rotulado de 'hi' (agudos), 'low' (baixos) e 'mid' (médios). Pode usar os botões kill para rapidamente silenciar uma certa frequência ou voltar ao seu volume normal. Os botões kill são mostrados quando pressionado o botão 'fader/EQ'.

FX, PL, MENU

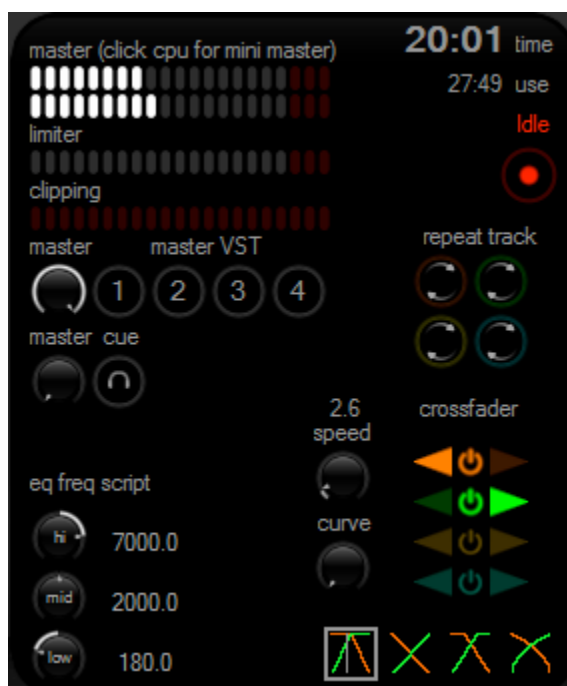
O botão FX selecciona o efeito a ser mostrado, o botão PL alterna a janela playlist on ou off, e o botão Options mostrará um menu para aceder à caixa options.

Misc tab (Aba Misc)

Na aba misc (vários), irá encontrar também um VU meter (medidor de unidades de volume), uma indicação de quando um clipping (quando o som ultrapassa o valor máximo normal o que faz com que distorça) ocorrer ou quando o limiter (limitador) está a trabalhar (usualmente isto indica que o volume está demasiadamente alto).

O botão record pode ser usado para gravar um set. Speed (velocidade) indica a velocidade de actuação do crossfader quando controlado pelo rato (um valor mais baixo significa que se move mais rapidamente).

Curve (curva) define o tipo de curva do crossfader, também pode mudar qual o lado que cada deck (leitor) ocupa no crossfader.



Também pode ler, activar ou mostrar efeitos VST na master output (saída geral) (por exemplo, um compressor definido por si).

4 - Efeitos



Os efeitos incluídos são o flanger, echo, gapper, loop, filter e bitcrusher. Pode escolher um efeito clicando no botão FX. Pode designar um efeito diferente a cada slot clicando no nome do efeito. Para ligar um efeito, pressione o seu botão 'power'. Os parâmetros que podem ser controlados dependem do efeito. Todos os efeitos são sincronizáveis com o tempo.

3-band Equalizer (Equalizador de 3-bandas)

Este é o efeito que irá usar mais nas suas misturas. Para cortar uma banda de frequências, baixe os sliders verticais na janela da mixer. A aba de equalização (equalizer tab) no painel de efeitos (effects panel) permite-lhe que mude a frequência sobre a qual cada banda trabalha. Pode usar isso para cortar mais ou menos de um som. Ao mover o slider 'low eq freq' mais para a direita irá cortar ou aumentar mais os graves do som. Ao mover o

slider 'high eq freq' mais para a esquerda irá cortar ou aumentar mais as altas frequências.

Flanger

Primeiro pressione o botão tap para permitir o efeito, depois use o slider depth para controlar a quantidade de efeito, e use qualquer dos botões ou o slider para controlar a duração do efeito. Pode usar o parâmetro 'high pass' (passa alto) para garantir que o efeito não afecta as baixas frequências. Os sliders 'mode' e 'sound' podem ser usados para ajustar o som do flanger.

Echo

Este efeito tem muitos parâmetros, mas irá conseguir uma grande variedade de efeitos quando perceber como os usar. O slider depth (profundidade) controla a porção do som a ser ecoado. Normalmente não deve defini-lo a 100% por isso fará com que o som te torne cada vez mais alto até que se torne só num monte de barulho. O slider length (duração) controla a duração do eco. Também pode escolher a duração do eco através do número de batidas usando os botões. Os sliders high e lowpass (passa-baixo e passa-alto) controlam como o som ecoado é filtrado.

Gapper

O gapper é um efeito que liga e desliga rapidamente o som. A velocidade pode seleccionada com o slider length (duração), ou com os botões. O slider depth (profundidade) controla a força do efeito. O parâmetro shape (forma) muda entre um comportamento de onda square (quadrada) ou de onda sine (sinusoidal). Algumas vezes o comportamento de onda square (quadrada) é demasiadamente forte, assim poderá usar de melhor forma o comportamento de onda sine (sinusoidal).

Loop

A aba loop (loop tab) é apenas uma extensão dos botões de loop dos decks (leitores). A diferença é que tem um maior leque de opções que variam de ¼ de compasso até 16 compassos. Também pode mover o loop adiante ou para trás, aumentar/diminuir o comprimento do loop usando os botões X e Y. Clicando sobre esses botões com a tecla direita do rato irá mover o loop um compasso ou mudar o comprimento exactamente um compasso.

Tempo Control



Para usar este efeito, simplesmente ligue-o através deste botão. Quando ligado, sempre que mude a velocidade de uma música, o pitch permanecerá o mesmo (assim as suas músicas soaram mais rápidas, mas não com um tom mais alto). Isto é muito útil quando sem tem duas músicas que se querem misturar e que têm velocidades muito diferentes.

Filter (Filtro)

Primeiro disponibilize-o pressionando o botão tab, depois use o slider filter para filtrar o som. Quando move o slider para a esquerda, irá cortar primeiro as altas frequências, e quando move o slider para a direita, irá cortar primeiro as baixas frequências.

Use as definições de bandwidth (largura de banda) para especificar a ressonância (resonance) do filtro. (Um valor mais baixo significa mais ressonância)

Bitcrusher

Este efeito introduz tipos de distorção específicos. O parâmetro bit-depth (profundidade de bits) muda a quantidade de bits usados para representar um sample. O parâmetro downsample especifica a quantidade que irá ser reduzida à samplerate do som. O downsampling é feito com um algoritmo muito simples que introduz alguns sons novos. A maneira mais fácil de perceber o que isto faz é simplesmente experimentá-lo.

Finalmente o parâmetro overdrive é apenas um ganho seguido de soft clipping, criando um som muito forte e distorcido.

Efeitos VST

Para ler um efeito vst, use o botão Load. Para o disponibilizar, use o botão tap.

As primeiras 7 definições podem ser editadas com os sliders no painel de efeitos (effect panel).

Alguns efeitos vst incluem um interface gráfico para editar todos os parâmetros. Pode abrir esse interface usando o botão 'Show' (mostrar). Através do menu drop down poderá escolher um preset caso o plugin tenha alguns presets já definidos.

Actualmente, na skin padrão, existem 2 slots para efeitos vst (podrá substituir qualquer um dos outros efeitos pela segunda slot de efeitos vst clicando com o botão direito do rato em frente ao efeito, e seleccionando o efeito vst). Isto significa que poderá ter 2 efeitos vst carregados e a trabalhar ao mesmo tempo.

Acertar Batidas (Beat-matching)

Depois de carregar duas músicas com as suas BPM definidas, provavelmente quererá sincronizá-las para que ambas as batidas coincidam.

Inicie uma música. Inicie a outra música. Faça click no botão 'Sync' no leitor oposto (o que ainda não está a ouvir) para sincronizar as batidas. Agora faça um fade suave para a outra música até conseguir ouvir muito silenciosamente a sua batida. Provavelmente não iram estar sincronizadas; isto é o que terá de fazer.

A maneira mais fácil fazer isto é usar a 'jog wheel' no outro leitor. Pressione o botão p.bend na roda. Isto não irá fazer nada. Quando deslizar o rato para cima ou para baixo, o pitch também se irá mover para cima ou para baixo. Assim que largar o botão, o pitch voltará ao voltar em que se encontrava. Agora deslize para cima ou para baixo até que as batidas estejam sincronizadas. Ter a noção se uma batida está mais adiantada ou atrasada que outra requer algum talento, mas você irá aprender isso naturalmente com a prática.

Agora pode continuar a fazer um fade para o outro leitor. Como as BPM que definiu podem não estar 100% correctas (os leitores podem ter uma diferença de cerca de 0.1/0.2 BPM entre ambos) você poderá ter de fazer constantemente acertos mais precisos enquanto está a fazer a mistura. Se lhe parecer que uma música continua mais lenta que outra, deverá mudar o pitch usando a barra de pitch. Tente não deslizar mais de 5% para cima ou para baixo enquanto a música toca, pois isso provavelmente será audível.

5 - Configuração de Saídas de Áudio

Output Driver (Driver de Saída)

Na aba Options->In/Out terá de seleccionar primeiro o driver de saída (output driver). Se a sua carta de som tiver suporte ASIO, é recomendado que o seleccione, visto que isto irá garantir-lhe a mais baixa latência e melhor qualidade de som. Se esta opção não for disponível, deverá escolher DirectSound. No Windows Vista, também poderá escolher Windows Audio Session, o que é recomendado, sempre que disponível, em vez do DirectSound.

Se ouvir muitos estalos/ruídos enquanto o programa toca, a causa provável será a latência (latency) estar definida muito baixa. Para o DirectSound e Windows Audio Session, isso pode ser aumentado usando a opção BufferSize. Para ASIO poderá fazê-lo através do ASIO Control Panel (Painel de Controlo ASIO).

Usando a Mixer Interna do Dex

Se misturar apenas com o seu computador, ou com um controlador como um controlador midi, irá precisar de usar a mesa de mistura (mixer) interna do DEX. Vários Output Modes (Modos de Saída) estão disponíveis dependendo da sua configuração:

- Se a sua carta de som tiver saída para 4 colunas (frente e trás), pode usar a saída das colunas da frente como a saída do som geral e a das colunas de trás para os auscultadores. Para que isto funcione, tenha a certeza que a configuração das suas colunas está definida como 5.1 surround speakers. Pode fazer isso em Control Panel->Sounds And Audio Devices->Speaker Settings->Advanced
- Se tiver 2 cartas de som, pode enviar o som geral para uma e usar a outra para a saída dos auscultadores.
- Se tiver uma carta de som com múltiplas saídas e driver ASIO, pode seleccionar qual a saída para o som geral e qual a saída para os auscultadores, a qual será usada para fazer a pré-escuta.
- Se a sua placa só tem uma saída, pode dividir o sinal dos canais esquerdo e direito para que o canal esquerdo seja a saída de som geral e o canal direito seja a saída para os auscultadores.

Estes modos podem ser seleccionados em Options->In/Out->Output Mode.

Com a pré-escuta, você pode os auscultadores para sincronizar as batidas sem que a audiência o ouça.

External mixer (Mesa de Mistura Externa)

Para usar uma mesa de mistura externa com o DEX, poderá usar uma dos seguintes output modes (modos de saída):

- Uma carta de som; player1->front, player2->rear (leitor1->frente, leitor2->trás)
Para que isto trabalhe correctamente, tenha a certeza que a configuração das suas colunas está definida como 5.1 surround speakers. Pode fazer isso em Control Panel->Sounds And Audio Devices->Speaker Settings->Advanced
- Uma carta de som; player1->left, player2->right (leitor1->esquerda, leitor2->direita)
Esta opção não pode ser seleccionada directamente, mas pode ser conseguida usando o modo de saída 'Master Only', e balanceando um leitor para a direita e outro para a esquerda.
O balanço pode ser feito na janela de efeitos (effect window) quando o efeito 'panning' está seleccionado.
- Duas cartas de som: player1->card1, player2->card2 (leitor1->carta de som1, leitor2->carta de som2)
- Uma carta de som com ASIO: Cada deck (leitor) em cada saída diferente (até 3 decks neste modo)

Se estiver a usar uma mesa de mistura externa, pode deixar o crossfader do DEX a meia para que consiga usar os faders da sua mesa de mistura para controlar o volume. O DEX faz isto por defeito ao se iniciar quando for escolhido um dos modos de saída com uma mesa de mistura externa (external mixer output modes).

Também existe uma opção para desabilitar completamente o crossfader para garantir que não o usa por acidente quando usar uma mesa de mistura externa.

6 - Gravação e Broadcasting (Transmissão)

Gravação em MP3, Ogg e Wave

Pode gravar o seu mix num ficheiro mp3, wave ou Ogg. Se desejar gravar o seu mix, simplesmente seleccione Menu->Start Recording... e seleccione onde é que quer que ele seja gravado e em que formato (wav, mp3 ou ogg). Quando estiver preparado para gravar, pressione o botão record.

Gravar directamente para ogg ou mp3 irá puxar mais pelo cpu do seu computador que a gravação em wav. Para a maioria dos computadores isso não deverá ser um problema, mas para computadores mais lentos, ou quando reparar que o DEX está a correr mais lentamente ao gravar em mp3, o seu computador provavelmente não está preparado para isso e deverá gravar primeiro em wav, e depois converter esse wav no formato desejado. (Irá achar alguns programas gratuitos para converter wav em mp3 ou ogg em [rarewares](http://rarewares.org)³. Os programas recomendados são o LameDrop para mp3 e OggDropXPd para ogg's)

Poderá mudar o bitrate na caixa options. Por defeito é de 160kbps CBR usando o encoder de alta qualidade lame para mp3. Para Ogg, por defeito a qualidade é 5.00, o que produzirá ficheiros à volta de 160 kbps.

Todos os ficheiros gravados são ficheiros de áudio de 16-bit. A samplerate depende da samplerate de saída seleccionada no DEX, e é por padrão 44.1 kHz. Quando acabar o mix, verifique que carrega no botão stop para que o ficheiro seja devidamente guardado.

Enquanto grava um mix através do DEX, o DEX automaticamente grava uma [cue file](#), que contem o titulo da música, artista e tempo durante o qual a música tocou. Este ficheiro pode ser usado posteriormente para gravar o seu mix num cd.

Shoutcast

É também possível fazer um stream em directo do seu mix na internet usando o plugin winamp shoutcast. Para o fazer, tem de primeiro instalar o plugin na sua pasta do DEX. Pode encontra-lo em <http://www.shoutcast.com/download/broadcast.phtml>

Só vai poder instala-lo na sua directoria do winamp (terá que ter o [winamp 5](#) instalado)

Agora poderá abrir uma janela do explorador do windows e ir a c:\Program Files\Winamp\Plugins.

Aí irá encontrar os ficheiros dsp_sc.dll e lamedll.dll. Seleccione ambos os ficheiros e faça copiar (ou CTRL+C). Agora vá até à pasta do DEX em c:\Program Files\PCDJ Dex, e faça colar lá os ficheiros (ou pressione CTRL+V).

Quanto iniciar novamente o DEX, um item será adicionado ao menu principal (main menu). Para iniciar o plugin, pressione simplesmente em Menu->Start/Stop Shoutcat plugin. Quando quiser fechar o plugin, pressione novamente em Menu->Start/Stop Shoutcat plugin.

Mais informação sobre como usar o plugin shoutcast, bem com montar um servidor shoutcast e arranjar pessoas para o ouvir em <http://www.shoutcast.com>

³ <http://rarewares.org>

Edcast (Anteriormente Conhecido como Oddcast)

O Edcast é outro plugin do winamp que pode ser usado através do DEX. Pode fazer um stream em ogg, mp3, flac e aac para um servidor icecast2. Os streams Ogg Vorbis tem uma qualidade sonora muito melhor que os de mp3 (com o ogg, poderá ter um stream mono de 44.1kHz a apenas 32kbps), mas poderá não ser suportado por todos os leitores. É suportado pelo [Winamp 5](#). A configuração de um servidor icecast2 e a configuração do plugin oddcast3 poderá ser mais difícil que a configuração de um servidor shoutcast.

Em <http://www.oddsock.org/tools/> poderá fazer o download e instalar o “[Edcast DSP For Winamp and Foobar2k](#)”

Depois de o instalar, vai precisar de copiar o ficheiro **dsp_edcast.dll** que está na pasta winamp\Plugins para a pasta do DEX, e os seguintes ficheiros situados na pasta do winamp para a pasta do DEX: **bass.dll**, **ogg.dll**, **vorbis.dll**, **libFLAC.dll**, **libFAAC.dll** e **pThreadVSE.dll**.

Depois de copiados os ficheiros e de iniciar o DEX, irá aparecer um novo item no Menu chamado start/stop Edcast plugin o qual pode ser usado para iniciar ou parar o plugin.

No mesmo website, poderá também fazer o download de uma versão compilada e com instalador do servidor Icecast 2 para o windows.

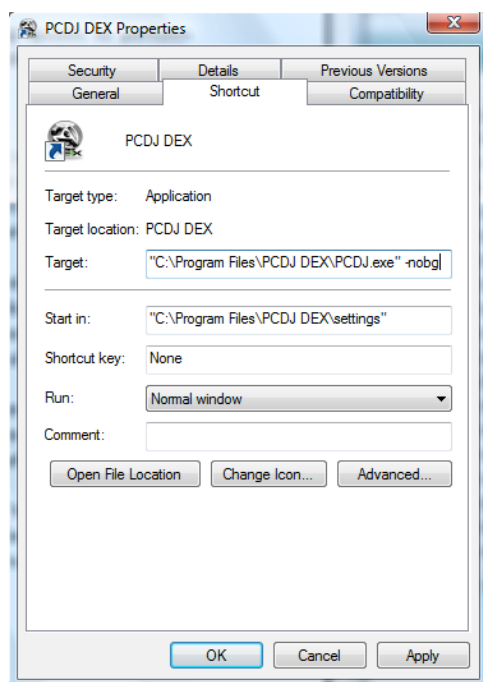
Podem ser encontradas mais informações acerca do servidor icecast em <http://www.icecast.org>

7 - Scripts e command-line parameters

Scripts

Para permitir que realize uma série de tarefas de uma só vez, o DEX tem um sistema de script para realizar várias tarefas de uma só vez. Os scripts podem ser iniciados quando o DEX começa, o ao associa-los a midi ou a atalhos no teclado.

Command-line parameters



Algumas opções avançadas só podem ser seleccionadas ao adicionar um command line parameter (parâmetro da linha de comandos) ao atalho do DEX. Para fazer isso, prima o botão direito do rato sobre o atalho do DEX e escolha ‘properties’ (propriedades). Aí irá conseguir adicionar esses parâmetros na caixa de texto ‘Target’.

- nobg** – Isto irá esconder o fundo (background)
- nofx** – Isto irá esconder as janelas de efeitos
- nopl** – Isto irá esconder a janela da playlist
- vinylcontrol** – Irá começar o vinyl control (controlo de vinil) em ambos os decks (leitores) quando iniciar o DEX
- user:Name** – Mude o ‘Name’ (nome) por qualquer nome que você deseje para começar o DEX com um novo perfil de usuário criado por você. Desta maneira poderá ter diferentes atalhos que se iniciam com diferentes configurações.

- playlistsdir:”Path”** – Mude o ‘Path’ (caminho) pelo nome da pasta onde deseja gravar as record cases. Por defeito está em

C:\Program Files\PCDJ Dex\settings\username\playlists

8 - Atalhos de Teclado (Keyboard Shortcuts)

Atalhos Padrão (Default Shortcuts)

Existem alguns atalhos de teclado (keyboard shortcuts) que tornam mais fácil fazer algumas coisas do que com o rato. É possível adicionar novas teclas de atalho, ou ler outro esqueça de atalhos de teclas em opções (options). Note que enquanto a playlist está seleccionada, alguns atalhos podem não trabalhar. Pressione ESC para mudar entre playlist e mixer (mesa de mistura).

Teclado numérico:

4, 6	Fazer Fade para o deck (leitor) esquerdo, Fazer Fade para o deck (leitor) esquerdo
5	Mover o slider para o centro
1,3	Cortar o volume no leitor 1, leitor 2 enquanto mantiver a tecla pressionada
8,2	Fazer uma pequena porção de Fade para o leitor da esquerda ou da direita
Seta esquerda	Irá tocar a canção ao contrário (reverse)
Seta direita	Avançar a uma velocidade de 150%
F1	Abre a janela de procura. Pressione ESC para a fechar.
F2->F4	Play/Pause, Stop, Loop 4 compassos on/off para o Leitor 1
F6->F8	Play/Pause, Stop, Loop 4 compassos on/off para o Leitor 2
F9->F10	Diminuir Pitch 0.1%, aumentar Pitch 0.1% no leitor 1, use CTRL para 0.02%
F11->F12	Diminuir Pitch 0.1%, aumentar Pitch 0.1% no leitor 2, use CTRL para 0.02%
q, w	Mover o ponto Cue no leitor 1 atrás ou adiante
e, r	Mover o ponto Cue no leitor 2 atrás ou adiante
u, i	Fazer Pitch Bend para baixo, cima no Leitor 1
o, p	Fazer Pitch Bend para baixo, cima no Leitor 2
Home	Definir o volume geral a 0%
End	Pausar todas as músicas
Page Up	Aumentar o volume geral
Page Down	Baixar o volume geral
a, z s, x d, c	Aumentar, diminuir equalizador Low Mid High no Leitor 1
f, v g, b h, n	Aumentar, diminuir equalizador Low Mid High no Leitor 2
	Use-os em combinação com CTRL (0.25) ou SHIFT (0.125) para aumentar ou diminuir o equalizador mais lentamente.
1,2	Durante o tempo que mantiver o número pressionado, irá fazer um loop de quatro compassos na música. Use-o em combinação com as teclas CTRL, ALT ou SHIFT para mudar o tamanho do loop.
3,4	Inicia a música desde o ponto cue a qual tocará durante o tempo que tiver a tecla pressionada. (efeito Stutter)
ALT+seta cima/baixo	Faz Scroll no navegador de ficheiros, mesmo se um dos leitores estiver seleccionado
ALT+seta esquerda/direita	Carrega uma música já seleccionada no leitor esquerdo ou direito
CTRL+cima/baixo	Faz Scroll na playlist, mesmo se um dos leitores estiver seleccionado
CTRL+esquerda/direita	Carrega uma música já seleccionada no leitor esquerdo ou direito
CTRL+q	Pré-escuta da música seleccionada no canal de Cue. Pressione novamente para parar
CTRL+w/CTRL+e	Pesquisa atrás/adiante na canção em pré-escuta
ESC	Muda o focus entre a janela playlist e os leitores

Edição dos Atalhos de Teclado

Para editar os atalhos de teclado, vá a Menu->Options->Keyboard. Para adicionar ou editar um atalho, primeiro pressione a tecla que desejar usar.

Agora você poderá escolher manualmente o comando através do menu drop-down (para a maioria das acções, poderá usar o Command 'Keyboard' e seleccionar a acção na lista Sub-Command) ou poderá usar o botão 'Learn' (aprender). Depois de ter pressionado o botão learn, pressione qualquer botão no ecrã que deseje associar a uma tecla.

Assim que o command tiver sido seleccionado, poderá usar o atalho. Não se esqueça de fazer 'Save Preset...' para gravar as alterações: de outra maneira irá perde-las quando reiniciar o DEX.

Controladores Externos

Hercules DJ Console

Configuração - Sound Device (Dispositivo de Som)

Poderá escolher usar outra carta de som que já tenha, ou poderá usar a Hercules DJ Console 1 ou a DJ Console Mk2 como carta de som.

Para fazer isso, precisa de configurar o dispositivo de áudio (audio device) no DEX. Irá achar essa configuração em Options->In/Out

Selecione 24-bit se desejar usar no máximo uma entrada, ou selecione 16-bit se desejar usar duas entradas no Hercules Control Panel (Painel de Controlo do Hercules).

Configuração – Controller (Controlador)

Para usar os controlos da consola DJ, deverá activa-la também na configuração do DEX. Para fazer isso, abra a janela options, e selecione a aba **General**.

Aí poderá ver a opção **Hercules DJ Console**. No painel de configuração (config panel) da DJ Console, poderá ligar/desligar (connect/disconnect) a Hercules DJ Console.

Se optar, poderá também escolher se deseja que a DJ Console controle os decks (leitores), ou usá-la como um completo painel de efeitos.

Uso geral

Os **botões play/pause** e os **botões cue** trabalham da mesma maneira que no ecrã ou usando os atalhos de teclado.

Use os botões **Track FWD/BCK** para se deslocar na posição da música carregada.

Por defeito o **crossfader** irá fazer um fade de um leitor para o outro, e os dois **faders verticais** irão controlar o volume de cada leitor. Também os poderá configurar para controlarem o pitch.

O **Pitch endless rotary knob** poderá ser usado para aumentar/diminuir o pitch em pequenos passos para fazer pequenos ajustes ou corrigir o pitch. Se escolheu usar os faders para controlarem o pitch, então esses knobs (potenciômetros) irão controlar o ganho de volume do canal.

O knobs (potenciômetros) **Bass, Medium and Treble** controlam o equalizador para cortarem ou aumentarem as frequências low, mid ou high (baixas, médias ou altas).

O botão **Auto Beat** irá sincronizar o tempo de cada leitor para que seja igual ao do outro leitor. A essa altura as batidas ainda não vão estar alinhadas automaticamente, isso é algo que você terá de fazer usando a jog wheel ou os botões de pitch bend.

Os botões **pitch bend** vão poder ser usados para aumentar ou diminuir temporariamente a velocidade de cada leitor, para que as duas músicas possam ser alinhadas.

A **Jog Wheel** pode ser usada para a mesma função. Enquanto as rodar, a música irá abrandar ou acelerar dependendo da direcção em que o fizer.

Quando a música não estiver a tocar, a jog wheel irá mover o ponto cue actual.

Use o botão **Master Tempo** para seleccionar o que fará a jog wheel. Se o led está desligado, a jog wheel pode ser usada para fazer pitch bending. Se o led tiver ligado a jog wheel pode ser usada para fazer scratch. Se o led estiver intermitente, pode usar a jog wheel para se mover pela playlist.

O **joystick** no centro pode ser usado para mandar o som de um leitor para os auscultadores de modo a fazer a pré-escuta. Se o mover para o topo esquerdo, o leitor da esquerda irá ouvir-se através dos auscultadores. Se o mover para o fundo esquerdo, o leitor esquerdo não se ouvirá nos auscultadores. Isto aplica-se igualmente ao lado direito o que afectará o leitor direito. Pressionando o **botão por baixo do joystick** por um segundo e largando-o irá carregar a música que estiver seleccionada na playlist ou no navegador para o leitor seleccionado.

Efeitos (Effects)

A DJ Console tem também três botões de efeitos. O **primeiro botão de efeito (first effect button)** irá activar/desactivar um loop de 4 compassos. O **segundo botão de efeito (second effect button)** irá activar/desactivar o efeito flanger. O **terceiro botão de efeito (third effect button)** irá activar o efeito gapper enquanto estiver pressionado.

Ao pressionar o **botão triangular (triangular button)** poderá também escolher alguns outros modos de efeitos.

-Quando o led do **Cue** está a piscar, ao pressionar um dos três botões irá seleccionar o ponto cue 1, 2 ou 3.

-Quando o led do **Loop** está a piscar, os botões irão iniciar um loop de um comprimento diferente

Entradas (Inputs)

Para usar uma das entradas, simplesmente mantenha o **botão Cue** pressionado pelo menos um segundo, e em seguida solte-o.

O som do canal de entrada será tocado nesse canal através do DEX, e poderá usar todos os controlos, efeitos e loops nesse som em tempo real. Se desejar usar a DJ Console em combinação com o **Vinyl Control**, poderá meter o botão **Tempo Control** pressionado pelo menos um segundo para permitir o vinyl control nesse leitor.

Hercules DJ Console RMX

Configuração - Sound Device (Dispositivo de Som)

Poderá escolher usar outra carta de som que já tenha, ou poderá usar a Hercules DJ Console RMX como carta de som.

Para fazer isso, precisa de configurar o dispositivo de áudio (audio device) no PCDJ DEX. Irá achar essa configuração em Options->In/Out

Escolha a opção 'Streaming ASIO' se tiver menos de 1GB RAM. Veja a documentação do PCDJ DEX para mais informação sobre este modo.

Selecione 24-bit se desejar usar no máximo uma entrada, ou selecione 16-bit se desejar usar duas entradas.

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos da consola DJ, terá de acciona-los também na configuração do PCDJ DEX. Para o fazer, abra a janela options, e selecione a aba **General**.

Aí poderá ver opção **Hercules DJ Console RMX**. No painel de configuração (config panel) da DJ Console, poderá ligar/desligar (connect/disconnect) a Hercules DJ Console.

Uso Geral

Os botões **play/pause** e o botão stop trabalharão da mesma maneira que no ecrã ou através dos atalhos de teclado

Use os botões **Fast Forward/Back** para se deslocar na posição da música carregada.

O **crossfader** irá fazer fade de um leitor para o outro, e os outros dois **faders verticais** irão controlar o volume de cada leitor. Os **pitch faders** irão controlar o pitch. Por defeito eles estão em relative mode, o que significa que movem o pitch para cima ou baixo relativamente ao pitch actual.

Os knobs (potenciômetros) **Bass, Medium e Treble** controlam o equalizador de maneira a cortar ou aumentar as frequências low, mid ou high (baixas, médias ou altas).

Os **kill switches** irão temporariamente cortar completamente as frequências low, mid ou high (baixas, médias ou altas) até que volte a pressionar o botão novamente.

O botão **Sync** irá sincronizar o tempo de um leitor para que iguale o outro. Nesta altura as batidas não foram automaticamente alinhadas, isso é algo que terá de fazer você mesmo usando a jog wheel.

A Jog Wheel poder ser usada para temporariamente aumentar ou diminuir o pitch. Enquanto a rodar, a música tocará mais rapidamente ou mais lentamente dependendo da direcção em que o fizer.

Quando a música não estiver a tocar, a jog wheel irá mover o ponto de cue actual.

Use o botão Scratch para seleccionar o que as jog wheels irão fazer. Se o modo scratch estiver ligado, a jog wheel irá fazer scratch no som, se estiver desligado, a jog wheel irá ser usada para fazer pitch bending.

O botão **cue select** pode ser usado para enviar o som de um leitor para os auscultadores.

Loops e Pontos Cue

Os loops e os cues podem ser ambos controlados através de seis botões numerados.

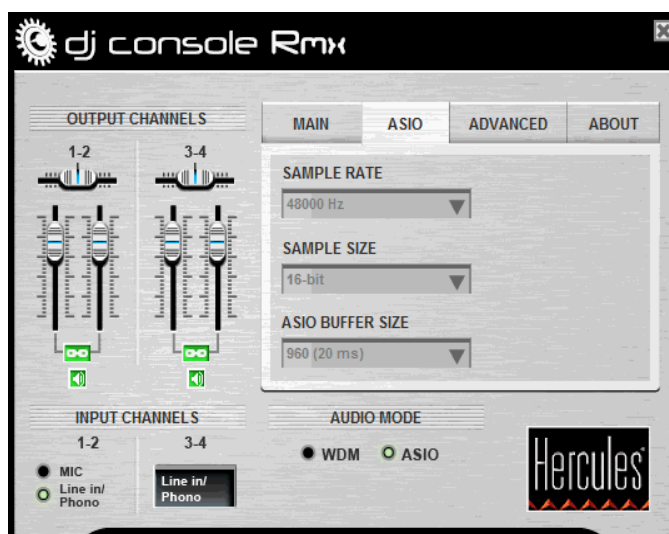
O botão **CUE** ao fundo irá seleccionar o modo Cue ou Loop.

Quando o botão **CUE** não está seleccionado, use **1** e **4** para definir um ponto Loop In e Loop Out.

Loop Out irá também fazer com que saia de um loop existente.

Enquanto pressiona **1** pode usar a jog wheel para mover o loop atrás ou adiante.

Use **2** e **5** para iniciar ou parar um loop de 4 ou 8 compassos.



Use **3** e **6** para aumentar ou diminuir o comprimento do loop actual.

Quando o botão **CUE** está seleccionado, pressione os botões de 1 a 6 para carregar um dos seis pontos cue guardados.

Para guardar um ponto cue, mantenha pressionado o botão CUE e em seguida pressione um dos 6 botões.

EKS XP10 / EKS XP5

Configuração - Sound Device (Dispositivo de Som)

Poderá escolher usar outra carta de som que já tenha, ou poderá usar uma ou duas EKS XP10 como carta de som. Para fazer isso, precisa de configurar o dispositivo de áudio (audio device) no PCDJ DEX. Irá achar essa configuração em Options->In/Out

Se tiver apenas uma XP10, seleccione 0 – Master Output como modo de saída e seleccione a XP10 como sound card 1. Normalmente é chamada de 'USB Speakers' (colunas USB).

Se tiver duas XP10, seleccione o modo de saída 4, e seleccione as duas XP10 como Sound Card 1 e Sound Card 2. Normalmente vão ser chamadas 'USB Speakers' (colunas USB) seguidas de um número.

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos da XP10, terá de a activar também no DEX. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Lá poderá ver a opção **EKS XP10**. No painel de configuração (config panel) da XP10, poderá conectar/desconectar a XP10.

Podem ser usadas e detectadas automaticamente o máximo de três XP10. Por defeito elas vão ser configuradas para controlar o leitor 1, leitor 2 e leitor 3.

- **Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre um slider de pitch relativo ou absoluto (relative/absolute pitch slider). Absoluto quer dizer que o centro do slider de pitch estará sempre a 0%. Isto significa que não o poderá usar em combinação com o acerto automático de bpm (automatic bpm matching). O modo relativo é o padrão, o que significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual ao mover o slider de pitch, qualquer que seja a posição absoluta em que o slider de pitch estava. Isto significa que a posição central do slider de pitch nem sempre será 0% do pitch da música.

Uso geral

Os botões **play** e **cue** trabalham da mesma maneira que os do ecrã. As funções exactas dependem da definição do modo Cue em Options->General. Para mais informações, leia o manual do PCDJ DEX.

Use o **pitch slider** para ajustar o pitch de cada leitor. Note que este slider trabalha de maneira relativa ao pitch actual. Isto significa que pode usar a função de acerto automático de batidas do PCDJ DEX (auto beat match function), e depois ajustar ligeiramente o pitch com o slider se necessário.

Com o botão **Pitch Mode** pode mudar entre o modo relativo ou absoluto de slider de pitch (relative and absolute pitch slider mode).

Com os botões de **seta esquerda e direita (right and left arrow)**, você poderá mover-se dentro da música. Ao pressionar o forward (para a frente) a posição da música irá deslocar-se 30 segundos para a frente, ao pressionar o botão backwards (para trás) irá deslocar-se 10 segundos para trás na música.

O botão **Play Mode** irá mudar os modos da jog wheel entre os modos pitch bend e vinyl simulation. No modo simulation (simulação), ao manter o seu dedo na jog wheel irá para a música, e ao move-lo para a frente ou para trás irá fazer scratch.

No modo pitch bend, o pitch será temporariamente aumentado ou diminuído.

No modo both, o outro anel da jog wheel poderá ser usado para fazer pitch bending.

O botão **Loop** irá para um loop se algum estiver activo, ou então começar um loop de 4 compassos.

O botão **Reverse** irá temporariamente inverter a direcção em que a música toca durante o tempo que tiver pressionado.

O botão **Brake/Spin Up** irá simular uma paragem lenta como num gira-discos ou um spin up.

Pontos Cue e selecção de Deck (Leitor)

Como já foi mencionado, poderá usar o botão **Cue** para voltar ao ponto de cue actual, ou então para o início da música.

Pode também guardar e voltar até 4 pontos de cue por música.

Se tiver seleccionado os botões **A,B,C,D** para controlarem os pontos cue, poderá definir o ponto de cue actual no ponto cue 1,2,3 ou 4 pressionando o botão **A,B,C ou D**.

Para guardar um ponto cue, primeiro pressione o botão 'CueRec' no ecrã, em seguida pressione um dos 4 botões para guardar a posição actual nesse ponto de cue (cuepoint).

Se seleccionou 'Select Deck' como opção para os botões A,B,C,D, os botões iram seleccionar qual o deck (leitor) que irá ser controlado pela XP10. Isto permite-lhe que controle até 3 leitores com uma única XP10. Pressione A para controlar o leitor 1, B para controlar o leitor 2 ou C para controlar o leitor 3.

Loops

Como foi explicado na parte anterior, o botão **Loop** pode ser usado para iniciar/parar um loop de 4 compassos. Use as **setas cima e baixo** para dividir ou dobrar o comprimento do loop actual.

Para especificar você mesmo um loop, pressione o botão **Loop In** para seleccionar o ponto inicial do loop, e pressione o botão **Loop Out** para seleccionar o ponto final do loop, em seguida o loop será activado.

Playlist

Pressione o botão **Playlist** para mudar a jog wheel para o modo playlist.

Use a jog wheel para se mover pela lista. Pressione o botão **OK** para carregar a música seleccionada, ou para abrir uma pasta.

Use o botão **Menu** para mudar entre a playlist, a lista de pastas (folder list) e a lista de ficheiros.

Quando acabar, use novamente o botão Playlist para activar os leitores.

Behringer BCD-2000 and BCD-3000

Configuração - Sound Device (Dispositivo de Som)

Poderá escolher usar outra carta de som que já tenha, ou poderá usar a BCD-2000 como carta de som.

Para fazer isso, precisa de configurar o dispositivo de áudio (audio device) no DEX. Irá achar essa configuração em Options->In/Out

Por defeito, ao usar a jog wheel enquanto uma música está em pause irá mover o ponto cue actual.

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos da BCD-2000, terá de acciona-los também na configuração do PCDJ DEX. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Aí poderá ver opção **Behringer BCD-2000**. No painel de configuração (config panel) da BCD-2000, poderá ligar/desligar (connect/disconnect) a BCD-2000.

-O **PFL Mix knob fades between channels** define o comportamento do PFL Mix knob. Se esta opção estiver seleccionada, o volume da pré-escuta irá gradualmente de um leitor para o outro. Na posição central irá ouvir ambos os leitores.

Se esta opção não for seleccionada, então o PFL Mix Knob (potenciómetro de mistura da pré-escuta) irá mudar entre o leitor a e o leitor b. Na posição central não se ouvirá nenhum leitor.

-**Disable Synch Button flashing** irá inabilitar o botão synch de piscar consoante a batida se achar que isto o distrai ou que não é preciso.

-**Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre um slider de pitch relativo ou absoluto. Absoluto significa que o centro do slider de pitch será sempre 0%. Isto significa que não pode ser usado em combinação com o acerto automático das bpm. Por defeito está em modo relativo, o que significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual quando mover o slider, qualquer que seja a posição absoluta em que se encontrava o slider. Isto significa que a posição central do slider de pitch poderá não ser sempre os 0% de pitch de uma música.

-**Jog Wheel sensitivity** define a sensibilidade da jog wheel. Por defeito é 100, aumentá-la irá fazer com que o pitch responda de maneira mais brusca em movimentos mais pequenos.

-**Default Effect** define o efeito a ser controlado pela secção de efeitos na bcd ao iniciar o DEX.

Uso geral

Use o botão **play** para iniciar ou pausar uma música. Pausar uma música irá também definir o ponto de cue actual.

Use o botão **cue** para parar uma música. Isto irá retomar a música para a posição do cue actual.

Os sliders de **volume** e **crossfader** iram ajustar o volume como é de esperar, assim com os knobs (potenciómetros) de equalização de **baixos**, **médios** e **altos** e os switches de **kill** (kill switches).

O **pitch bend + e -** irá temporariamente fazer um pitch bend para cima ou para baixo numa música para acerto de batidas. Assim que largar o botão, o pitch irá retornar ao seu valor original. Quanto mais tempo mantiver o botão pressionado, mais o pitch irá mudar.

Use o **pitch slider** (slider de pitch) para ajustar o pitch de cada leitor. Note que este slider trabalha relativamente ao pitch actual. O que significa que pode usar a função de acerto automático de batidas do DEX, e depois ajustar o pitch ligeiramente com o slider de pitch se necessário.

Se desejar fazer ajustes minuciosos no pitch, mantenha pressionado o botão **To Top** e use os botões Pitch Bend + e -, to mudar o pitch em $\pm 0.05\%$

Com os botões **search forwards/backwards**, você pode deslocar-se dentro da música. Ao pressionar forward (para a frente) a música irá se deslocar em cerca de 30 segunda para a frente, ao pressionar backwards (para trás) irá se deslocar na posição da música para trás em cerca de 10 segundos.

Poderá manter os botões de procura fwd/bck para se deslocar dentro da música. Quanto mais tempo os mantiver pressionados, mas depressa se deslocará.

O botão **Sync Slave** irá ajustar o pitch para que iguale as bpm do outro leitor. Ao manter o botão pressionado mais que um segundo e ao larga-lo depois irá fazer um reset no pitch para 0%.

O botão **Scratch** mudar entre todos os modos da jog wheel. Quando o led está apagado, a **jog wheel** pode ser usada para fazer pitch bend para cima ou para baixo enquanto a música está a tocar.

Quando a música estiver em pausa, irá mover o ponto cue. Se o led estiver ligado, a jog wheel pode ser usada para fazer scratch enquanto a música estiver a tocar. Quando o led estiver a piscar, pode usar a jog wheel para se mover na playlist (veja isto mais à frente).

Pode usar o botão **Loop In/End** para iniciar/para um loop de 4 compassos. O led no botão **Loop Out** irá acender se o loop estiver activo ou não.

Mantenha o botão **Analog Input** pressionado cerca de um segundo para activar a entrada de linha nesse leitor. Note que na BCD, a entrada Mic e Phono A partilham a mesma entrada, então apenas uma das duas pode ser usada simultaneamente.

Se usar as funcionalidades [Vinyl Control](#) do DEX poderá activar/desactivar o controlo de vinil ao pressionar os botões **To Top** e **Analog Input** simultaneamente.

Use o botão **On Air** para permitir o microfone (mic). Internamente, será associado ao terceiro leitor do DEX, então, se abrir esse leitor poderá aplicar qualquer efeito que desejar à entrada de mic no ecrã.

Use o botão **Master/Split** para mudar entre ouvir a saída geral (master) através dos auscultadores, ou então a pré-escuta. Mantenha o botão pressionado cerca de um segundo para activar o modo split (dividido), onde num dos lados dos auscultadores ouvirá o geral (master), e no outro a pré-escuta.

O botão **PFL Mix** pode ser usado para seleccionar qual dos lados é que deseja ouvir nos auscultadores.

Pontos Cue

Com já foi dito, pode usar o botão **Cue** para voltar ao ponto de cue actual, ou ao começo da música. Pode também guardar ou voltar até 4 pontos de Cue por música.

Para fazer isso, mantenha o botão **Cue** pressionado e pressione também um dos **botões de efeito (effect buttons) (A,B,C,D)** para ler um dos pontos Cue 1,2,3 ou 4.

Para guardar um ponto Cue, primeiro pressione **To Top + Cue** para activar o modo CueRec. Uma vez no modo CueRec, irá ver os botões A,B,C e D piscarem.

Pressione o botão **A,B,C ou D** para guardar o actual ponto de cue na posição 1,2,3 ou 4.

Loops

Como foi explicado na parte anterior, o botão **Loop In/End** pode ser usado para iniciar/parar um loop de 4 compassos.

Um loop mais complexo é possível usando o botão **Loop Out**.

Aqui estão as opções que existem enquanto mantém o botão **Loop Out** pressionado:

- Pressione um dos **botões de efeito (effect buttons) (A,B,C,D)** para começar um loop de 2, 4, 8 ou 16 compassos.

- Pressione o botão **bend +** para dobrar o comprimento do loop, ou o botão **bend -** para dividir em metade o comprimento do loop.

- Use a **jog wheel** para mover o loop adiante ou atrás.

- Pressione **To Top** para mudar entre loops curtos ou loops longos. Quando a opção loops curtos estiver seleccionada, os botões de efeitos iram começar loops de 1/4, 1/2, 1 e 2 compassos.

- Use os botões **Search Back/Fwd** para mudar o comprimento do loop em pequenas porções.

Efeitos

Os efeitos são controlados através da fila de knobs (potenciómetros) e botões no topo. Como os efeitos estão separados para cada leitor, o knob A e o B e botões A e B controlam os efeitos do leitor A, knob C e D e botões C e F controlam os efeitos do leitor B.

A primeira coisa a fazer é seleccionar o efeito que deseja usar. Pode fazê-lo mantendo pressionado o botão **To Top** e depois pressionar o botão de efeito **A, B, C ou D**. Pode seleccionar um efeito diferente para cada leitor usando o botão to top desse leitor.

Efeito A: Flanger. Accione o flanger usando o primeiro botão. A força (strength) do efeito pode ser definida com o primeiro knob. O segundo knob pode ser usado para corrigir o flanger na sua posição actual.

Efeito B: Echo. Como este efeito está sempre accionado, tenha a certeza que primeiro coloca o primeiro knob para a sua posição mais à esquerda antes de seleccionar este efeito. Em seguida use o primeiro knob para definir a quantidade de eco, e o segundo knob para seleccionar o seu

comprimento. O comprimento irá fixar-se a um múltiplo número de compassos (1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8)

Poderá usar o segundo botão para manter o buffer do eco, o que significa que quando usar mais tarde o primeiro knob para parar o efeito, poderá mais tarde usar o mesmo sample voltando a usar o primeiro knob novamente.

Com o primeiro botão pode desactivar a fonte do som, ficará apenas audível o eco.

Efeito C: Gapper. Pressione o primeiro botão para activar/desactivar. O momento em que pressiona activar define onde o gap (lacuna) irá começar. Use o primeiro knob para definir a força do efeito. O segundo botão irá mudar entre um comprimento de gap de 1/4 ou 1/2 compasso. Use o segundo knob para definir a shape (forma).

Efeito D: Filter. Antes de o activar, defina o primeiro e o segundo knob para o centro. Em seguida accione o efeito com o primeiro botão. Use o primeiro knob para filtrar o som. Quando o usa do centro para a esquerda, irá cortar primeiro as altas frequências, e em seguida as baixas. Quando o usa do centro para a direita, irá cortar primeiro as baixas frequências.

Com o segundo knob poderá especificar o feedback. Ao mover este knob mais para a esquerda irá tornar forte o som do efeito.

Efeito A+B: Terceiro Leitor. Veja a última secção desta documentação.

Efeito A+C: Bitcrusher. Coloque o primeiro knob para a esquerda e o segundo para a direita antes de activar o efeito para que o efeito não se note logo. Accione este efeito usando o primeiro botão de efeito. O primeiro knob irá definir o parâmetro downsample, o segundo knob irá definir o parâmetro bit-depth.

Efeito A+D: Custom Effect. O efeito custom (personalizado) pode ser configurado seleccionando 'custom' no painel de configuração do DEX para o BCD-2000.

Third Deck (Terceiro Leitor)

Além de usar os knobs e os botões para controlar os efeitos do DEX, poderá também usá-los para controlar o terceiro leitor. Para o fazer, primeiro seleccione o modo third deck pressionado **To Top, Effect Button A** e **Effect Button B** simultaneamente, e nessa ordem. Agora os quatro botões e os quatro knobs podem ser usados para controlar o terceiro leitor.

Botão A: Play/Pause no terceiro leitor

Botão B: Stop/Cue no terceiro leitor

Botão C: Fazer Pitch Bend para baixo

Botão D: Fazer Pitch Bend para cima

Knob A: Volume

Knob B: Volume de Cue

Knob C: Equalizador Baixos

Knob D: Equalizador Altos

Playlist

Use o botão **Scratch** para navegar pelos modos de jog wheel, até que o led scratch pisque, o que significa que está em modo playlist.

Pode usar os **kill switches low, mid, high** para seleccionar em que lista irá navegar (playlist, lista de pastas ou lista de ficheiros)

A navegação é feita com a **jog wheel**.

Quando tiver seleccionado uma música, pressione o botão **To Top** para a carregar.

Se uma música já tiver carregada e a tocar num leitor, terá de pressionar o botão to top pelo menos um segundo para carregar a música nesse leitor, de modo a prevenir a paragem acidental de uma música que estiver a tocar.

Vestax VCI-100, VCM-100

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos do VCI-100, terá de o activar na configuração do DEX. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Aí poderá escolher a opção **Vestax VCI-100**. No painel de configuração (config panel) do VCI-100, poderá conectar/desconectar o VCI-100.

-**Disable Synch Button flashing** irá fazer com que o botão synch deixe de piscar consoante a batida da música se achar que isso o distrai ou que não está correcto.

-**Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre os modos de pitch relativo (relative) e absoluto (absolute). Absoluto significa que o centro do slider de pitch será sempre 0%. Isto quer dizer que não poderá ser usado em combinação com o acerto automático de bpm. Por defeito encontra-se no modo relativo, e significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual quando mover o slider de pitch, qualquer que seja a posição absoluta em que o slider de pitch estava. Isto quer dizer que a posição central do slider de pitch poderá não ser sempre os 0% do pitch da música.

-**Jog Wheel sensitivity** define a sensibilidade da jog wheel. Por defeito é 100, ao aumentá-la irá fazer com que o pitch responda mais rapidamente a movimentos mais curtos da roda (wheel).

-O VCM-100 também é suportado, e é possível usar 2 VCI-100 (ou 1 VCI-100 e 1 VCM-100) juntos para controlar 4 leitores.

Uso geral

Use o botão **play/stop** para iniciar ou pausar uma música. Pausar uma música irá também definir o ponto de cue actual.

Use o botão **cue/play** para parar uma música. Isto irá retomar a posição da música ao seu ponto de cue actual.

Os sliders **crossfader** e **volume** e os knobs **stereo balance** vão ajustar o volume e o balanço estéreo como esperado.

Os knobs **low**, **mid low** e **mid hi** controlam a equalização de baixos, médios e agudos.

Use o **pitch slider** (slider de pitch) para ajustar o pitch de cada um dos leitores. Note que este slider funciona relativamente ao pitch actual. Isto significa que você pode usar a função de acerto de batidas automático do DEX, e depois ajustar mais minuciosamente o pitch através do slider de pitch se necessário.

O botão **Sync** irá ajustar o pitch para que iguale as bpm do outro leitor. Ao manter o botão pressionado por mais de um segundo e depois largá-lo irá redefinir o pitch a 0%.

O botão **Vinyl Mode** (modo vinil) muda entre os modos vinyl e mix para a jog wheel. Quando o led está apagado, a **jog wheel** pode ser usada para alterar o pitch para cima ou para baixo enquanto a música está a tocar. Quando a música está em pausa, ela irá mover o ponto de cue. Quando o led está aceso, a jog wheel pode ser usada para fazer scratch enquanto a música está a tocar. Usar a outra parte da jog wheel irá sempre alterar o pitch para cima ou para baixo.

Pode usar o botão **Loop*4** para iniciar/parar um loop de 4 compassos.

O knob **Master Level** irá controlar o volume geral do DEX, o **Monitor Level** irá controlar o volume da pré-escuta.

O knob **Monitor Select** controla a quantidade de saída do geral que é mandada para a saída de pré-escuta.

O botão **Cue** ao lado do knobs de equalização muda a saída que é mandada para a saída da pré-escuta.

Pontos Cue

Para carregar um ponto de cue previamente gravado, mantenha pressionado o botão CuePause, e depois pressione um de os quatro pequenos botões no topo para carregar um dos quatro pontos de cue.

Para guardar um ponto cue, mantenha pressionado o botão Set Cue e pressione um dos quatro pequenos botões para o gravar nesse sítio.

Antes de carregar ou guardar pontos cue, tenha a certeza que o primeiro dos três botões maiores no topo está seleccionado.

Loops

Como já foi explicado anteriormente, o botão **Loop*4** pode ser usado para iniciar um loop de 4 compassos. Pode fazer loops mais complexos, usando o botão **Key**.

Enquanto mantém o botão **Key** pressionado, aqui estão as outras opções que tem:

- Pressione um dos **pequenos botões loop function** para iniciar um loop de 2, 4, 8 ou 16 compassos
- Pressione os botões playlist up ou down (playlist cima ou baixo) para dobrar ou cortar em metade o tamanho do loop
- Use a parte central da **jog wheel** para mover o loop para a frente ou para trás
- Use a parte de fora da **jog wheel** para mudar o comprimento do loop
- Pressione o primeiro dos 3 botões para seleccionar comprimentos compridos de loop (2,4,8 ou 16 compassos)
- Pressione o segundo dos 3 botões para seleccionar comprimentos curtos de loop (1/4, 1/2, 1 o 2 compassos)

Os loops também podem ser gravados e mais tarde pode voltar a eles. Para o fazer, pressione o terceiro botão no topo-esquerdo do VCI.

- Use CUE/PAUSE + um dos quatro pequenos botões para carregar um loop guardado, ou
- Use Set Cue + um dos pequenos botões para guardar o loop actual

Efeitos

Os efeitos são controlados com os knobs e botões do 'effect parameter' (parâmetro do efeito).

O botão **select** selecciona como os knobs e botões controlam os efeitos.

Quando definidos para **A** ou **B** os 4 knobs e botões controlam o efeito actual, ou do leitor A ou do leitor B.

Quando definido em **mas** os primeiros 2 knobs e botões controlam o efeito actual no leitor A, e os segundos 2 knobs e botões controlam o efeito no leitor B

A maioria dos efeitos podem ser ligados/desligados, ao usar o botão **Effect** ao lado dos knobs de equalização, ou pressionando o **segundo botão effect parameter**.

A primeira coisa a fazer é seleccionar o efeito que deseja usar. Poderá fazê-lo pressionando o botão **Effect Select** (no modo mas, o botão cima selecciona o efeito do leitor A, e o botão baixo o efeito do leitor B) e pressionando um dos 4 **pequenos botões de loop**.

Efeito A: Flanger. A força do efeito pode ser definida no primeiro knob. O primeiro botão pode ser usado para fixar o flanger na sua posição actual.

Efeito B: Echo. Como este efeito está sempre activo, tenha a certeza que primeiro move o primeiro knob para a sua posição mais à esquerda antes de seleccioná-lo. Em seguida use o primeiro knob para definir a quantidade de eco, e o segundo knob para seleccionar o comprimento. O comprimento irá ter um número certo de compassos (1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8)

Poderá usar o primeiro botão para manter o buffer do eco, o que significa que, quando usar mais tarde o primeiro knob para parar o efeito, poderá usar mais tarde o mesmo sample ao usar novamente o primeiro knob.

Efeito C: Bitcrusher. O primeiro knob controla o downsampling, com o efeito a aumentar da esquerda para a direita.

O segundo knob controla o bit-depth, com o efeito a aumentar da direita para a esquerda.

Efeito D: Filter. Este efeito pode ser usado com o knob **hi EQ**.

Quando usado desde o centro para a esquerda, ele irá primeiro cortar as altas frequências, depois as baixas frequências. Quando usado desde o centro para a direita, ele irá cortar primeiro as baixas frequências.

Com o primeiro knob de efeito você pode especificar o feedback. Ao movê-lo mais para a direita irá tornar o som do efeito mais forte.

Terceiro Leitor

O terceiro leitor pode ser controlado com os botões dos efeitos.

Primeiro tenha a certeza que a selecção de efeito (effect selection) está no 'master', depois mantenha pressionado o botão effect selection (selecção de efeito) e pressione o primeiro dos 3 botões custom na parte esquerda do controlador para que acenda.

Agora o primeiro botão de efeito é o botão play/pause no terceiro leitor, o segundo botão é o botão stop/cue e o terceiro e quarto botões podem ser usados para mudar o pitch ou a posição do ponto cue.

O primeiro knob controla o volume do terceiro leitor, e o segundo knob controla o volume dos auscultadores.

Sampler

Pode iniciar os samples carregados no sampler usando os 4 pequenos botões situados no topo-esquerdo do VCI.

Antes que isto trabalhe, terá de seleccionar o modo Sampler pressionando o segundo dos 3 botões ao lado dos botões pequenos.

O primeiro botão selecciona o vu meter, o segundo, o sampler, e o terceiro anula a selecção dos botões.

Quando o modo Sampler está seleccionado, também pode copiar um loop activo de um dos leitores para um dos samples.

Para fazer isso, simplesmente use o **Set Cue** no leitor do qual deseja copiar o loop, e enquanto o mantém pressionado, pressione um dos 4 pequenos botões para escolher o sampler para onde vai copiar o loop.

Para controlar o volume dos samples, terá de usar o knobs de efeitos.

Primeiro seleccione o sampler como efeito, pressionando um dos botões de selecção de efeitos, e depois pressione o segundo botão dos três situados na parte esquerda do controlador.

O primeiro knob agora controla o volume do primeiro sample, o segundo knob do segundo sample e por aí em diante.

Os 4 botões de efeito podem agora ser usados também para iniciar ou para os samples.

Playlist

Use os botões **Up (Cima)** e **Baixo (Down)** para seleccionar uma música na playlist. Pressione **Preview** um vez para fazer um preview da música, e pressione-o uma segunda vez para parar esse preview.

Pressione cima e baixo ao mesmo tempo para mudar entre as listas (playlist, selecção de ficheiros ou de pastas).

Pressione o botão **Load A** ou **Load B** para carregar a música seleccionada no leitor A ou no leitor B.

Denon DN-HC4500, DN-HS5500, DN-S1200

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos do seu controlador Denon, terá de o activar na configuração do PCDJ DEX.

Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Aí poderá activar a opção **Denon Controllers**.

-**Use Pitch Slider as Volume Slider** permite-lhe usar o slider de pitch para controlar o volume em vez do pitch.

-**Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre um slider de pitch relativo ou absoluto. Absoluto significa que o centro do slider de pitch irá ser sempre 0%. Isto quer dizer que não o poderá usar em combinação com o acerto automático de bpm. Por defeito está no modo relativo, e isso significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual ao mover o slider de pitch, qualquer que seja a posição absoluta em que o slider de pitch se encontre. Isto quer dizer que a posição central do slider de pitch poderá não ser sempre o pitch de 0% da música.

-**Constant Pitch Bend** quando activo, os botões de pitch bend iram alterar o pitch numa percentagem fixa, em vez de aumentar ou diminuir a velocidade consoante a quantidade de tempo que o tiver pressionado.

-**Disable HC-4500 touch sensitivity (Desactivar a sensibilidade ao toque do HC-4500)** Por defeito, quando se está no modo scratch é necessário pressionar a jog wheel para fazer scratch. Quando esta opção está activa, o scratch começa assim que mover a jog wheel, mesmo que não a tenha pressionado.

-**Jog Wheel sensitivity** define a sensibilidade da jog wheel. Por defeito está a 100, aumentá-la irá fazer com que o pitch responda mais vigorosamente a pequenos movimentos da roda.

-Se tiver 2 controladores poderá seleccionar um deles usando os controlos drop-down. Com os números em frente deles poderá designar qual dos leitores vai ser controlado por essa unidade. Se tiver 2 DN-S1200 ou HS-5500 e quiser usar o primeiro para controlar o leitor 1 e ou segundo para controlar o leitor 2, seleccione 1/2 para ambas as unidades. Na própria unidade, configure a primeira para o channel (canal) 1, e o segundo para o channel 2.

Uso Geral

A maneira como os botões **Play/Pause** e **Cue** trabalham depende da configuração do modo de cue no PCDJ DEX. (Menus, Options, General)

-No modo **CDJ Mode**:

Play/Pause irá iniciar ou parar a música. O ponto cue não será afectado.

Cue irá retomar a posição até ao ponto cue actual quando a música estava a tocar.

Quando a música não está a tocar e a música está na posição do ponto cue actual, irá tocar durante o tempo que pressionar o botão cue. Quando largar o botão cue, a posição da música volta ao ponto cue actual.

Quando a música não está no ponto cue, a posição do ponto cue irá ser mudada.

-No modo **PCDJ Dex mode**:

Play/Pause irá iniciar ou parar a música. Quando parar a música, o ponto cue será definido nessa posição.

Cue irá voltar à posição do ponto cue e parar a música.

Quando pressionado de novo a posição irá ser a do início da música.

O botão **Sync** irá ajustar o pitch para que iguale os bpm do outro leitor. Ao pressionar o botão por mais de um segundo irá redefinir o pitch a 0%.

O botão **Jog Mode** muda entre o modo scratch, modo pitch bend e modo track browsing para a jog wheel.

O botão **Pitch/Key** irá ligar ou desligar o tempocontrol.

Quando pressiona o botão por 1 segundo, o intervalo de pitch pode ser ajustado através do knob parameter.

Os botões **Fast Search** podem ser usados para se deslocar para a frente ou para trás dentro da música actual.

Os botões **Pitch Bend** fazem mudanças temporárias para cima ou para baixo no pitch.

Ao pressionar o botão **Time** irá mudar entre o tempo já passado (Elapsed) ou o tempo que falta (Remaining) no visor, e irá também mostrar temporariamente a duração da música no visor (display).

Pressione o botão **Cont/Single** por 1 segundo para mudar entre visualizar o pitch ou as bpm no visor (display).

Pontos Cue

Quando liga o dispositivo pela primeira vez, as teclas de função (function keys) estão definidas em modo cuepoint.

Ao pressionar um botão irá instantaneamente carregar um ponto cue e definir a posição da música nesse ponto cue.

Para guardar um ponto cue, pressione **Memo** e depois pressione uma das teclas function para guardar a posição actual num ponto cue.

Pressione **Memo** novamente para cancelar guardar um ponto cue.

Para aceder mais pontos cue, use o knob parameter para se deslocar entre todos os 20 pontos cue.

Loops

Pressione **A1** para definir o ponto loop-in (inicio do loop), em seguida pressione **B** para definir o ponto loop-out (fim do loop).

O ponto loop-out será automaticamente alinhado pelo compasso.

Em alternativa, quando nenhum loop iniciado, pressione e mantenha **B** e pressione uma das teclas function para começar um loop com um comprimento pré-definido. A tecla function 3 irá começar um loop de 4 compassos.

Quanto um loop é iniciado, pressione **Exit/Re loop** para sair do loop. Ao manter pressionado **A1** enquanto um loop é iniciado permite-lhe mover o inicio do loop usando a jog wheel.

A manter pressionado **B** enquanto o loop é iniciado permite-lhe mudar o comprimento do loop.

Poderá usar a jog wheel para mudanças contínuas, pressione as teclas function para predefinir o comprimento, ou use o knob parameter para dobra ou dividir em metade o comprimento do loop.

Para guardar loops, ou para carregar loops guardados, pressione **A2** para mudar entre modos Loop e Cue Points. Quando está no modo Loop, as teclas function podem ser usadas para carregar um loop guardado.

Pressione **Memo** seguido de uma tecla de função para guardar o loop actual.

Efeitos

Os efeitos podem ser seleccionados com os três botões de efeito.

Cada efeito é controlado por cada botão de efeito que pode ser designado na janela config.

Também pode mudar o efeito que cada botão controla mantendo pressionado o botão de efeito, pressionando em seguida uma das 5 teclas de função.

Efeito Startup/Brake Com este botão pode seleccionar alguns efeitos de só de um click. Pressione o botão uma vez, e o led deverá acender. Agora use o knob parameter para seleccionar **Brake**,

Reverse, Backspin or Dump.

Pressione o knob parameter para iniciar/parar o efeito.

Pode pressionar a jog wheel para cima ou para baixo para mudar o comprimento do efeito brake e startup.

Efeito Filter Pressione o knob parameter para activar/desactivar este efeito.

Use a jog wheel para mudar a frequência. Ao mover a jog wheel no sentido dos ponteiros do relógio irá filtrar frequências desde as baixas até às altas.

Ao mover a jog wheel no sentido contrário aos ponteiros do relógio irá filtrar frequências desde as altas até às baixas.

Efeito Echo Use o knob parameter para seleccionar o comprimento do eco, e a jog wheel para seleccionar a força do efeito.

Efeito Flanger Use o knob parameter para activar ou desactivar o efeito e para seleccionar o comprimento do flanger, e a jog wheel para seleccionar a força do efeito.

Efeito Bitcrusher Use o knob parameter para activar ou desactivar o efeito e a jog wheel para seleccionar a sua força.

Cue Points Use o knob parameter para seleccionar um de 20 pontos cue. Pressione o knob parameter para carregar um ponto cue, e quando no modo write (com Memo) para guardar um ponto cue.

Terceiro e Quarto leitor

Use **Flip+load** para mudar entre controlar o leitor 1 e 2 e controlar o leitor 3 e 4.

Playlist

Mantenha o Jog Mode pressionado cerca de um segundo para definir a jog wheel no mode track browsing. Poderá assim usar a jog wheel para navegar entre as suas músicas.

Ao clicar na jog wheel para cima ou para baixo irá mover-se entre pastas ou playlists.

Ao clicar na jog wheel para a direita irá abrir a pasta ou playlist seleccionada.

Ao clicar na jog wheel para a esquerda irá mudar o focus da playlist para o navegador de ficheiros.

Poderá usar também o knob parameter para navegar pelos seus ficheiros.

Poderá, ou configurar isso como a acção padrão para o knob parameter, ou associa-lo a um dos botões de efeito.

Enquanto usa o knob parameter para navegar pelos seus ficheiros, use FLIP+Back para mudar entre playlist e a lista do navegador.

Use FLIP+Param para navegar pela lista de pastas.

PCDJ DAC-2

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos do PCDJ DAC-2, terá de o activar primeiro. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Aí poderá activar a opção **PCDJ DAC-2** e pressionar o botão Config.

Selecione a correcta COM-port para o seu DAC-2 e pressione 'Connect'.

-**Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre um slider de pitch relativo ou absoluto. Absoluto significa que o centro do slider de pitch irá ser sempre 0%. Isto quer dizer que não o poderá usar em combinação com o acerto automático de bpm. Por defeito está no modo relativo, e isso significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual ao mover o slider de pitch, qualquer que seja a posição absoluta em que o slider de pitch se encontra. Isto quer dizer que a posição central do slider de pitch poderá não ser sempre o pitch de 0% da música.

-**Jog Wheel sensitivity** define a sensibilidade da jog wheel. Por defeito está a 100, ao aumenta-lo irá fazer com que o pitch responda mais vigorosamente a pequenos movimentos da roda.

Uso Geral

O modo como os botões **Play/Pause** e **Cue** trabalham depende da configuração do modo cue. (Menu, Options, General)

SHIFT+Play/Pause irá iniciar ou parar a músicas lentamente, como num gira-discos.

Os botões **+/-** iram mudar o pitch para cima ou para baixo. Quando a música está parada, podem-nos usar para mover o ponto cue para a frente ou para trás.

Botões **SHIFT+ +/-** iram mudar de uma maneira maior o pitch para cima ou para baixo.

Match irá igualar as bpm da música com as bpm da música no outro leitor.

Mantenha o botão pressionado durante 1 segundo para redefinir o pitch a 0%

SHIFT+Match irá mudar entre BPM e Pitch no visor. Com só existem 2 dígitos disponíveis, o primeiro '1' para BPM maiores que 100 não é mostrado.

Waitlist + Match irá mudar o intervalo de pitch.

Waitlist + FX irá activar o modo scratch com a jog wheel.

Loop define o inicio do loop. O led irá piscar até que pressione loop de novo.

Loop irá então definir o fim do loop. É automaticamente alinhado com um número de compassos.

Shift + Loop Out define o fim de um loop, mas de um maneira não alinha com compassos.

Loop irá sair de um loop já iniciado.

Os botões **FWD e BACK** iram carregar seleccionar um ponto cue.

Playlist

Enquanto uma música está parada:

GROUP + outer jog wheel irá navegar pela lista de pastas.

Outer Jog Wheel irá navegar pela lista de ficheiros.

Load irá carregar a música que tiver escolhido para o leitor.

GROUP + Load irá abrir a pasta seleccionada ou playlist.

Shift + Waitlist irá abrir a waitlist, ou mudar para a pasta anterior.

Waitlist + Load irá adicionar a música escolhida à waitlist.

PCDJ DAC-3

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos do PCDJ DAC-3, terá de o activar primeiro. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba **General**.

Aí poderá activar a opção **PCDJ DAC-3** e pressionar o botão Config.

-**Pitch Slider Relative mode** irá mudar entre um slider de pitch relativo ou absoluto. Absoluto significa que o centro do slider de pitch irá ser sempre 0%. Isto quer dizer que não o poderá usar em combinação com o acerto automático de bpm. Por defeito está no modo relativo, e isso significa que o pitch irá aumentar/diminuir em relação ao pitch actual ao mover o slider de pitch, qualquer que seja a posição absoluta em que o slider de pitch se encontra. Isto quer dizer que a posição central do slider de pitch poderá não ser sempre o pitch de 0% da música.

-**Jog Wheel sensitivity** define a sensibilidade da jog wheel. Por defeito está a 100, ao aumenta-lo irá fazer com que o pitch responda mais vigorosamente a pequenos movimentos da roda.

Uso Geral

O modo como os botões **Play/Pause** e **Cue** trabalham depende da configuração do modo cue. (Menu, Options, General)

-Em **CDJ Mode**:

Play/Pause irá iniciar ou parar a reprodução. O ponto cue não será afectado.

Cue irá retomar a posição no ponto cue actual quando a música estiver a tocar.

Quando a música estiver parada e a música está no actual ponto de cue, a reprodução irá começar enquanto mantiver o botão cue pressionado. Quando o largar, a posição irá retornar ao ponto de cue.

Quando a música não está no ponto cue, a posição do ponto cue será mudada.

-Em **PCDJ Dex mode**:

Play/Pause irá iniciar ou parar a reprodução. Quando parar a reprodução, o ponto cue é definido nessa posição.

Cue irá retomar a posição no ponto cue e parar a reprodução.

Pressionando novamente cue a posição será definida no princípio da música.

SHIFT+Play/Pause irá iniciar ou parar a músicas lentamente, como num gira-discos.

Os **botões +/-** iram mudar o pitch para cima ou para baixo. Quando a música está parada, podemos usar para mover o ponto cue para a frente ou para trás.

SHIFT irá mudar o pitch mais rapidamente.

R irá activar/desactivar a reprodução em reverso.

SHIFT+R irá iniciar um backspin automático.

MT irá activar/desactivar o master tempo.

SHIFT+MT irá mudar o slider de pitch entre pitch e volume.

Match irá igualar as bpm da música com as bpm da música no outro leitor.

Mantenha o botão pressionado durante 1 segundo para redefinir o pitch a 0%

SHIFT+Match irá mudar entre BPM e Pitch no visor.

Seek forward/backward pode ser usado para se deslocar por uma música.

Waitlist + Match irá mudar o intervalo de pitch.

Waitlist + CP irá activar o modo scratch com a jog wheel.

Quando o Scratch Mode está activo o visor irá piscar CONTINUE.

Time Display irá mudar entre o tempo restante ou passado no visor.

Loop In define o início do loop. O led irá piscar até que pressione loop out.

Loop Out define o fim do loop. É automaticamente alinhado a um número de compassos.

Shift + Loop Out define o fim de um loop, mas de um maneira não alinha com compassos.

Reloop irá sair de um loop.

Cue Points 1 to 10 iram carregar o ponto cue seleccionado.

Shift + 1 to 10 irá guardar a posição actual na slot de cue point seleccionada.

Mix Now irá fazer um fade para o outro leitor. Se ainda não estava em reprodução, irá iniciar a reprodução.

Shift + Mix Now irá definir a velocidade de fade.

Efeitos

Poderá activar ou desactivar o efeito seleccionado na configuração da DAC-3 ao pressionar o botão **FX** na DAC-3.

Playlist

Os botões **Recordcase cima/baixo** iram navegar dentro da actual pasta ou playlist.

Folder + Cima/Baixo irá navegar pela lista de pastas.

Shift + Cima / Baixo irá navegar pela playlist em certos modos de playlist (playlist modes).

Load irá carregar a música que tiver actualmente seleccionada no leitor.

Folder + Load irá abrir a pasta seleccionada ou playlist.

Shift + Load irá carregar a música seleccionada na playlist.

Shift + Waitlist irá abrir a waitlist, ou mudar para a pasta anterior.

Waitlist + Load irá adicionar a música seleccionada à playlist.

Shift + Jog Wheel irá navegar pela actual pasta ou playlist.

Folder + Jog Wheel irá navegar pela lista de pastas.

Stanton SCS.3d DaScratch

Configuração – Controlador (Controller)

Para usar os controlos do DaScratch, terá de o activar na configuração. Para o fazer, abra a janela options, e seleccione a aba General. Aí, active a caixa Midi, e pressione o botão 'XML Config' ao seu lado. Agora seleccione o SCS.3d da lista, e seleccione a configuração stanton_dascratch.xml da caixa drop-down. No final, pressione 'Connect' para conectar o dispositivo.

Uso Geral

Os botões Play e Cue trabalham com é esperado.

Os sliders Pitch e Gain podem ser usados para aumentar ou diminuir o pitch e o ganho.

Existem 6 botões que definem o que o circulo do centro irá fazer:

-FX

Selecciona o efeito filter. Use o anel de fora para controlar o efeito de filtro.

Não se esqueça de ligar primeiro o efeito filter. (Botão à esquerda em baixo fora dos disco)

-EQ

O disco funciona como 3 sliders, que controlam o equalizador de baixos, médios e agudos.

-Loop

No modo loop, o disco trabalha como 8 botões, que definem um loop desde 1/4 compasso até 1 compasso (topo-esquerda até fundo-esquerda) e 2 compassos até 16 compassos (topo-direita até fundo-direita).

O botão à esquerda em baixo fora do disco irá activar ou desactivar o modo Synchronized Loops (Loops Sincronizados). Quando activo, a música irá continuar sincronizada com o outro leitor quando sair do loop, mesmo quando o comprimento do loop mudou aleatoriamente durante o loop.

-Trig

No modo trigger, o disco trabalha como 8 botões os quais iniciam instantaneamente 1 de 8 pontos cue.

O botão ao fundo à direita fora do disco ira mudar o modo record.

Enquanto o modo record estiver activo, ao pressionar um dos 8 botões irá guardar a posição actual num dos 8 pontos cue.

O botão ao fundo à esquerda fora do disco irá mudar os Synchronized Cue Points (Pontos Cue Sincronizados).

Quando activo, mover-se até um ponto cue irá acontecer sem ser perturbada a sincronização ao alinhar por saltos de 4 compassos.

-Vinyl

No modo vinyl, o disco pode ser usado para fazer scratch.

-Disc

No modo disc, o disco pode ser usado para fazer pitch-bending.

Dispositivos MIDI

Qualquer controlador midi normal poderá ser usado. É até possível usar simultaneamente múltiplos dispositivos midi. Para configurar um dispositivo midi, primeiro vá a Menu->Options->General->Midi config...

Primeiro seleccione o dispositivo que deseja usar através lista e seleccione a opção 'Use this device'. O que você já tiver vinculado para este dispositivo anteriormente irá aparecer à direita. As vinculações correspondem a um número de porta específico (o número que está a seguir à caixa Use this device). Normalmente um dispositivo está associado a um número de porta, mas às vezes poderá ser necessário seleccionar manualmente o número da porta correcto para recuperar vinculações feitas anteriormente.

(Por exemplo quando lê/grava presets de um computador diferente)

Para criar um vínculo, primeiro mova o controlo ou pressione o botão no controlador midi. Deverá ver o campo 'Incoming midi message' mudar quanto faz isso. Em seguida pressione o botão 'Use MIDI message' para usar esse controlo. Agora poderá pressionar o botão 'Learn' e pressionar um controlo no ecrã para vincular esse controlo midi a esse controlo no ecrã.

Se desejar criar um vínculo com uma acção que não seja visível no ecrã, primeiro seleccione o Command Type (tipo de comando), depois o Command (comando) e Additional Parameter (parâmetro adicional) e finalmente o leitor.

MIDI e efeitos VST/instrumentos

Também é possível usar um dispositivo midi para controlar um efeito VST. Se um efeito VST for criado para aceitar mensagens midi, ou tiver uma configuração que lhe permita criar vínculos midi, primeiro seleccione o dispositivo MIDI que deseja usar, seleccione a opção 'Use this device' e seleccione também a opção 'Send MIDI to VST effects'. Agora pode fazer a configuração através do efeito VST.

Se o próprio efeito VST não tiver essa funcionalidade, crie um vínculo midi normal, e seleccione Slider com command type (tipo de comando), EffectVST como command (comando), e escreva xx|yy como additional parameter (parâmetro adicional). Xx é o número do efeito VST (00 para o primeiro efeito VST, 01 para o segundo) e o yy é o número do parâmetro (começando no 00)

Saída Midi

O DEX tem a capacidade de enviar o tempo actual para um dispositivo midi. Isto pode ser usado para sincronizar o tempo de outros programas como o Ableton Live com o DEX. Para fazer isto, seleccione o dispositivo midi para o qual pretende mandar o sinal de clock (relógio), e depois seleccione a opção 'Send midi clock signal to'. Alguns programas não conseguem controlar um sinal de clock (relógio), então para esses programas a solução pode passar por usar a opção 'send tap message'.

Se desejar mandar o midi clock (relógio midi) para um programa no mesmo computador, poderá usar o driver de midi virtual MIDI Yoke⁴ para essa função.

⁴ <http://www.midiox.com>

9 - Sampler

O DEX inclui um sampler básico que lhe permite rapidamente tocar pequenos sons, loops e efeitos sonoros. O sampler ainda está numa fase de desenvolvimento, ainda faltam algumas coisas. Para o abrir, pressione Menu, e seleccione 'Sampler'.

A esta altura o controlo pelo teclado ou midi ainda é limitado.

Existem 5 slots para samples disponíveis. Poderá carregar ficheiros nesses samples arrastando-os desde a playlist ou navegador, do explorado do windows, ou através de um leitor. Na skin padrão, arrasta-os através de um leitor pode ser feito arrastando o mostrador de tempo (time display).

Se tiver um loop a correr num leitor, poderá copia-lo para um canal do sampler usando o botão 'Get Loop'. O loop irá ser copiado, e irá tocar em sincronia com o leitor. Poderá ainda carregar uma nova canção nesse leitor enquanto o loop continua a tocar.

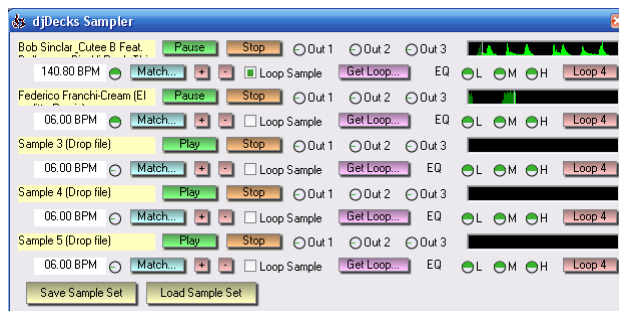
O knobs (potenciômetros) 'Out 1', 'Out 2' e 'Out 3' controlam o volume nas saídas 1, 2 ou 3. Os knobs (potenciômetros) 'L', 'M' e 'H' controlam o equalizador.

Para manter os samples sincronizados poderá usar o botão + e o - para realizar um pitch bending.

Para que iguale automaticamente as bpm, poderá usar o botão match. Poderá igualar as bpm ou com um leitor, ou com outro sample.

Use 'Save Sample Set' para guardar um conjunto de 5 samples, e 'Load Sample Set' para ler um conjunto previamente guardado.

O sampler irá ser melhorado em futuras versões do DEX.



10 - Options (Opções)

Existem diversas opções disponíveis para configurar a maneira com o DEX trabalha. Quando inicia o DEX pela primeira vez, várias opções já estão definidas da melhor maneira, baseando-se na velocidade e memória do seu computador.

In/Out (Entrada/Saída)

Output Driver (Driver de Saída):

- DirectSound: Este é o modo de saída padrão. Trabalha com quase todas as cartas de som, mas a latência (latency) é mais elevada do que com ASIO.
- waveOut: Use apenas quando tiver problemas com DirectSound. Não é recomendado, usualmente tem uma latência muito alta.
- ASIO: Somente disponível em cartas de som que suportem ASIO. É recomendado para uma baixa latência e uma qualidade mais elevada.⁵

Output Mode (Modo de Saída):

1. Master Output: Irá apenas mandar o som para a output (saída).
2. Master to front, Headphone to rear (Master em front, auscultadores em rear: Use isto com uma carta de som 3D (verifique que o colunas estão em modo 4 colunas). O Master (volume principal) irá para a saída front, e os auscultadores para a saída rear.
3. Master to left, Headphone to right: Se conseguir separar a saída stereo em 2 sinais mono, isto era funcionar da mesma maneira que no modo anterior, so que também em cartas de som que não sejam 3D.
4. Player1 to front, Player2 to rear: também com uma carta de som 3D e com as colunas em modo de 4 colunas, use esta opção para misturar o som com uma mesa de mistura externa.
5. Player1: card 1, Player2: card 2: Use esta opção quando tem duas cartas de som e uma mesa de mistura externa.
6. Master: Card 1, Headphones: Card 2: Use esta opção quando tem duas cartas de som, e não deseja usar uma mesa de mistura externa.

Sampling rate: Por defeito é 44100 Hz. Em cartas de som SoundBlaster, é recomendado 48000 Hz para obter a melhor qualidade de som.

Buffer Size: (Milissegundos) Aumente o buffer size (tamanho do buffer) se tiver falhas no som (saltos ou engasgos). Diminua para aumentar a latência. Isto não tem nenhum efeito no modo de saída ASIO.

Streaming Mode: É fortemente recomendado se tiver 512MB RAM ou menos. Isto irá carregar apenas uma parte do ficheiro de música em vez do ficheiro completo. Outra vantagem é que você não terá de esperar até que o ficheiro seja completamente carregado até que possa procurar uma posição diferente dentro da música.

ASIO Control Panel: Abre o painel de controlo ASIO do dispositivo escolhido. Pode ser usado para configurar o buffer size (tamanho do buffer) e a sample rate.

Entradas: Seleccione as entradas da sua carta de som que deseja usar para passar som através delas ou para controlar mp3 usando vinis ou cds com timecode.

Quando seleccionadas entradas ASIO, poderá fazer com que o som passe por um dos leitores pressionado o botão 'Menu' e seleccionando Star Line Input #1 ou #2.

Para que haja passagem na entrada de linha é necessário que a carta de som de entrada tenha o mesmo driver da de saída.

Apply RIAA Correction: Só use se não usar pré-amplificadores para phono e os seus gira-discos só tiverem saídas phono.

⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Audio_stream_input_output

Som

Mixer Quality: Definir a mesa de mistura (mixer) para “Highest Quality” (qualidade mais elevada) irá melhorar a qualidade de som, especialmente nas mudanças de pitch. Uma melhor qualidade também requer mais poder de processamento. Se tiver um PC muito rápido, poderá seleccionar manualmente “Insane Quality” (qualidade insana) para uma ainda melhor qualidade de som.

Output (Saída): Mono ou Stereo. No modo ASIO, mono irá requerer apenas metade da memória total.

ASIO CPU Load: Vai de 10 até 100. Quanto mais alto o definir, mais depressa a música será carregada mas também é mais provável que o som comece a saltar enquanto a carrega. O valor padrão é 55.

Memory per stream: Isto define a quantidade de memória que o DEX pode disponibilizar para cada leitor. O máximo recomendado será 1/4 da memória total que você tiver.

Maximum Memory per stream: Quando o modo Streaming no estiver seleccionado, isto determina a quantidade máxima de memória que será disponibilizada para um leitor. Se a música for maior que esse valor, será lida em modo Streaming.

Equalizer Type: Isto irá mudar a maneira como o equalizador soa. Experimente ambas e veja a que mais gosta.

Auto Gain: Para ter a certeza que todas as suas músicas soam igualmente altas, poderá seleccionar esta opção. Se a desejar usar, é igualmente recomendado que seleccione a opção ‘real time calculation’ (calculado em tempo real). Isto irá realizar os cálculos necessários para determinar automaticamente o quanto alto deverá soar a sua música quando esta é carregada. Isto só acontece na primeira vez que tocar o mp3. Depois disso, o resultado desse cálculo é guardado na sua tag. Note que esta característica usa algum do poder de processamento quando a informação sobre a sonoridade ainda não é conhecida. Ao deixar de seleccionar a opção ‘Real Time Calculation’, o DEX só irá definir o ganho correcto quando a informação do ganho estiver disponível na tag. Quando não estiver disponível, a música irá ser normalizada para o volume de pico (peak volume). Mais informação sobre o algoritmo usado poderá ser encontrada online.⁶

DC Filter (Filtros DC): Isto filtra a ‘Corrente Contínua’ (Direct Current) da entrada principal. Ao aplicar efeitos ou ao misturar duas músicas, é possível que alguma corrente contínua seja adicionada ao seu som, o que não é nada bom para o seu amplificador ou colunas.

Odb Limiter: Isto limita a saída ao volume máximo. Isto não altera a qualidade de som enquanto não se verificar um clip (som acima de 0db) na saída. Caso haja um clip na saída, este filtro diminui o volume resultando num som mais suave. É recomendado que deixe esta opção seleccionada para uma melhor qualidade de som.

Adapt volume with pitch (vinyl mode) (Adaptar o volume com o pitch (modo vinil)): Quando seleccionado, o volume será mais elevado quando aumentar a velocidade de uma música (como no verdadeiro vinil). É recomendado que seleccione esta opção se desejar obter um som de scratch realístico.

Cue output before effects and eq (Pontos Cue antes dos efeitos e eq): Quando seleccionado, o som que irá ouvir no auscultadores não será alterado pelos efeitos ou equalizador. Quando não estiver seleccionado, irá ouvir o som exactamente com nas colunas quando levantar o volume.

⁶ <http://www.replaygain.org>

Visuals (Aparência)

Skin: Seleccione a skin que deseja usar das skins disponíveis. Actualmente, só uma skin está incluída. Digam-nos se criaram alguma nova skin ou se desejam criar uma.

Rescaling: No caso de querer aumentar ou diminuir o tamanho da janela, poderá mudar este valor. 0 significa que o rescaling (redimensionar) é feito automaticamente baseado na sua resolução, 1 significa que não será feita nenhum rescaling ao tamanho ordinal, 1.2 será 20% maior, 0.8 será 20% menor, ...

Draw Waveform: Isto irá desenhar uma waveform (onda) que lhe mostra uma visão geral da música, o que torna mais fácil ver futuras quebras, ou acertar um ponto cue visualmente.

High Quality and Zoomable Waveform: Como isto requer bastante poder de processamento, só é recomendado para PCs mais rápidos que 2Ghz. Quando activo, a waveform irá ser desenhada mais suavemente, e a sua visualização pode ser aumentada ou diminuída arrastando-a com o rato.

Multicolored waveforms: Quando activo, a cor da waveform irá indicar a frequência do som naquela posição. Quando a maioria das frequências detectadas forem baixas, a onda será maioritariamente azul, quando forem detectadas frequências altas as cores variam do vermelho para o amarelo.

Stripes/Second: O número padrão de stripes (barras) por segundo que formam uma waveform. Um valor mais alto irá proporcionar uma waveform que poderá ser mais aumentada; um valor mais baixo traduz-se numa waveform mais diminuída.

Program FPS: É recomendado que deixei isto a 40. Se desejar baixar a utilização do processamento usado pelo DEX, poderá diminuir esse valor para 20 ou até menos.

Playlist

Playlist format: Isto é como os itens na playlist são mostrados. Tudo a seguir a \\\\ será alinhado à direita.

Browser format: Isto é similar à playlist format, mas é usado para o navegador de ficheiros.

Artist and Title Info Format: Especifica com a informação da música é mostrada nos leitores quando uma música é carregada. Os campos possíveis são: %[Album], %[Title], %[Artist], %[Comments], %[Genre], %[Year], %[Track], %[BPM] and %[kbps]

Usuários mais experientes podem também adicionar novos campos editando o ficheiro

\\Dex\\settings\\playlistcolumns.cfg

Playlist Column Mode: Isto irá mostrar a playlist em colunas. Poderá mudar as colunas ou a sua ordem mudando a string 'playlist format'.

Directory Browser Picture Mode: Isto irá mostrar ícones no navegador de directórios para cada pasta. Será usada uma imagem jpeg dentro da pasta. Se forem achadas mais que uma imagem, a imagem com o nome da pasta.jpg será preferencial, ou é usada a primeira imagem encontrada.

File Browser Picture Mode: Isto irá mostrar ícones para as músicas no navegador de ficheiros. As imagens podem ser lidas do tag id3 da música, ou de um ficheiro .jpg com o mesmo nome do ficheiro. Se nenhuma imagem for encontrada, a imagem do directório em que a imagem se encontra será usada.

Picture Size: Define o tamanho em pixéis dos ícones usados no picture mode.

General

Calculate BPM: Calcula automaticamente as bpm para cada leitor. Deve activar o alternative method (método alternativo) se deseja detectar DnB, RnB, rap, rock,... correctamente. Se tiver problemas com o som (stuttering) é aconselhado a desactivar o alternative method.

Disable Auto BPM Matching: Por defeito, o DEX irá tentar igualar as bpm de duas músicas ao alterar o pitch assim que carrega uma música. Se não desejar que isto aconteça automaticamente, active esta opção.

Disable Crossfader: Isto irá desactivar o crossfader. Útil quando usa uma mesa de mistura externa para não mover acidentalmente o crossfader interno do DEX

Disable warning when loading a new track in a playing deck: Se tentar carregar uma música num leitor que esteja a tocar, será mostrado um aviso, que poderá ser desactivado através desta opção.

Auto Cue: Isto irá definir automaticamente um ponto de cue no início da música. Útil quando as suas músicas têm uns segundos de silêncio no início.

Activating loop sets start of loop: Por defeito, quando inicia uma música, define o fim do loop, para que faça loop sobre o que já ouviu. Com esta opção, activar um loop define o princípio do loop, para que faça um loop sobre o que irá ouvir a seguir.

Disable Tempocontrol on FX: Quando o Tempocontrol está activo, quando começa a fazer scratch ou inicia um vinyl startup (começo como no vinil) ou um brake effect (efeito de paragem), o tempocontrol irá temporariamente ser desactivado para fazer com que o efeito soe mais realista.

Enable Tempocontrol on pitch bend: Mesmo quando o Tempocontrol está desactivo, ele será activado temporariamente enquanto faz um pitch bend. Isto torna a correcções de pitch para sincronizar músicas quase completamente inaudíveis para o seu público.

Logging: Existem três tipos de ficheiros log que podem ser escritos, contendo as músicas tocadas durante um set. Logs de playlists em texto e m3u são guardados na pasta Dex\logs\username, e são nomeados por data. Logs de texto também contêm a hora e o começo da sessão em que foram tocadas as músicas.

Um ficheiro scrobble.log pode ser usado para actualizar as estatísticas no seu [last.fm](http://www.last.fm/).⁷

DMC1/DAC2: Se possuir um destes controladores em hardware, poderá usa-lo com o DEX ao activar esta definição. O apoio para este hardware não é muito completo.

Hercules DJ Console: Se possuir um controlador destes, poderá usa-lo no DEX.

EKS XP10: Se possuir um controlador destes, poderá usa-lo no DEX.

Behringer BCD2000: Se possuir um controlador destes, poderá usa-lo no DEX.

Vestax VCI-100: Se possuir um controlador destes, poderá usa-lo no DEX.

MIDI: Poderá usar qualquer dispositivo midi no DEX. Use o botão config para abrir a caixa de dialogo onde poderá associar controlos midi a acções no DEX. Veja a anterior secção sobre dispositivos midi neste documento para mais informação.

Save ID3v2 tags: Irá gravar mudanças nos tags de ficheiros mp3, ogg e flac à saída. As mudanças nos tags incluem informação sobre titulo, artista,... , bem como pontos cue, bpm e informação do ganho. A informação sobre a waveform (onda) não é guardada no tag, mas na própria base de dados do DEX. Se esta opção estiver desactivada, as mudanças continuaram a ser guardadas no cache de tag, mas isto poderá ser apagado quando actualizar ou remover o DEX.

Get Length while browsing: Músicas que ainda não foram abertas não iram mostrar a sua duração no navegador de ficheiros. Para mostrar a duração desses ficheiros, active esta opção. Note que isto terá de abrir cada um desses ficheiros, o que poderá tornar a navegação um bocado mais lenta.

⁷ <http://www.last.fm/>

Keyboard (Teclado)

Keyboard Layout: Seleccione a configuração do seu teclado : qwerty (us/uk/...), ou azerty (belga). Isto irá garantir a posição das teclas dos atalhos em todos os teclados.

Preset: O preset (definições predefinidas) por defeito é o preset do DEX, mas poderá guardar as suas próprias predefinições para o teclado se desejar. Para criar um novo preset, primeiro digite o nome do preset, em seguida faça as alterações que desejar, finalmente pressione o botão Save Preset.

Pode encontrar mais informações sobre os atalhos de teclado no capítulo anterior atalhos de teclado neste documento.

DMC1/DAC2: Se possuir um controlador hardware destes, poderá mudar a função de cada botão da mesma maneira que muda os presets do teclado.

Vinyl Control

Somente disponível se tiver um plugin de controlo de vinil instalado. Actualmente o DEX suporta os discos do Final Scratch, Serato Scratch Live, VirtualDJ, MsPinky, Traktor Scratch e PCDJ Reflex.

Lead in Time: Tempo no disco antes que a música comece. Ao aumentar isto irá colocar o início no disco mais à frente (útil quando a primeira parte do disco se começa a gastar). Em algumas versões do vinil timecode finalscratch sem lead-in, poderá ter de definir isto a -20000 para que a música se inicie no princípio do disco.

Vinyl Speed Multiplier: Isto pode ser usado para aumentar o intervalo de pitch do seu gira-discos. Também pode ser usado para tocar o lado de 33rpm do disco de controlo a 45rpm, ou o lado de 45rpm a 33rpm.

When using loops: Usar loops enquanto usa o controlo por vinil em modo absoluto pode conduzir a alguns problemas óbvios porque o tempo no vinil continua a aumentar, enquanto o tempo na música irá ser redefinido a cada vez. Assim sendo se desejar usar loops enquanto está no modo absoluto de controlo por vinil (absolute vinyl controlled mode), existem umas quantas opções possíveis. O DEX pode automaticamente desactivar o controlo por vinil quando começa um loop (a música continuará a tocar, mas não a poderá continuar a controlar com o vinil), poderá fazer o DEX mudar para modo relativo (relative mode) (poderá continuar a ajustar o pitch, mas não a posição) ou pode fazer com que o DEX continue em modo absoluto (absolute mode) (assim que desactivar o loop, a posição irá saltar para a actual posição no disco, assim uma parte da música será saltada).

Default Vinyl: Se tiver diferentes tipos de vinil, você pode seleccionar aqui o que você deseja usar como padrão para cada leitor. Quando pressiona o botão Vinyl Control, o DEX irá iniciar o controlo por vinil com esse tipo de vinil. É claro que vai continuar a poder seleccionar manualmente outro tipo ao iniciar o controlo de vinil no menu do leitor.

Pitch Smoothing: Selecciona o algoritmo usado para suavizar as flutuações de pitch. Usualmente o algoritmo padrão mais recente é o preferido, mas em algumas situações os outros algoritmos podem dar melhores resultados.

Relative Mode: Quando inicia o modo de controlo por vinil (vinyl control mode) a primeira vez, ele irá começar no modo relativo (relative mode) (pitch, direction only, no position) quanto este interruptor é ligado.

Super Relative Mode: Como este modo, irá ter os benefícios da mistura com pc e da mistura com gira-discos, mas poderá ser um bocado complicado perceber exactamente como ele funciona ao início. O que ele irá fazer é sempre que ligar o controlo por vinil; ele irá detectar o pitch nos gira-discos, e ajustar o multiplicador de velocidade no vinil para que iguale o pitch da música no DEX. Suponha que está a tocar uma música no leitor A a 8%, e que o seu gira-discos está a rodar a -3%, e que activa o modo de controlo por vinil (vinyl control), então a música irá continuar a tocar a 8%. Quando aumentar a velocidade do gira-discos para 0%, a velocidade da música será de cerca de 11%.

As vantagens deste modo são:

- Você pode usar o botão 'auto' no DEX para igualar as bpm da música, até quando usa o modo de controlo por vinil (vinyl control mode).

- Você pode aumentar o intervalo de pitch do seu gira-discos (Se o seu gira-discos está a 8%, desligue o controlo por vinil (vinyl control)., mova o gira-discos de volta aos 0%, e reactive o controlo por vinil (vinyl control). Poderá agora aumentar a velocidade de um disco de 8% para 16%).

- Torna a mistura com um único gira-discos mais fácil (poderá trocar o controlo por vinil de um leitor para o outro, fazer ajustes, e voltar a mudar sem saltos no pitch, mesmo quando duas músicas estão a tocar com velocidades diferentes).

Correct pitch when disabling vinyl control: Quando está opção está activa, e você desactiva o controlo por vinil, o DEX irá igualar o pitch às bpm do outro leitor se estas forem próximas o suficiente.

Auto Calibration: Use isto para ajustar automaticamente as definições de variação de ganho e de pitch para a melhor performance possível. Também irá detectar erros comuns do sinal de entrada resultantes de más ligações ou conexões mal feitas.

O valor de variação do pitch (pitch variance value) deve estar bem abaixo de 0.01 para um sinal de boa qualidade. Qualquer coisa mais alta que isso provavelmente tornará mais difícil o acerto de batidas. Ao baixar manualmente este valor irá permitir-lhe seleccionar um compromisso entre a capacidade de resposta e a suavização do pitch.

O valor do ganho (gain) deverá ser mais alto que 0.5, e pode ir até 4 para sinais de boa qualidade. Poderá ser muito mais alto quando você não tiver a usar pré-amplificadores de phono, mas é possível que a qualidade do sinal seja afectada quando a força do sinal for demasiadamente baixa (e assim o ganho será elevado).

Latency: Isto não é a mesma coisa que a latência da sua carta de som. Isto é o tempo médio usado para detectar o pitch do sinal que estiver a entrar. Ao aumentar isto irá aumentar a estabilidade do pitch; ao baixar isto irá obter uma melhor resposta do pitch, o que pode ser útil para fazer scratch.

Minimum Sensitivity: Isto é a sensibilidade ao sinal timecode que o DEX usa. Pode ser necessário baixar este valor se não usar pré-amplificadores de phono, ou para fazer scratch muito lentamente. Aumentar este valor reduz os saltos de pitch em discos com pó/riscos.

Por defeito o valor de 400 é usualmente um bom compromisso.

Show Analysis: Dá uma imagem de cerca de 25 milissegundos do sinal de entrada do timecode. Isto poder ser útil para rapidamente verificar se existe algum problema com o sinal. Se tiver dificuldades em configurar o DEX com o controlo por vinil, e queira publicar o seu problema no fórum, irá ajudar se publicar um screenshot desta análise também.

Debug

Usualmente é aconselhado deixar estas definições nos seus valores padrão, mas em alguns casos elas podem ser usadas em pequenos acertos na performance do DEX.

Log all system messages: Irá registar qualquer informação, aviso e mensagens de erro num ficheiro log. Mensagens de aviso ou erro iram ser reportadas mesmo que esta opção esteja desactivada.

Show benchmark messages: Somente para efeitos de debug.

Show error messages: Mostra uma janela popup em qualquer caso de erro ou aviso, incluído os que não são críticos.

Use Refresh: Ao activar esta opção poderá diminuir a performance gráfica, mas em caso de problemas com gráficos poderá tentar que isto os resolva.

Faster Graphics: Melhora a performance gráfica ao desenhar somente elementos que mudem. Em algumas skins isto fará com que alguns itens pisquem/não apareçam correctamente. Isto só é recomendado se realmente necessitar dessa performance.

Track Loading Priority: Se carregar uma música é mais lento que a sua reprodução, isso poderá ser resolvido ao aumentar a prioridade. Isto pode tornar os gráficos mais lentos enquanto carrega a música.

SpeedLoading: Recomendado para processadores dual ou quad core para aumentar a velocidade de carregamento.

Accurate MP3 Time: Isto ajuda quando a duração da música aparece incorrecta em ficheiros MP3 VBR. Para todos os ficheiros MP3 (tanto CBR como VBR) isto melhora a precisão da busca no modo Streaming. Isto torna mais lento o carregamento de uma música.

Lower vinyl control cpu usage: Diminui um pouco o uso de processamento quando se usa o controlo por vinil, mas pode resultar numa resposta mais baixa no controlo por vinil.

Smooth Pitch Readout: Irá suavizar a leitura do pitch para que não veja tentas flutuações no modo vinyl control. Note que isto não tem nenhum efeito no próprio pitch de reprodução.

Noise and rumble filter: Recomenda-se que deixe isto activo para um pitch mais estável.

Pitch Detection Method: Nível de suavidade inicial na detecção do pitch. É recomendado que deixe isto nos seus valores padrão, mas pode tentar diferentes métodos para ver qual é que prefere. Sem suavização poderá ter um nível de resposta um pouco melhor, mas um pitch menos estável.

11 - Erros & Relatório de Bugs

Por favor visite o website do PCDJ em <http://www.pcdj.com> ou viste o fórum do PCDJ Dex em <http://message.pcdj.com/forumdisplay.php?f=50> se tiver alguma questão ou problema.