

7

atomix
PRODUCTIONS
SOUND TECHNOLOGY PROVIDER

VIRTUAL DJ

Guia do Usuário

INTRODUÇÃO À PLATAFORMA (HOME, BROADCASTER, PRO BASIC, PRO FULL)	3
INTERFACES - ZONAS	4
NAVEGADOR (BROWSER)	5
SISTEMA DE ARQUIVOS / PAINEL DE ESTRUTURA DE PASTAS	5
ARQUIVOS / RESULTADO DE BUSCA	7
SUORTE PARA TAGS DE ÁUDIO E VÍDEO	8
GERENCIAMENTO DO BANCO DE DADOS (DATABASE)	13
BUSCA GLOBAL (GLOBAL SEARCH)	13
PESQUISANDO	14
NETSEARCH	16
OPÇÕES DA FAIXA	16
ANÁLISE DO BPM E DETECÇÃO DE TOM	17
GRID COMPUTADORIZADO DE BATIDAS (CBG) E CORREÇÃO MANUAL DE BPM	17
PLAYLIST & AUTOMIX	19
EDITANDO PONTOS DE TRANSIÇÃO AUTOMIX	22
SIDELIST	23
SISTEMA DE ARQUIVOS / ESTRUTURA DE ORGANIZAÇÃO DE PASTAS	24
PASTA DE FAVORITOS (FAVORITE FOLDERS)	24
PASTA VIRTUAL (VIRTUAL FOLDERS)	24
PASTA FILTRADA (FILTER FOLDERS)	25
ANINHANDO PASTAS EM PASTAS VIRTUAIS	27
CONTROLES DO DECK	28
CONTROLES MULTI-DECK	31
CONTROLES DO MIXER INTERNO	33
CONTROLES DO MIXER INTERNO MULTI-DECK	34
CONTROLES DA BARRA DE FERRAMENTAS	35
JANELA DE RITMO (RHYTHM WINDOW)	36
PARÂMETROS DE CONFIGURAÇÃO	37
CONFIG. ÁUDIO (SOUND SETUP)	37
OPÇÕES (OPTIONS)	38
DESEMPENHO (PERFORMANCE SETTINGS)	41
MAPPERS	43
SKINS.....	46
INTERNET	48
CODECS.....	49
VÍDEO.....	49
SOBRE (INFO)	51
SAMPLER	51
EFEITOS DE ÁUDIO (SOUND EFFECTS)	54
EFEITOS E TRANSIÇÕES DE VÍDEO (VIDEO EFFECTS AND VIDEO TRANSITIONS)	55
KARAOKÊ	57
GERENCIADOR DE ROTATIVIDADE DE LISTA (SOMENTE PARA PC)	58
TRANSMISSÃO E GRAVAÇÃO	59
INFORMAÇÃO LEGAL	62
END LICENCE USER AND AGREEMENT – EULA	64
GLOSSÁRIO	65

NOTAS DE TRADUÇÃO

- Foi utilizado como referência para tradução o language “Português Brasileiro v.2.1”, que pode ser obtido gratuitamente em [http://www.virtualdj.com/addons/12087/Portugu s Brasileiro.html](http://www.virtualdj.com/addons/12087/Portugu%C3%AAs%20Brasileiro.html) (necessário registrar-se no site).
- Foi mantida ambigüidade de termos específicos – por exemplo: Pasta Virtual (*VirtualFolder*) – para facilitar analogia entre a versão original e a traduzida do software, principalmente para usuários que mantêm o idioma original do programa.
- Palavras com link – por exemplo: [on the fly](#) – tem suas definições detalhadas no glossário.

INTRODUÇÃO À PLATAFORMA (*HOME, BROADCASTER, PRO BASIC, PRO FULL*)

VirtualDJ oferece algumas plataformas diferenciadas que se encaixam à necessidade do DJ. Vejamos as plataformas, e as funcionalidades de cada uma.

HOME (GRATUITO)

- Propicia toda a diversão da versão PRO sem que você precise realizar configurações complexas de áudio, ajustes complexos de controladores, transmissão, ou saída de vídeo em tela-cheia. VirtualDJ HOME foi construído pensando na simplicidade de um sistema caseiro, onde o DJ pode explorar a arte da mixagem com facilidade, usando teclado, *mouse* e uma placa de som interna.



BROADCASTER

- Leve suas mixagens a um nível mais alto e a maiores audiências com *BROADCASTER*, onde você pode transmitir seus sets por *stream* diretamente a seus amigos e até mesmo a grandes audiências, usando um servidor de conexões para web-rádios. *BROADCASTER* pode te ajudar a tornar conhecidas suas habilidades como DJ.



PRO BASIC

- Uma plataforma excelente para iniciantes onde o DJ necessita utilizar configurações de áudio que requerem maior flexibilidade para conectar-se a um *mixer* externo, porém não necessita recursos como ajuste de *timecodes*, controladores ou saída de vídeo em tela-cheia. *PRO BASIC* é mais comumente utilizado em festas caseiras, e para todo DJ móvel que necessita somente o básico.



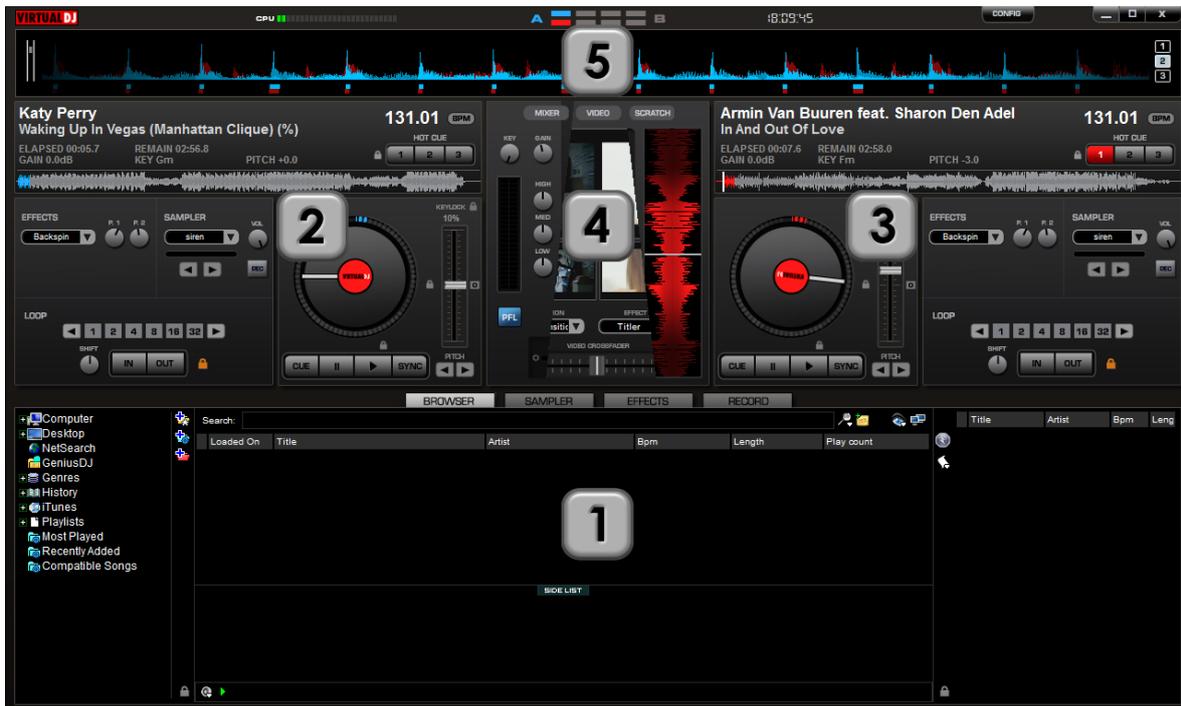
PRO FULL

- O produto principal – recursos com capacidade total para absorver quase todas as necessidades e desejos do DJ. Apresentando: configuração para *Timecode* (Sistema de Vinil Digital), configuração para controladores externos (*HID/MIDI/Firewire/Serial*), saída de vídeo em tela-cheia, transmissão, e muito mais...



Independente da plataforma escolhida, VirtualDJ propicia uma larga escala de recursos que possibilitam maior criatividade às suas mixagens, apresentando recursos que irão aprimorar sua habilidade, e elevar sua experiência como DJ a um novo patamar.

Antes de começar o uso do VirtualDJ, familiarize-se com os controles e "zonas" do programa. Após abertura do aplicativo pela primeira vez, a resolução do seu monitor é avaliada e uma das *skins* internas disponíveis em várias resoluções será selecionada e exibida automaticamente. Para alterar para uma *skin* diferente, clique no botão "Config" e selecione a guia "Skins" para acessar as opções disponíveis.



1. **NAVEGADOR (BROWSER) / SAMPLER / EFEITOS (EFFECTS) / GRAVAÇÃO (RECORD)**
Navegue entre suas pastas, pré-escute faixas, crie, edite e grave seus *playlists*.
Ajuste efeitos de vídeos e áudio, grave suas mixagens, configuração de transmissão interna.
2. **CONTROLES DO DECK 1/DECK 1**
Clique e arraste uma música do navegador até este *deck* virtual.
Título da música, *display* de batidas por minuto, contadores, controle de movimentação na faixa.
3. **CONTROLES DO DECK 2/DECK 2**
Clique e arraste uma música do navegador até este *deck* virtual.
Título da música, *display* de batidas por minuto, contadores, controle de movimentação na faixa.
4. **PAINEL CENTRAL**
Painéis centrais múltiplos podem propiciar acesso ao *crossfader*, ganho, volume, controle PFL, controles de vídeo, pré-visualização de vídeo, controle de efeitos, *interface Timecode Scratch*.
5. **JANEJA DO RITMO (RHYTHM WINDOW)**
Esta janela mostra a forma de onda carregada ou reproduzida em um *deck*. Esta área também mostra um *Grid* de Contagem de Batidas (*Computer Beat Grid – CBG*) utilizado para transições com referência visual e alinhamento de batidas.

VirtualDJ pode também ser usado em configuração de *decks* múltiplos. Você achará mais informação sobre configuração de *decks* múltiplos VirtualDJ na página 31, seção *Controles Multi-Deck*.

NAVEGADOR (BROWSER)

O Navegador (*Browser*) é o painel onde se navega pelas pastas do seu sistema, e onde se organizam os arquivos armazenados em discos rígidos locais, externos ou remotos (em rede).



O Navegador é dividido em quatro painéis principais:

1. Sistema de Arquivos / Estrutura de Pastas
2. Arquivos / Resultado de Busca
3. Automix Playlist
4. Sidelist

SISTEMA DE ARQUIVOS / PAINEL DE ESTRUTURA DE PASTAS

VirtualDJ oferece por padrão vários grupos para organização da sua coleção de músicas, e interfaces licenciadas de terceiros para este mesmo fim. Também é possível criar meios adicionais de auxílio à navegação. Clique em *Config* e selecione a guia *Browser* para entender melhor os grupos de organização e as interfaces.

Na guia “*Browser*”, podemos ver e selecionar estes grupos de organização. Cada item marcado na guia terá um ícone associado a ele no Sistema de Arquivos / Painel de Estrutura de Pastas (1).

Volumes – mostra opção de navegação do sistema de arquivos, referente à estrutura “*Meu Computador*”.

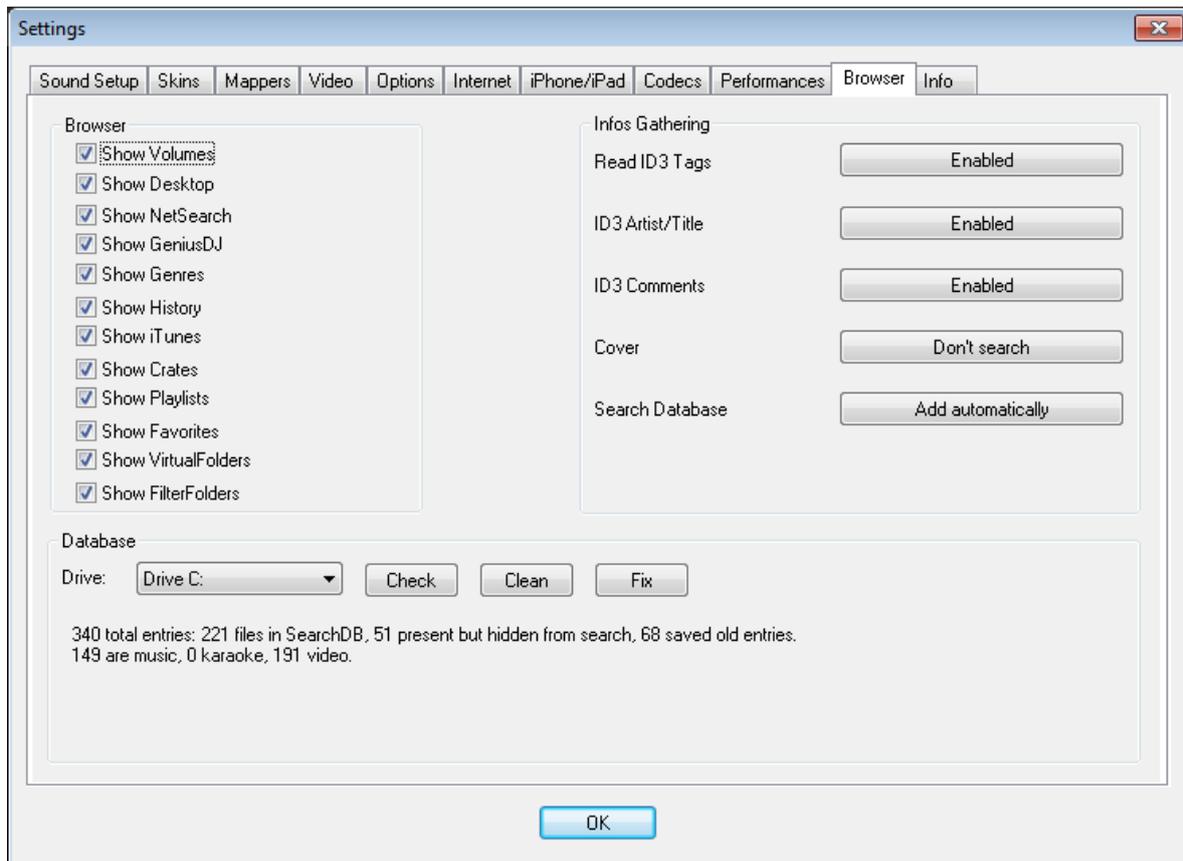
Desktop – mostra opção de navegação do sistema de arquivos, referente à estrutura “*Desktop*”.

NetSearch – mostra os arquivos em cache obtidos via *NetSearch*, e propicia acesso ao dispositivo de busca de arquivos de áudio aos usuários com direitos *Premium Membership*, e à busca de conteúdo público disponível, para que você possa atender aqueles pedidos de última hora. Você pode reproduzir imediatamente a música ou vídeo, direto da Internet, via [streaming](#).

** Para aprender mais a respeito do *NetSearch* e outros recursos adicionais desta ferramenta, visite nosso website em www.virtualdj.com.

GeniusDJ – mostra recomendações obtidas em nossa biblioteca, baseadas na música que você está tocando.

Gêneros (Genres) – habilita geração de uma “árvore” de Gêneros baseada na informação importada do campo ID3Tag. Ao selecionar um dos diversos gêneros listados na “árvore”, o painel do navegador (2) mostra somente os arquivos que correspondem ao *tag*.



Histórico (History) – fornece acesso aos dados armazenados de cada [session](#) feita no VirtualDJ. Os dados são armazenados como arquivos de *playlist* (formato m3u) ficam em Meus Documentos\VirtualDJ\Tracklisting. Os dados históricos são gravados simultânea e instantaneamente, a fim de disponibilizar históricos das músicas executadas a cada período de 24h.

iTunes – exibe *playlists* do iTunes e utiliza a informação dos *playlists* para acessar os arquivos. Se os arquivos não corresponderem ao caminho gravado no *playlist*, o visor mostrará uma mensagem de 'Erro' ao tentar carregar o arquivo.

Crates – permite acessar a estrutura “Crates” utilizada pelo programa Serato™ Scratch Live.

Playlists – mostra ou oculta o conteúdo da pasta Meus Documentos\VirtualDJ\Playlist. Este é o endereço padrão onde são gravados os *playlists* criados durante uso do recurso *Automix*.

Favoritos (Favorites) - mostra ou oculta qualquer pasta definida como “Favorita”, que podem ser criadas clicando com o botão direito em qualquer pasta da estrutura de navegação *Desktop*, e selecionando a opção Definir como Favorito (*Set as Favorite*) no menu, ou selecionando a pasta e utilizando o botão  na barra divisória direita do painel.

Pastas Virtuais (VirtualFolders) - mostra ou oculta quaisquer Pastas Virtuais, que podem ser criadas clicando no botão  encontrado na barra divisória direita.

Pastas Filtradas (FilterFolders) - mostra ou oculta qualquer Pasta Filtrada, que podem ser criadas clicando no botão  encontrado na barra divisória direita.

ARQUIVOS / RESULTADO DE BUSCA



VirtualDJ possui vários elementos de informação sobre cada faixa, que são resultado de combinação entre os ID3 Tag e os campos de dados definidos no VirtualDJ. Por padrão, são exibidas as colunas título da música (*title*), artista (*artist*), batidas por minuto (BPM) e a duração (*Length*). A adição de novas colunas é explicada na página 8888 deste manual. As larguras de cada coluna podem ser modificadas individualmente, e ao clicar na coluna os conteúdos da mesma são ordenados. Por exemplo, clicando sobre a coluna artista (*artist*), padroniza o navegador por artista em ordem crescente. Para ordem decrescente, clique novamente na coluna. Para ajustar a mesma largura para todas as colunas, basta um duplo-clique no título de qualquer coluna.

As colunas título (*title*) e artista (*artist*) são preenchidas automaticamente através do nome do arquivo, caso este esteja nomeado de acordo com duas convenções: **(artista) título.extensão** OU **artista - título.extensão**. O preenchimento destes campos também ocorre automaticamente se a opção 'Ler ID3 tags (*Read ID3 tags*)' estiver definida como 'Ativado (*Enabled*)' na seção 'Coletando Informações (*Infos Gathering*)' da guia 'Navegador (*Browser*)' do menu de configurações. Veja a seção "Suporte para Tags de áudio e vídeo" deste manual para mais detalhes.

O BPM, Duração, Tom, Ganho e Taxa de bits são calculados automaticamente quando uma faixa é carregada para qualquer *deck*. É recomendável que você analise todas as faixas da sua coleção antes do primeiro uso. Veremos análise múltipla de faixas posteriormente neste manual. Toda informação da faixa é então armazenada no arquivo *database* do respectivo disco rígido. Todos os dados do arquivo são armazenados no banco de dados (*database*) assim que a são descobertos automaticamente pelo programa, ou imediatamente quando inseridos manualmente.

VirtualDJ utiliza ícones diferenciados para representar o tipo ou status da faixa. O grupo de ícones a seguir exibe os ícones padrão utilizados nas *skins* default VirtualDJ.

-  Música desconhecida e nunca foi tocada ou digitalizada pelo VirtualDJ.
-  Música conhecida e foi digitalizada pelo VirtualDJ.
-  Música foi tocada durante esta [session](#).
-  Arquivo de áudio associado a um arquivo de vídeo.
-  Arquivo de vídeo.
-  Arquivo de karaokê.
-  Diferença de BPM entre a música analisada e a música atual é maior que +/- 20%.
-  Resultado *Netsearch* de áudio tem qualidade validada por nosso serviço *Premium Membership*.
-  Resultado *Netsearch* de áudio não tem qualidade validada por nosso serviço *Premium Membership*.
-  Resultado *Netsearch* de vídeo não tem qualidade validada por nosso serviço *Premium Membership*.

Obs.: Os ícones são customizáveis e ao utilizar uma *skin* customizada por usuários, os ícones poderão ser diferentes dos listados acima.

NAVEGADOR (*BROWSER*)

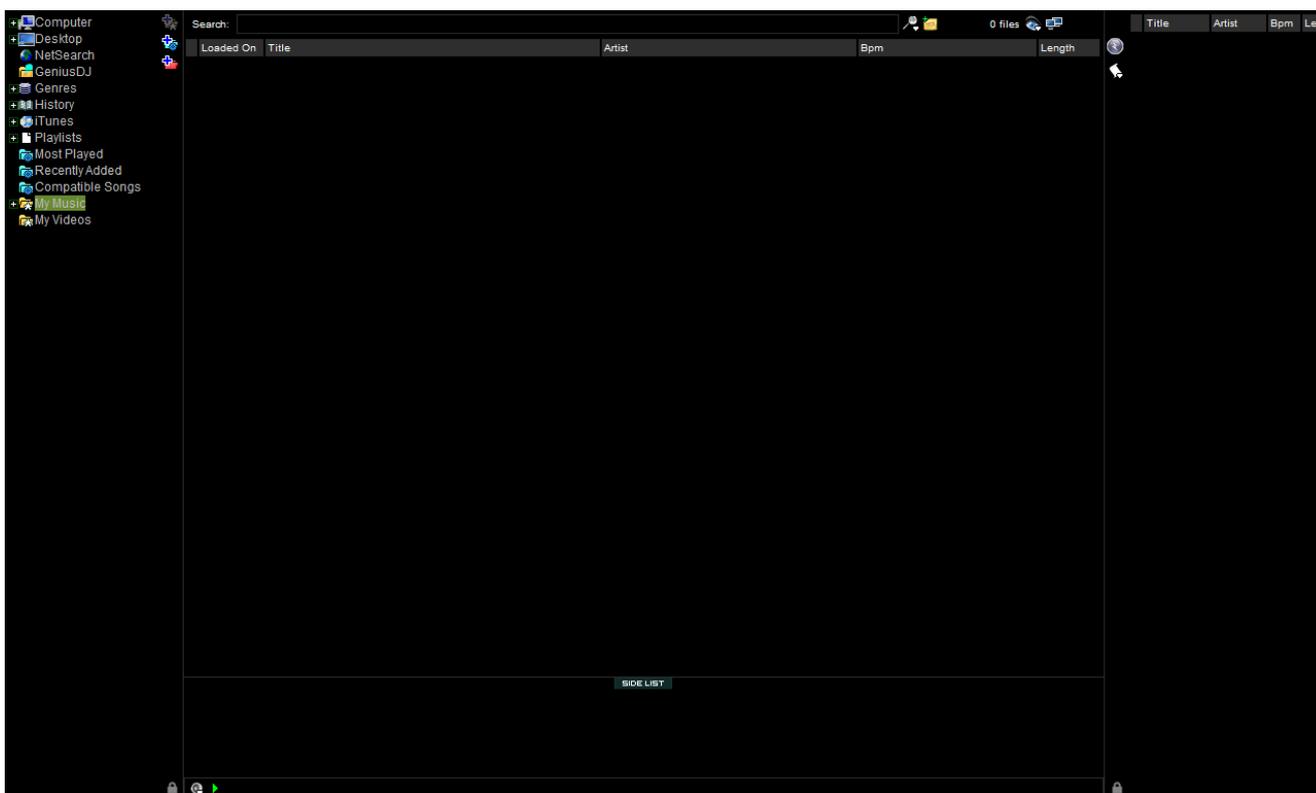
A área do navegador é determinada pelo designer da *skin* que define quanto espaço irá ocupar na *skin*. Entretanto, você pode usar o botão Zoom do Navegador (*Browser Zoom*) para maximizar a área do navegador e assim esta ocupará toda a área do *skin*.

O botão Zoom do Navegador (*Browser Zoom*) é o identificado pelo ícone de monitor duplo na extrema direita do campo de pesquisa.



Clique no ícone e a área do navegador irá se expandir e ocupar toda a *skin*. Isso é muito útil quando, durante o planejamento do seu evento, você necessita ver todos os resultados de sua busca.

Exclamação (!) na coluna Tempo – indica que o arquivo foi corrompido (provavelmente uma cópia mal sucedida) e que pode finalizar abruptamente, ou conter ruído excessivo.



O VirtualDJ suporta sistema de *tags* (identificação) de arquivos de áudio MP3 ou de arquivos de vídeo MP4 e MOV. Como sempre, VirtualDJ propicia o acesso mais rápido às informações sobre qualquer coleção, graças ao uso do seu banco de dados (*database*). Adicionar o ID3 tag para identificação de todos os arquivos diminui consideravelmente o tempo para busca e navegação deste aplicativo.

VirtualDJ armazena e recupera as informações dos campos de identificação ID3 tag em campos similares em seu próprio banco de dados. As informações gravadas podem ser atualizadas a qualquer momento através do menu de arquivos do VirtualDJ. Uma vez que os dados do tipo *tag* não são diretamente acessados pelo programa, qualquer informação pode ser alterada utilizando a caixa de diálogo Inform.Arquivo (*File Info*), o que não afetará o ID3tag principal do arquivo.

**** VirtualDJ atualmente suporta os seguintes tipos – ID3 tags (MP3), MP4 e MOV.**

Importando dados ID3 Tag

Isso pode ser feito de vários modos e a qualquer tempo. O primeiro e com certeza mais comum será pelo uso das opções na seção Coletando Informação (*Infos Gathering*), na guia Navegador (*Browser*) em Configurações (*Config*).

TAGS

- **Ativado (*Enabled*)** – campos de apoio ID3 tags (BPM, álbum, Gênero, etc.) são importados no reconhecimento do arquivo pelo programa.
- **Desativado (*Disabled*)** - ID3 tags não são importados e inclusão de informações de *tag* ao banco de dados deve ser feita através da interface do Navegador.

ARTISTA/TÍTULO (*ARTIST/TITLE*)

- **Ativado (*Enabled*)** - Se não existem dados ID3 tag para ao Artista/Título correspondentes, então o nome do arquivo é analisado e utilizado para preenchimento destes campos, tradicionalmente **Artista – Título**.
- **Desativado (*Disabled*)** – Não lê tags e usa análise do nome do arquivo.

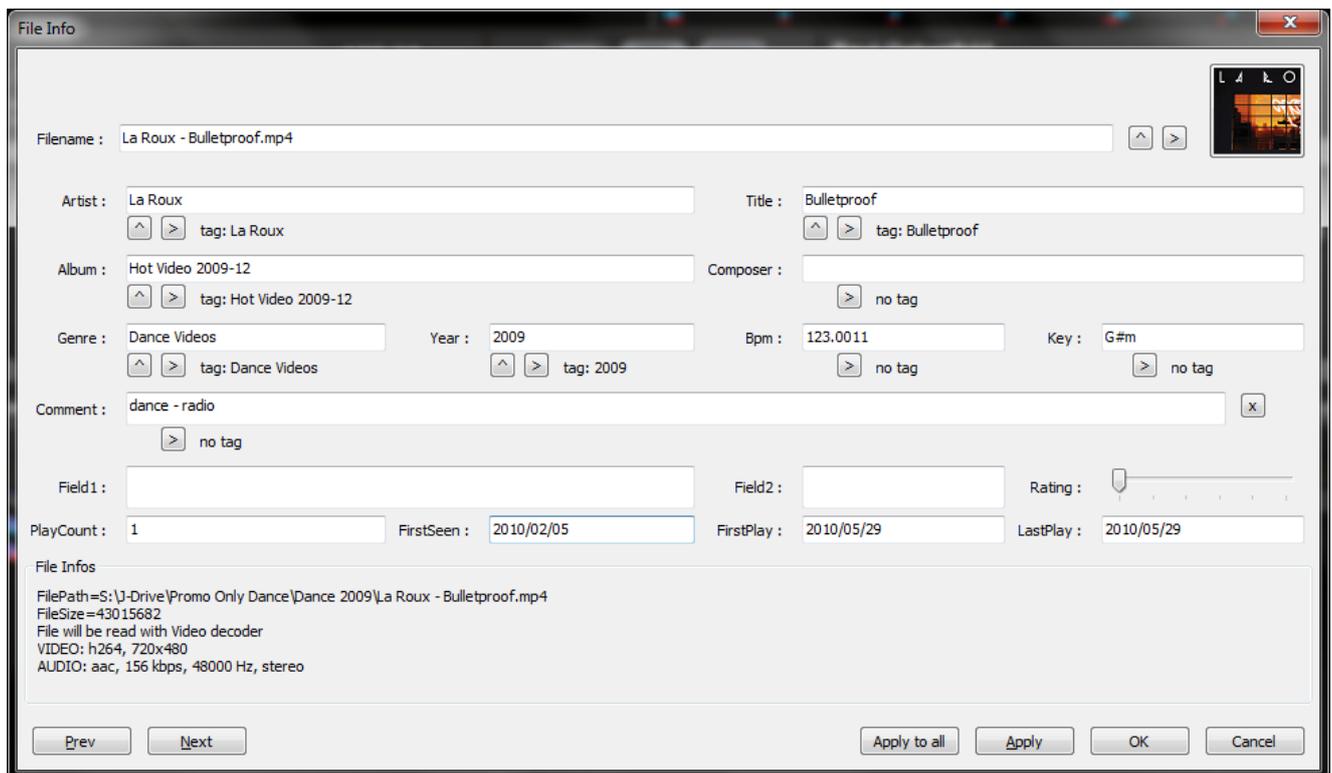
COMENTÁRIOS (*COMMENTS*)

- **Ativado (*Enabled*)** - Lê o campo “comentário” do ID3Tag no reconhecimento do arquivo.
- **Desativado (*Disabled*)** - Nunca importa o campo “comentário” do ID3Tag.

CAPAS (*COVERS*)

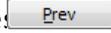
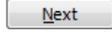
- **Somente Busca Local (*Local Search Only*)** – somente os arquivos armazenados localmente serão utilizados pelo visualizador de capas (inclusive os já gravados no ID3 tag).
- **Baixar Capa Exata (*Download Exact Match*)** - se não localizada na busca local, baixar uma capa que corresponda exatamente às informações da música.
- **Baixar Qualquer Capa (*Download No Matter What*)** - se não localizada na busca local, baixar qualquer capa que se aproxime com base nas informações da música.
- **Não Buscar (*Don't Search*)** – Nunca procurar capas, caso elas não existam.

Outro meio de importar informações ID3 tag é clicando com o botão direito em um arquivo no navegador e selecionando Editar TAG (*File Info*).



Sob cada campo com um botão  observaremos a seu lado o dado ID3 tag que é lido do *tag* do arquivo original, e que pode ser importado para o banco de dados VirtualDJ. Clique no botão para copiar estas informações para o campo de dados do VirtualDJ. O botão  sob cada campo de dados pode ser usado para escrever a informação contida no campo de dados VirtualDJ para os *tags* do arquivo original. VirtualDJ suporta exportar dados para *tags* nos formatos MP3 e MP4.

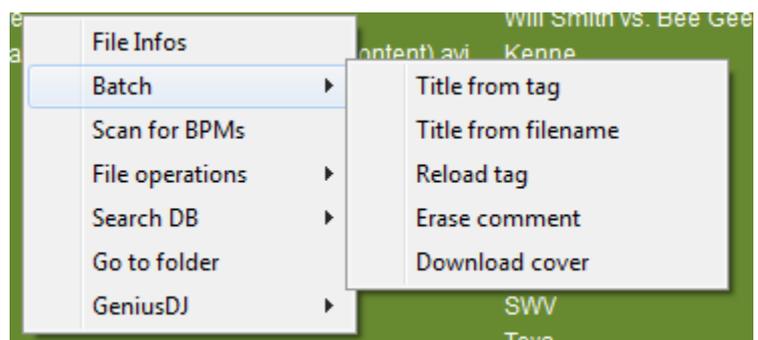
O botão  próximo ao campo nome do arquivo (*filename*) pode ser usar para analisar o nome do arquivo e preencher os campos Artista (*Artist*) e Título (*Title*). Clique no botão  para renomear o arquivo utilizando os campos Artista e Título, e o arquivo será renomeado conforme padrão [artista] - [título].

Na caixa de diálogo Inform.Arquivo (*File Info*) você pode navegar livremente pelas faixas exibidas no navegador, mesmo com ela aberta. Use os botões   na parte inferior esquerda da janela.

Ao abrir a caixa Inform.Arquivo (*File Info*) quando selecionando vários arquivos, o botão  pode ser usado para aplicar as alterações às faixas selecionadas. Os campos que aceitam mudanças neste caso são Artista (*Artist*), Álbum (*Album*), Compositor (*Composer*), Gênero (*Genre*), Comentário (*Comment*), Campo1 (*Field1*), Campo2 (*Field2*), e Classificação (*Rating*).

Outro método de importação das informações ID3 tag é através do navegador (*browser*), selecionando vários arquivos e clicando com botão direito, então escolhendo entre as seguintes opções do menu de grupo Lote (*Batch*):

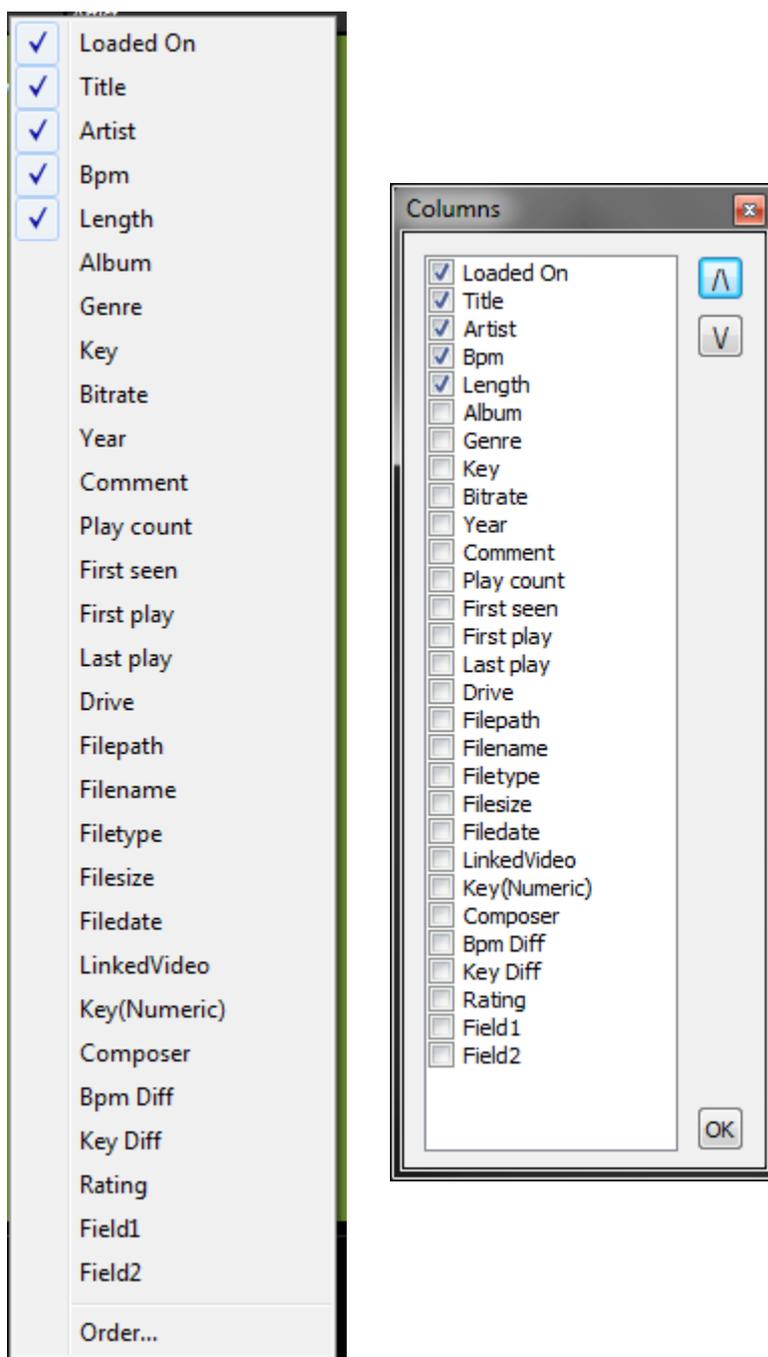
- Título da *tag* (*Title from tag*)
- Título do nome arquivo (*Title from filename*)
- Recarregar *tag* (*Reload tag*)
- Apagar comentário (*Erase comment*)
- Baixar capa (*Download Cover*)



EXIBINDO COLUNAS DE DADOS VIRTUAIS

No Navegador ou Painel de *Playlists*, clique com botão direito no título de qualquer coluna e será exibida uma lista dos campos disponíveis. Selecione um dos campos e marque-o, um símbolo será exibido próximo ao nome e este campo passará a ser exibido no navegador. Selecione um campo já marcado, e este deixará de ser exibido no navegador.

Para mudar a ordem de exibição das colunas, selecione a opção Ordenar... (*Order...*) localizada na extremidade inferior da lista. A mesma lista será exibida em uma janela diferente, onde você poderá selecionar e mover os campos usando os botões   localizados no canto superior direito.



Campos de Dados

- **Carregado [Loaded On]** – mostra o *deck* no qual a faixa foi carregada
- **Título [Title]** – título da faixa.
- **Artista [Artist]** – artista da faixa.
- **BPM** – Batidas por minuto, conforme análise feita por VirtualDJ.
- **Duração [Lenght]** – tempo da faixa em minutos:segundos.
- **Álbum [Album]** – álbum associado à faixa.
- **Gênero [Genre]** – gênero da faixa.
- **Tom [Key]** – tom da faixa, conforme análise feita por VirtualDJ.
- **Taxa de Bits [Bitrate]** – a taxa de bits para faixas de áudio comprimidas.
- **Ano [Year]** – ano de produção da faixa.
- **Comentário [Comment]** – comentários sobre a faixa.
- **Contador [Play Count]** – armazena a contagem de reprodução da faixa.
- **Primeira Loc [First Seen]** – armazena a data em que a faixa foi adicionada ao banco de dados.
- **Primeira Vez [First Play]** – armazena a data em que a faixa foi tocada pela primeira vez.
- **Última Vez [Last Play]** – armazena a data em que a faixa foi tocada pela última vez.
- **Unid. Armazenagem [Drive]** – unidade em que a faixa está armazenada.
- **Caminho [Filepath]** – caminho absoluto que define a localização da faixa.
- **Nome [Filename]** – nome da faixa, conforme registro do sistema operacional.
- **Tipo [Filetype]** – tipo de arquivo, com base na extensão.
- **Tamanho [Filesize]** – tamanho do arquivo, conforme registro do sistema operacional.
- **Data [Filedate]** – data de modificação do arquivo, conforme registro do sistema operacional.
*** este campo é lido em tempo real, não é armazenado no banco de dados VirtualDJ.*
- **Vídeos assoc. [LinkedVideo]** – mostra o nome do arquivo de vídeo associado à faixa.
- **Tom (numérico) [Key (number)]** – armazena o valor analisado de tom, em notação numérica.
- **Compositor [Composer]** – informação do compositor da faixa.
- **Dif. entre BPM [BPM Diff]** – exibe dinamicamente a diferença de BPM em relação à faixa em reprodução.
- **Dif. entre tom [Key Diff]** – exibe dinamicamente a diferença de tom em relação à faixa em reprodução.
- **Classificação [Rating]** – classificação de popularidade baseada num sistema de 5 pontos.
- **Campo1 / Campo2 [Field1 / Field2]** – campos de texto de forma livre para uso em caso de informação personalizada.

Indicadores visuais exibidos no navegador (browser)

Asterisco (*) na coluna BPM – identifica faixas que tem um ritmo com BPM destacado para uso com as ações *Beatlock* e *Tempo Automix*.

Exclamação (!) na coluna Tempo – indica que o arquivo foi corrompido (provavelmente uma cópia mal sucedida) e que pode finalizar abruptamente, ou conter ruído excessivo.

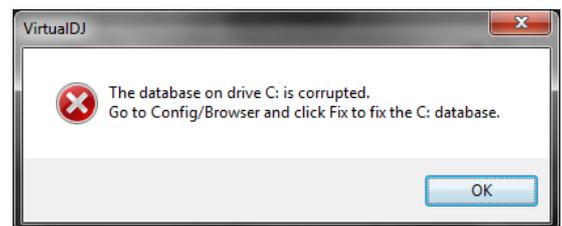
O sistema de gerenciamento de banco de dados contém ferramentas adicionais que são parte da guia de Configuração do Navegador do VirtualDJ. (*Config* > guia *Browser*)

- Gravação de dados *on the fly* a cada utilização
- Verificação automática de integridade do banco de dados a cada execução
- Verificação manual de integridade do banco de dados
- Correção de erro(s) do banco de dados
- Limpeza dos dados referentes a arquivos desaparecidos / movidos

VirtualDJ atualiza e salva o banco de dados imediatamente quando necessárias adições ou atualizações. Ao iniciar, VirtualDJ também valida a integridade de todos os arquivos dos bancos de dados. Se um problema for detectado uma caixa de mensagem será exibida identificando qual banco de dados (*database*) apresenta erros e o que fazer para corrigi-los.

Eis os passos para correção de erros:

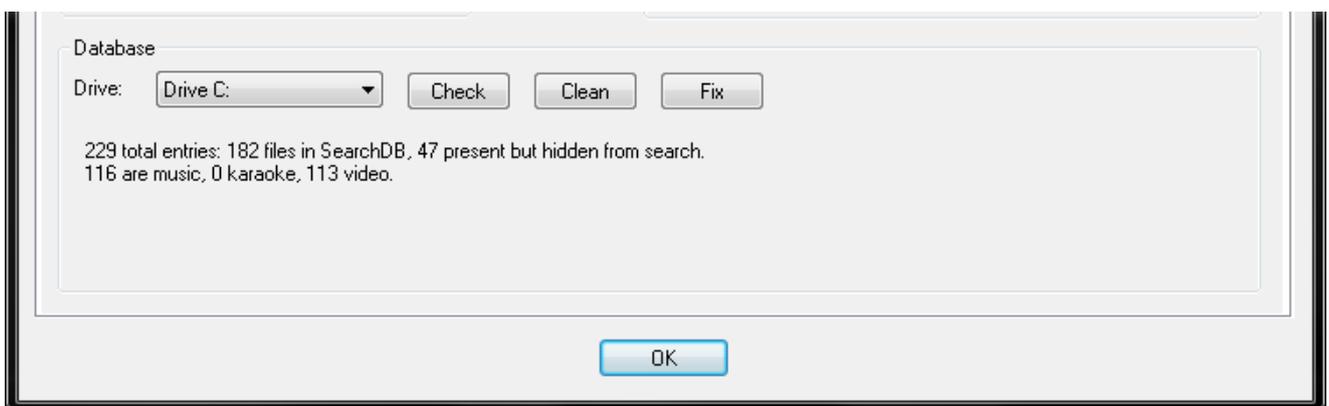
1. Abra a caixa de diálogo "Configuração (*Config*)"
2. Acesse a guia "Navegador (*Browser*)"
3. Selecione o Drive no menu *drop-down*
4. Clique no botão "Reparar (*FIX*)"



As outras opções para gerenciamento do(s) banco(s) de dados são –

VERIFICAR (*CHECK*) – executa processo de validação do banco de dados para assegurar que todas as referências dos arquivos *database* são arquivos válidos e que realmente armazenados na unidade. O processo simplesmente refaz a associação entre o Caminho (*FilePath*) e o arquivo, caso ele não possa ser encontrado. Os dados sobre o arquivo não são perdidos.

LIMPAR (*CLEAN*) - este processo REMOVERÁ qualquer informação do banco de dados sobre arquivos inválidos. Isto é necessário para aperfeiçoar os recursos de Busca Global (*Global Search*).



BUSCA GLOBAL (GLOBAL SEARCH)

VirtualDJ propicia uma ferramenta de busca intuitiva e on the fly. A adição de arquivos à busca global é muito fácil e pode ser feita de duas maneiras.

Primeiro, na aba de Configuração do Navegador (*Browser*), através da definição do valor 'Adicionar automaticamente (*Add automatically*)' no campo 'Pesquisa no Banco de Dados (*Search Database*)'. Com isso a adição de arquivos ao banco de dados acontecerá simultaneamente à navegação na estrutura de pastas para busca.



Outra opção é 'Adicionar manualmente (*Add manually*)'. Esta definição exige o uso da opção 'Adicionar ao Banco de Dados (*Add to Search DB*)' clicando com o botão direito do mouse em um arquivo ou pasta na interface principal do navegador

Em cada cenário, uma vez acrescentados à Busca Global, sempre será possível encontrar o arquivo ao realizar uma pesquisa. A diferença principal é que o resultado da pesquisa determina se o arquivo está na pasta selecionada, ou em outro local do sistema.

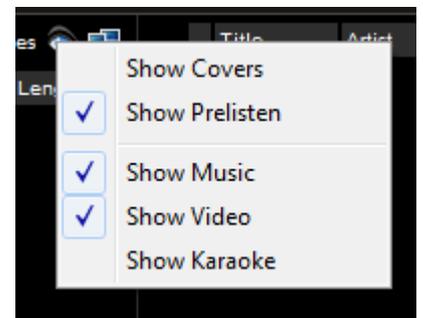
PESQUISANDO

O campo de busca encontra-se na parte superior do painel do navegador. Para pesquisar os arquivos listados no banco de dados clique no campo de pesquisa e, em seguida, digite o texto a ser localizado.



A busca é instantânea e geralmente não é necessário digitar o texto na sua totalidade – algumas letras são suficientes para produzir resultados entre os quais certamente estará a música que está procurando.

Se quiser limitar resultados da busca a certos tipos de arquivo, clique no segundo botão 'alvo' à direita do campo de busca e escolha Mostrar Músicas (*Show Music*), Mostrar Vídeo (*Show Video*) e Mostrar karaokê (*Show Karaoke*).



Se a sua busca não produzir nenhum resultado, você pode salvar o critério de busca para este tipo especial de nome/texto de arquivo. Clique no ícone . Isso possibilita a criação de uma lista para buscas sem resultado, que pode ser usada como uma lista de 'músicas que preciso ter' para complementar a coleção. O arquivo que possibilita é o "SearchLog.txt" e está em *Meus Documentos/VirtualDJ*.

Ao elaborar sua busca, você poderá usar caracteres *wildcard* caso não saiba como escrever corretamente o trecho a procurar. O caracteres *wildcard* são o ponto de interrogação (?) e o asterisco (*). O ponto de interrogação (?) pode ser usado como caracter-coringa, preenchendo o espaço referente a um caracter. Já o asterisco (*) pode ser usado para substituir um intervalo entre caracteres, em qualquer posição do texto digitado.

Por exemplo: ao digitar "sh??t" serão exibidos resultados como as músicas 'Push It' de Salt-n-Pepa, 'Shout' de Otis Day and the Knights, ou então músicas da artista 'Ashanti'. Em todos estes resultados existem 5 caracteres que equivalem ao termo digitado na busca, onde os 2 primeiros caracteres são 'sh' e o último caracter é um 't', e com somente 2 caracteres entre eles.

Se o termo de busca for alterado para "sh*t" os resultados exibidos serão compostos por músicas que contenham palavras como 'shot', 'shut' ou frases completas como 'She Blinded Me With Science' de Thomas Dolby.

ENTENDENDO OS RESULTADOS

Uma vez que você tenha digitado o termo de busca, serão exibidos na região central do navegador os resultados da busca.

No exemplo a seguir, o texto "Bobby Valen" é digitado na caixa de busca. Os dois arquivos exibidos acima da linha divisória são aqueles encontrados na pasta que está atualmente em destaque no navegador de pastas. Os arquivos abaixo da linha divisória são localizados em outras pastas da sua coleção.

Loaded	Title	Artist	Bpm	Length	First seen	Year
<input checked="" type="checkbox"/>	Beep [Xtendz] - Clean	Bobby Valentino ft Yung ...	79.0	4:17	2008/12/23	
<input checked="" type="checkbox"/>	Mrs. Officer	Lil Wayne ft Bobby Valen...	84.0	5:20	2009/02/06	2008
<input checked="" type="checkbox"/>	Bobby Valentino feat. Timbaland	Anonymous	125.0	3:59	2007/07/11	
<input checked="" type="checkbox"/>	Bobby Valentino feat. Timbaland	Anonymous	125.0	3:59	2007/07/11	
<input checked="" type="checkbox"/>	Wreck	Bobby Valentino	121.0	4:05	2007/07/08	2006
<input checked="" type="checkbox"/>	Wreck	Bobby Valentino	121.0	4:04	2007/07/08	2006
<input checked="" type="checkbox"/>	Tell Me	Bobby Valentino	95.0	3:59	2007/07/08	2005
<input checked="" type="checkbox"/>	Slow Down	Bobby Valentino	93.0	4:26	2007/07/08	

O QUE PODE SER PESQUISADO?

À direita da caixa de busca, existe um botão de seleção de “campos de pesquisa”. Clique no botão e será exibida uma lista de campos passivos de pesquisa.

O número de resultados da pesquisa dependerá de quantos campos serão selecionados. Para garantir o maior número de resultados para qualquer pesquisa, selecione todos os campos. Porém, isso poderá gerar mais resultados do que você deseja.

Para exibir toda sua coleção basta digitar um asterisco (*) no campo de pesquisa. Assim, todo banco de dados será exibido.

Para pesquisar resultados em uma determinada faixa de BPM, digite os pontos de início e fim da faixa (110-120) com a coluna BPM selecionada, então nos resultados serão exibidas músicas entre 110,0 e 120,1 BPM. O valor 0,1 somado ao segundo ponto garante que todas as músicas com ###,0 sejam exibidas.

Se usarmos o campo Tom (*Key*) como critério de busca, os campos Tom (*Key*) e Tom numérico (*Key Number*) são vasculhados.

<input checked="" type="checkbox"/>	Search in Folder
<input checked="" type="checkbox"/>	Search in Drives
<input type="checkbox"/>	NetSearch Audio
<input type="checkbox"/>	NetSearch Video
<input type="checkbox"/>	Only NetSearch when no local results
<input type="checkbox"/>	Only NetSearch Video when video activated
<input checked="" type="checkbox"/>	Title
<input checked="" type="checkbox"/>	Artist
<input checked="" type="checkbox"/>	FilePath
<input checked="" type="checkbox"/>	FileName
<input checked="" type="checkbox"/>	Comment
<input checked="" type="checkbox"/>	Album
<input checked="" type="checkbox"/>	Genre
<input type="checkbox"/>	Year
<input type="checkbox"/>	Bpm
<input type="checkbox"/>	Key
<input type="checkbox"/>	LinkedVideo
<input type="checkbox"/>	Composer
<input type="checkbox"/>	Field1
<input type="checkbox"/>	Field2

Caso selecionada a opção *NetSearch*, VirtualDJ também irá vasculhar os provedores de serviço *NetSearch* para resultados equivalentes ao critério de busca. VirtualDJ somente produzirá resultados nos quais os campos Artista e/ou Título da faixa sejam equivalentes ao critério de busca.

NetSearch pode ser usado através da seleção da opção *NetSearch* no painel de navegação esquerdo, ou pela ativação das opções *NetSearch* para todo o banco de dados (*database*).

É possível definir quando VirtualDJ usará *NetSearch* para buscas. Com a opção 'Só usar *NetSearch* quando sem resultado local (*Only NetSearch when no local results*)' marcada, VirtualDJ somente exibirá resultados *NetSearch* caso nada seja localizado na sua coleção. De outro modo, caso não marcada e as opções *NetSearch* estejam ativas, os resultados *NetSearch* serão exibidos no fim da lista de resultados.

Os resultados da busca são exibidos na seguinte ordem:

- Resultados da pasta selecionada
- Resultados no restante da coleção
- Resultados *NetSearch*

Cada grupo é separado por uma linha divisória, conforme mencionado na página anterior.

Caso seja selecionada a opção *NetSearch* no painel esquerdo, então SOMENTE serão exibidos resultados *NetSearch*.

Alternativamente, quando qualquer outro item for selecionado do painel de navegação esquerdo, você pode ajustar as opções *NetSearch* para quando não estiver em modo *NetSearch*.

'Buscar na pasta (*Search in Folder*)' e 'Buscar na(s) Unid(s).Armazenamento (*Search in Drives*)'

Quando ambas estiverem marcadas, então haverá uma linha divisória entre os resultados da pasta, e os resultados da unid. de armazenamento.

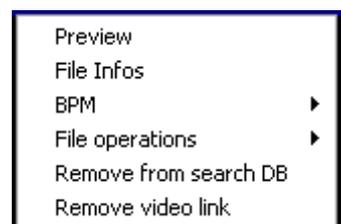
Se 'Buscar na pasta (*Search in Folder*)' estiver selecionado, e 'Buscar na(s) Unid(s).Armazenamento (*Search in Drives*)' não estiver, será exibido somente o resultado da busca na pasta atualmente selecionada.

Se Buscar na(s) Unid(s).Armazenamento (*Search in Drives*)' estiver selecionado, e 'Buscar na pasta (*Search in Folder*)' não estiver, não haverá diferenciação (linha divisória) entre os arquivos da na pasta atual e os resultados do restante de coleção. Serão exibidos os resultados da busca em todo o banco de dados (*database*).

OPÇÕES DA FAIXA

Diversas opções são exibidas ao clicar com botão direito em uma faixa:

- Pré-visualizar (*Preview*) – para iniciar o dispositivo de pré-visualização da faixa destacada.
- Inform.Arquivo (*File Infos*) – inicia a caixa de diálogo para modificar conteúdo dos campos de dados.
- Operações do Arquivo (*File Operations*) tais como – copiar (*copy*), mover (*move*) e apagar (*delete*) arquivos.
 - Ao selecionar apagar (*delete*) será exibido um aviso antes de executar a operação.
- Opções de análise de BPM da faixa – Reanalisar (*Re-Analyze*) ou Editar manualmente (*Manual Edit*)
- Adicionar OU Remover músicas da pesquisa do banco de dados.
- Remover associação de um arquivo de áudio com um arquivo de vídeo.



ANÁLISE DO BPM E DETECÇÃO DE TOM

O dispositivo de BPM analisa o áudio para determinar o ‘tempo’ ou ritmo da faixa. A análise da música pode ser feita de duas maneiras – carregando a faixa até a *deck* ou clicando com o botão direito na faixa, no painel do navegador (*browser*), e selecionar **BMP > Reanalisar (Re-Analyze)**. Para analisar um grupo de faixas, no painel esquerdo do navegador clique com o botão direito na pasta desejada e selecione ‘Escanear BPMs (*Scan for BPMs*)’.

Se as faixas foram analisadas por outro programa antes de serem utilizadas no VirtualDJ e o valor do BPM está gravado no respectivo campo ID3 tag, então o dispositivo de BPM utilizará o valor armazenado como referência ao analisar a faixa. VirtualDJ calculará o valor mais exato (com precisão de 0,05 BPM) nunca diferente e além de +/-1 BPM do valor gravado.

Uma parte do dispositivo de BPM é o sistema de detecção de tom. Determinar a ‘nota musical’ de uma faixa (o tom) possibilita mixar harmonicamente suas músicas. O equipamento de detecção de tom favorece os tons menores, uma vez que a maior parte das músicas utilizadas por DJ’s enquadram-se nestes tons. Porém caso o tom seja maior, a música será classificada no tom original.

Se você quiser acompanhar manualmente a batida (*beat-tap*) e definir o BPM da música, clicando com botão esquerdo do mouse no botão BPM do *deck* que estiver reproduzindo a música. Caso queira definir um atalho de teclado ou botão de uma controladora para isto, utilize a ação **beat_tap** no respectivo mapper.

E por último, se o BPM (ou Tom) forem manualmente inseridos através da caixa de diálogo ID3 tag, o VirtualDJ não analisará o BPM ou tom das faixas. Caso utilizada a função **BPM > Reanalisar (Re-analyze)**, a faixa será reanalisada sem levar em conta o valor existente, ou modo como este valor foi preenchido.

GRID COMPUTADORIZADO DE BATIDAS (CBG) E CORREÇÃO MANUAL DE BPM

Outra função do dispositivo de BPM do VirtualDJ é calcular *Grid* Computadorizado de Batidas (CBG) da faixa. Este *grid* é um indicador de compassos 4/4 para identificação da defasagem de ‘tempo’ entre músicas. Isso é particularmente útil ao mixar manualmente uma música, ou se usando reprodução sincronizada (SYNC), *BeatLock*, ou modo Usar Tempo (*Mix Tempo*) do recurso *Automix*.

Em raros casos nos quais o BPM e o CBG não são calculados corretamente, você poderá fazê-lo facilmente clicando com o botão direito no respectivo botão BPM do *deck* onde a faixa está em reprodução.

Através da caixa de diálogo Ajustar Valores de BPM (*Adjust BPM Values*) você terá várias opções para executar os ajustes necessários.

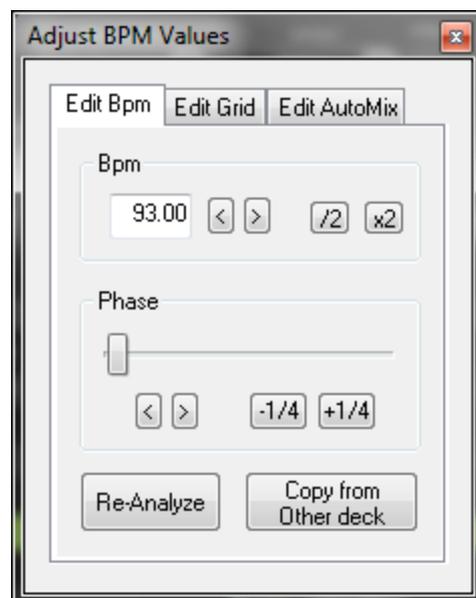
GUIA EDITAR BPM (*EDIT BPM*)

BPM – altere manualmente o valor acima ou abaixo em 0,1 com os botões  . Ou, rapidamente dobre ou divida o valor exibido com os botões  .

Fase (Phase) – usado para ajustar os marcadores do CBG. As setas para esquerda e direita possibilitam ajuste fino, e os botões   possibilitam ajustes de 1/4 de batida.

Reanalisar (Re-Analyze) – força a reanálise da faixa desconsiderando qualquer ajuste ou definição manual.

Copiar do outro deck (Copy from other deck) – copia o BPM da faixa do *deck* oposto, para ser modificada para o *deck* atual.

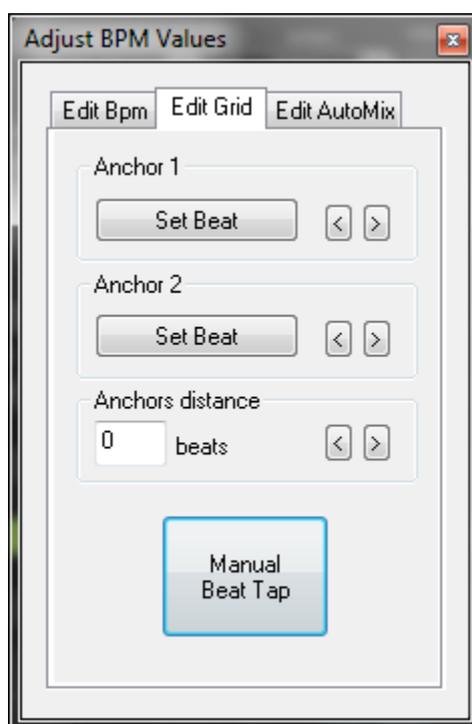


GUIA EDITAR GRID (EDIT GRID)

Como alternativa, o método de âncoras pode ser usado. Primeiramente, acompanhe manualmente a batida clicando no botão 'beat tap manual (*manual beat tap*)', enquanto a faixa estiver tocando.

Em seguida, faça uma pausa, avance da faixa para a primeira *downbeat* (primeira batida), e clique em 'definir batida (*set beat*)' no quadro "Âncora 1 (*Anchor 1*)". Em seguida, avance para a *upbeat* (segunda batida), e clique em 'definir batida (*set beat*)' no quadro "Âncora 2 (*Anchor 2*)". Verifique se o número de batidas exibido em "Distância entre âncoras (*Anchors distance*)" corresponde exatamente ao número de batidas entre as duas âncoras.

Então avance na música, e repita a operação Âncora 2 (*Anchor 2*). Caso perceba que as batidas e o CBG se desalinham, repita o procedimento da segunda âncora algumas vezes mais. Normalmente duas ou três âncoras são suficientes para obter um CBG preciso.



** para mais informações sobre o uso do CBG para equiparar batidas, sync e Automix do tipo Usar Tempo (*Tempo Mix*), consulte a seção sobre janela de ritmo (*rhythm window*) mais à frente neste manual.

O recurso *Automix* utiliza somente um *deck*. Por padrão é *deck 1*; no entanto, caso o *deck 2* esteja selecionado com *deck* ativo antes do início do processo *Automix*, então este será utilizado. O uso de somente um *deck* libera o *deck* oposto para execução da primeira música, uma vez que você decida interromper o processo *Automix*.

E ao invés de arrastar e soltar músicas continuamente nos *decks*, você pode criar *playlists*. *Playlists* são grupos de faixas pré-arranjadas numa determinada ordem de execução. Para acessar o *playlist*, mova o mouse ou arraste músicas para o painel "*Playlist*" [3] no lado direito do navegador. A janela automaticamente se expandirá para mostrar a área de trabalho e lista atual – se existente.



CONTROLANDO A PLAYLIST



Desliga / Liga o modo *Automix*

Acessa o menu de gerenciamento do *Playlist*

Localizado na parte inferior da seção do navegador, o ícone  pode ser usado para travar o painel *Playlist* em uma largura padrão e bloqueia o fechamento automático do painel.

** Você também pode travar e reduzir a largura do painel a zero caso não deseje que este se abra automaticamente.

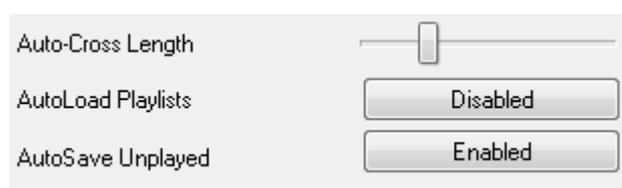
CONFIGURANDO A PLAYLIST (PLAYLIST SETUP)

As faixas a serem mixadas automaticamente podem ser posicionadas no painel do *Playlist* a partir do painel do Navegador (2) utilizando o método arrastar e soltar. Além disso, *playlists* pré-definidos podem ser utilizados e carregados automaticamente.

Em Configuração (*Config*) -> guia Opções (*Options*) existe uma opção para "Carregar *playlists* automático (*AutoLoad Playlists*)".

As opções disponíveis têm as seguintes funções:

- **Desativado (*Disabled*)** – o conteúdo da lista é exibido somente no centro do painel do Navegador.
- **Sempre (*Always*)** – quando uma lista de músicas é selecionada no navegador os conteúdos são imediatamente carregados ao *playlist*.
- **Inteligente (*Smart*)** – não altera o *playlist* atual quando você clicar em uma pasta do tipo *playlist*, caso este tenha sido editado manualmente.

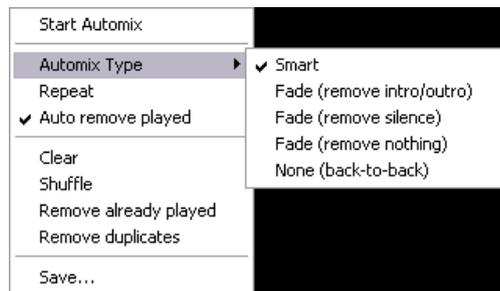


GERENCIAMENTO DO *PLAYLIST* E *AUTOMIX*

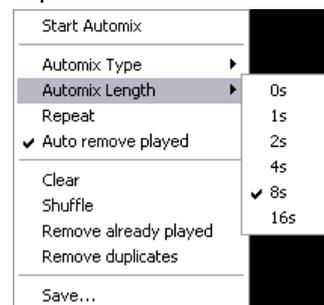
Para usar este recurso, basta clicar no ícone  e escolher entre as opções mostradas para definir como o *Automix* funcionará e como as faixas serão gerenciadas no *playlist*.

TIPOS DE *AUTOMIX* (*AUTOMIX TYPE*) - São cinco modos:

- ♦ **INTELIGENTE [*SMART*]** - VirtualDJ procura determinar o melhor ponto de transição com base no *break* de saída da faixa corrente e na introdução da próxima faixa – o tempo da transição varia de ~4 a ~8 segundos.
- ♦ **MESCLA (REMOVER INTRO/FINAL) [*FADE (REMOVE INTRO / OUTRO)*]** – procura remover os pontos mortos da introdução e da saída, e cria um ponto de transição baseado nas configurações de duração do *Automix* (*Automix Length*).
- ♦ **MESCLA (REMOVER SILÊNCIO) [*FADE (REMOVE SILENCE)*]** – reproduz todas as faixas do início ao fim removendo qualquer "ponto morto" ou "silêncio" que possam estar presentes na faixa, e cria um ponto de transição baseado nas configurações de duração do *Automix* (*Automix Length*).
- ♦ **MESCLA (REMOVER NADA) [*FADE (REMOVE NOTHING)*]** – mantém toda a faixa do início ao fim e cria um ponto de transição, com base nas configurações de duração do *Automix* (*Automix Length*).
- ♦ **NENHUM (BACK-TO-BACK) [*NONE (BACK-TO-BACK)*]** – este é um simples corte, ou seja, reproduz os arquivos por completo, do início ao fim, incluindo eventuais lacunas nestes pontos.

**DURAÇÃO *AUTOMIX* (*AUTOMIX LENGTH*)**

Duração usada para *Automix* do tipo MESCLA. As durações disponíveis são 0 segundo (corte simples), ou então mesclas de 1, 2, 4, 8 ou 16 segundos considerando a transição total de um lado a outro do *crossfader*.

**REPETIR (*REPEAT*)**

Existem dois modos para "Repetir (*Repeat*)": ao clicar no botão  a opção "Repetir (*Repeat*)" permite repetir todo o *playlist Automix*. Depois que todas as faixas forem tocadas, o *Automix* irá recomeçar na 1ª faixa da lista. Antes ou durante o *Automix*, clique com o botão direito sobre uma faixa e selecione "Repetir" para que essa faixa seja repetida continuamente até que a opção seja desmarcada.

AUTO REMOVER JÁ TOCADA (*AUTO REMOVE PLAYED*) – remove a faixa já tocada do *playlist*, após a transição para a próxima faixa.

LIMPAR (*CLEAR*) – apaga todas as faixas do *playlist*.

DESORDENAR (*SHUFFLE*) – desordena aleatoriamente o conteúdo do *playlist*.

REMOVER JÁ TOCADA (*REMOVE PLAYED*) – remove do *playlist* qualquer faixa já executada.

REMOVER DUPLICADAS (*REMOVE DUPLICATES*) – remove faixas duplicadas do *playlist*

GRAVAR (*SAVE*) – opção que permite salvar o *playlist* para uso futuro. Os *playlists* gravados podem ser recuperados usando a opção *Playlists* no painel de navegação esquerdo. Os *playlists* gravados são guardados na pasta *Meus Documentos/VirtualDJ/Playlists*.

MOSTRADOR DE FORMA DE ONDA DO DECK – MARCADORES DE PONTOS DE TRANSIÇÃO

Quando o modo *Automix* está ativo, o *deck* que estiver sendo utilizado mostrará simultaneamente a faixa em execução (acima) e a faixa seguinte (abaixo). Na faixa corrente será mostrado um marcador do ponto de SAÍDA. A faixa a ser tocada mostrará um marcador do ponto de ENTRADA. Com base nos ajustes para cada tipo de *Automix*, o marcador poderá ser movido dentro das tolerâncias delimitadas pelo tipo e opções definidas. Para mudar a posição dos marcadores, clique no mesmo com o botão direito e deslize-o pela forma de onda até a posição desejada.



MOSTRADOR DE EXECUÇÃO EM ORDEM SEQUENCIAL

Durante a execução do *Automix*, a seqüência no *playlist* da faixa que está tocando para a próxima faixa é sucessiva, de cima para baixo (como a maioria dos *players* de mídia). A faixa em execução é sempre destacada. Com a opção *Repetir (Repeat)* ligada para o *playlist* inteiro, a seqüência retorna ao topo após a última faixa da lista ser executada.

ADICIONAR, MOVER OU EXCLUIR FAIXA

A reordenação de faixas – adicionando novas, alterando sua ordem, ou excluindo – pode ser feita a qualquer tempo. Inclusive adicionar uma nova faixa como próxima da seqüência, mover uma faixa para ser a próxima, ou alternar a próxima faixa com a seguinte, que agora se torna próxima da seqüência.

AÇÕES COMPLEMENTARES

REPETIR MÚSICA (*REPEAT SONG*)

Clique com o botão direito em uma faixa e selecione ‘Repetir música (*Repeat song*)’ para repetir esta faixa até que a opção seja desmarcada.

Repeat song
 Mix now
 Remove

MIXAR AGORA (*MIX NOW*) E PULAR E MIXAR AGORA (*JUMP AND MIX NOW*)

Ao clicar com botão direito sobre a faixa, a opção ‘Mixar agora (*Mix now*)’ pode ser usada para forçar a transição para esta faixa. E também, ao dar duplo-clique sobre qualquer faixa na *Playlist* e *VirtualDJ* irá mixar esta faixa imediatamente utilizando as configurações de transição atribuídas para *Automix*. A *playlist* continuará a partir desse ponto, deixando para trás a última localização.

REMOVER (*REMOVE*) – Clique com botão direito e escolha ‘Remover (*Remove*)’ para apagar a faixa do *playlist*.

ATALHOS DE TECLADO PARA USO COM *PLAYLISTS*

Colocar na *Sidelist* / Recuperar da *Sidelist* (*Put in Sidelist / Get from Sidelist*) – o atalho de teclado "*switch_sidelist_playlist*" move listas de faixas entre os dois painéis.

Criar Pasta Virtual (*Make Virtual Folder*) – o atalho de teclado "*vfolder_fromplaylist*" cria uma Pasta Virtual para o conteúdo do *playlist* em execução.

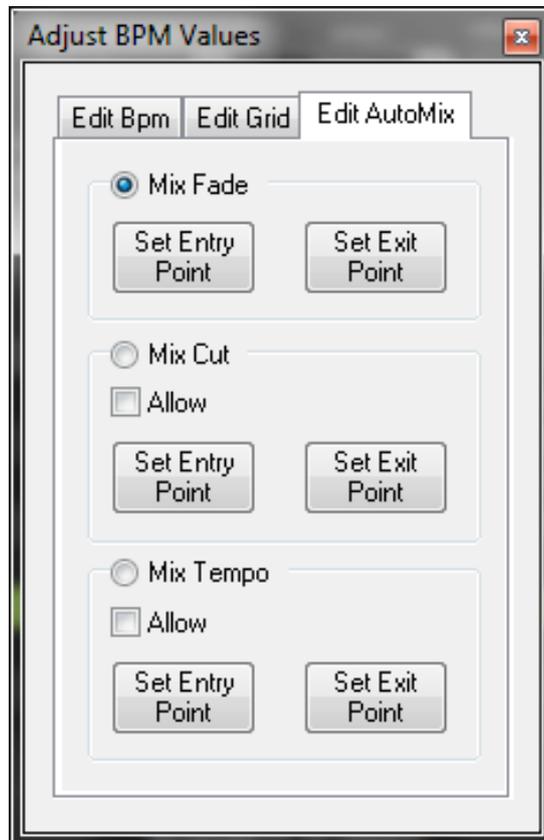
Mesmo sendo possível posicionar imediatamente os marcadores de ponto de transição no gráfico, estes pontos também podem ser ajustados antes do uso da faixa como parte de uma *playlist* de *Automix*. Os pontos de transição ajustados somente são utilizados no *Automix* do tipo Inteligente (*Smart*).

Para editar pontos de transição *Automix* de uma faixa, carregue uma faixa para um *deck*, em seguida selecione o respectivo botão BPM deste *deck*. Na caixa de diálogo "Ajustar Valores BPM (Adjust BPM Values)" escolha a guia 'Editar Automix (Edit Automix)'.

Em seguida, selecione o tipo de ponto de transição a editar ['Usar Fade (*Mix Fade*)', 'Cortar (*Mix Cut*)', 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)']. Localize na faixa a posição a ser usada como ponto de entrada e clique no botão 'Definir pto. ent. (*Set Entry Point*)', localize a posição do ponto de saída e clique 'Definir pto. saída (*Set Exit Point*)'.

Repita o procedimento para 'Cortar (*Mix Cut*)' e 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)' para definição dos pontos de entrada e saída. Para dar ao programa a opção de usar as transições 'Cortar (*Mix Cut*)' e 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)', marque o *check-box* 'Permitir (*Allow*)' em cada um deles.

Os pontos da opção 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)' são utilizados no modo INTELIGENTE (*SMART*) do *Automix*, onde VirtualDJ só faz a transição mantendo as batidas alinhadas, se o *check-box* 'Permitir (*Allow*)' estiver marcado para ambas faixas – uma faixa com permissivo para transição do tipo 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)' tem um asterisco (*) ao lado de seu BPM.



Se a *check-box* "Permitir (*Allow*)" do modo 'Usar Tempo (*Mix Tempo*)' não estiver marcado, o modo INTELIGENTE (*SMART*) do *Automix* irá, em seguida, verificar se as caixas 'Permitir (*Allow*)' e os pontos de transição para o modo 'Cortar (*Mix Cut*)' estão definidos. Se sim, ele irá fazer uma transição do tipo 'Cortar (*Mix Cut*)' (usando os pontos de corte de entrada / saída), caso contrário, o modo INTELIGENTE (*SMART*) de *Automix* fará uma transição padrão tipo 'Usar Fade (*Mix Fade*)' usando os pontos de entrada / saída atribuídos.

VirtualDJ tem sua própria versão de lista de espera chamada *Sidelist*. O painel *Sidelist* (4) pode ser usado para reservar faixas que o DJ sabe que irá tocar em algum momento durante a sua *session*. Ela também fornece um local para VirtualDJ mover faixas que foram carregados no *deck* porém não foram executadas pelo DJ, que decidiu substituir a faixa e executar outra. O *Sidelist* também pode ser utilizado para armazenamento e construção de Playlists e Pastas Virtuais (*VirtualFolders*), o que pode ser feito clicando e arrastando faixas para o painel.



GRAVAR NÃO-TOCADAS AUTOMÁTICO (*AUTOSAVE UNPLAYED*)

Quando a opção "Gravar não tocadas automático (*AutoSave Unplayed*)" está ativada em *Config > guia Opções (Options)*, todas as faixas carregadas em um *deck* porém não executadas, são acrescentadas à *SideList* quando uma outra faixa substituí-la.



Existem vários comandos de *mapper* para uso com atalhos de teclado que propiciam acesso rápido às faixas do *Sidelist* para carregá-la em um *deck*, limpar a lista toda, e outras mais.

- `sidelist_clear`
- `sidelist_add`
- `sidelist_load_and_keep`
- `sidelist_load_and_remove`
- `mix_next_sidelist`
- `switch_sidelist_playlist`

No intuito de simplificar a navegação e proporcionar uma melhor capacidade de gerenciamento de arquivos, VirtualDJ oferece três métodos para que o usuário organize seu banco de dados (*database*).

Na extremidade do painel esquerdo encontram-se três opções de pasta:



Criar Pasta de Favoritos [*FavoriteFolder*] (pasta controlada)
– seleciona uma pasta do disco rígido para sempre exibir no navegador



Criar Pasta Virtual [*VirtualFolder*] (pasta não-controlada)
– cria uma pasta para preenchimento manual com arquivos específicos



Criar Pasta Filtrada [*FilterFolder*] (pasta controlada)
– cria uma pasta com base em um modo específico de filtro de arquivos que é executado cada vez que a pasta é selecionada

Clicando com o botão direito em qualquer uma dessas pastas possibilita acesso a várias operações. Para Pasta de Favoritos as opções incluem adicionar ou remover conteúdo da pasta para Pesquisa de Banco de Dados (*Search DB*), e opções de análise de BPM. As Pastas Filtradas contêm uma opção de acesso à caixa de diálogo 'filtro' para alterar o modo de filtragem de arquivos. As Pastas Virtuais têm uma opção 'Renomear'. Todas as pastas têm opções de alteração de ordem de pastas (para cima e para baixo na árvore de estrutura de pastas) e para remover ou apagar a pasta.

PASTA DE FAVORITOS (*FAVORITE FOLDERS*)

Caso você queira definir uma coleção de diretórios mais frequentemente utilizados – por exemplo, "Sucessos de 2006" ou "Minhas Músicas" – a melhor solução são as Pastas de Favoritos (*Favorite Folder*). Pense nas pastas de favoritos como atalhos para uma pasta do sistema operacional.

Para configurar uma Pasta de Favoritos, desloque o item de navegação do *desktop* do painel do Sistema de Arquivos / Estrutura de Pastas até o endereço da pasta pretendida. Selecione a pasta e, em seguida, clique no ícone amarelo 'Pasta de Favoritos'

O diretório selecionado será adicionado ao final da lista, no mesmo nível da pasta "*Desktop*". Para remover uma referência de Pasta de Favoritos, selecione-a e clique no ícone novamente.

O mesmo pode ser feito clicando com o botão direito na pasta desejada e escolhendo "Marcar como Favorito (*Set As Favorite*)" no menu. E, para remover uma pasta favorita simplesmente clique com o botão direito na pasta e escolha "Remover favorito (*Remove from favorite*)".

PASTA VIRTUAL (*VIRTUAL FOLDERS*)

Pastas Virtuais são ótimas para acesso rápido às faixas. Esta pasta tem uma coleção de atalhos para músicas.

Crie uma pasta virtual clicando no ícone vermelho Pasta Virtual (*VirtualFolder*) e atribua um nome à nova pasta.

Agora navegue no banco de dados ou faça pesquisas à procura de faixas que serão agrupadas. Clique e arraste as faixas para a nova pasta virtual e da próxima vez que desejar reproduzir estas faixas, utilize esta pasta.

Observe que o fato de inserir faixas em uma pasta virtual não significa que o arquivo será fisicamente movido para a pasta – somente será criado um atalho para onde os arquivos estão localizados.

Para remover uma pasta virtual, clique na pasta com o botão direito do mouse e selecione 'remover (*remove*)'.

Um modo altamente dinâmico e criativo de organizar uma coleção de músicas consiste na aplicação de condições que filtrem automaticamente (façam uma 'busca automática') o banco de dados para faixas que correspondam aos critérios definidos. VirtualDJ denomina este tipo de "Pastas Filtradas (Filter Folders)".

CRIANDO UMA PASTA FILTRADA

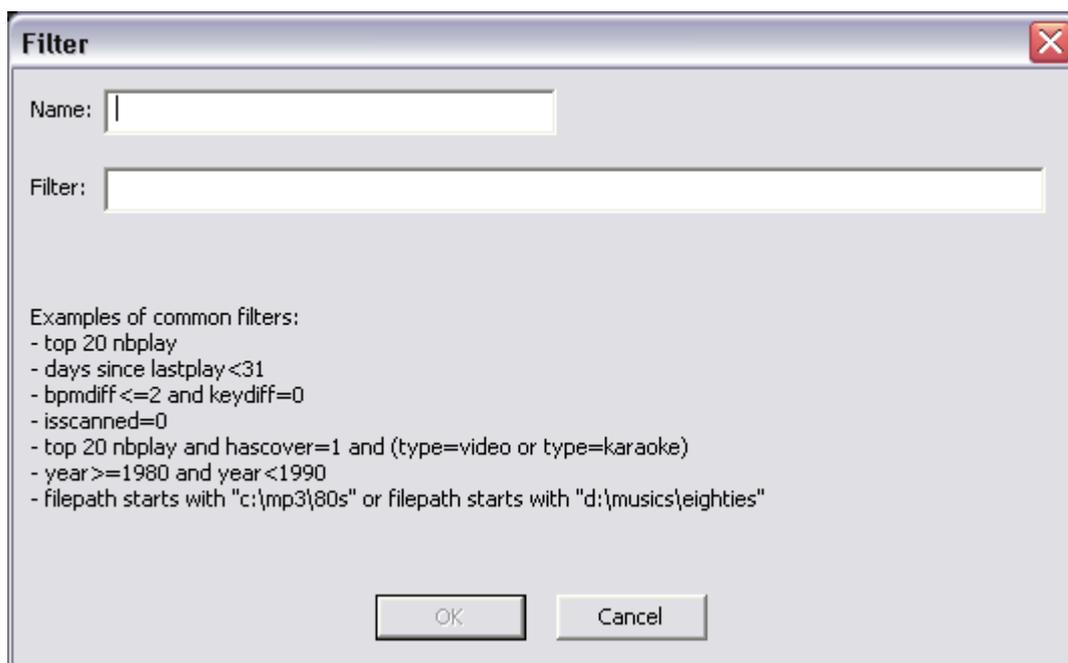
Clique no ícone azul  Pasta Filtrada (FilterFolder) e será exibida uma caixa de diálogo.

Atribua um nome à nova pasta. Por exemplo – **100 músicas mais executadas (Top 100)**

Agora digite o filtro a ser utilizado para criar o resultado desejado – o processo para realizar pode ser simples ou complexo. Este exemplo é simples, use a palavra-chave 'top' com o número '100' e o elemento 'nbplay'. Este elemento toma como referência o campo 'Contador (Play Count)' do banco de dados. À medida que a regra do filtro é escrita, VirtualDJ avalia se a regra está corretamente definida. O botão OK se manterá acinzentado caso a regra de filtro contenha erros.

Então, a regra deste filtro será '**top 100 nbplay**'. Cada vez que a pasta for selecionada, VirtualDJ irá internamente colocar em ordem decrescente todo o banco de dados com base no campo 'Contador de Execuções (Play Count)' e, em seguida, exibir os 100 primeiros arquivos – ou o Top 100.

A caixa de diálogo filtro exibe alguns bons exemplos, mas para usar toda a real capacidade do recurso, é necessário conhecer exatamente todos os elementos, operadores, e algumas palavras-chave que são utilizadas.



Elementos – "title", "author", "artist", "album", "genre", "year", "bpm", "key", "bitrate", "songlen", "filesize", "filepath", "filename", "extension", "hascover", "isscanned", "alreadyplayed", "lastplay", "firstplay", "firstseen", "nbplay", "type", "days since firstseen", "days since firstplay", "days since lastplay", "LikedVideo", "HasLinkedVideo", "BPMDiff", "KeyDiff", "ispresent", "inSearchDB"

Operadores – "=", ">", "<=", "!", "<>", ">", "<", "is not", "is", "equals", "equal", "contains", "contain", "doesn't contain", "starts with", "start with", "ends with", "end with", "and", "or", "&&", "||", "&", "|"

Palavras-chave – "top", "[inverted]"

EXEMPLOS DE PASTAS FILTRADAS

<i>iscanned=0 or iscanned=1</i>	Banco de dados (database) local
<i>top 100 nbplay</i>	Lista das top 100
<i>top 100 firstseen</i>	Adições recentes
<i>top 100 lastplay</i>	Execuções recentes
<i>bpm>120 and bpm<130</i>	BPM entre 120 e 130
<i>year>=1980 and year<1990</i>	Músicas dos anos 80
<i>days since lastplay<7</i>	Músicas executadas na última semana
<i>days since lastplay<31</i>	Músicas executadas no último mês
<i>days since lastplay<365</i>	Músicas executadas no último ano
<i>lastplay=0</i>	Músicas nunca executadas
<i>iscanned=0</i>	Arquivos não escaneados
<i>type=video</i>	Grupo de arquivos de vídeo
<i>type=audio</i>	Grupo de arquivos de áudio
<i>type=karaoke</i>	Grupo de arquivos de karaokê
<i>hascover=1</i>	Tem capa/encarte
<i>hascover=0</i>	Não tem capa/encarte
<i>top 20 nbplay and hascover=1 and (type=video or type=karaoke)</i>	20 músicas mais tocadas que tem capa/encarte e são arquivos de vídeo ou karaokê
<i>filepath start with "c:\mp3\anos 80" or filepath start with "d:\music\anos 80"</i>	Mostra todos os arquivos dos anos 80, em pastas chamadas 'Anos 80' localizadas em unidades de armazenamento diferentes.
<i>extension is "mp3" and title doesn't contain "Madonna"</i>	Qualquer arquivo mp3 que não contenha no título a palavra "Madonna"

FILTROS UTILITÁRIOS

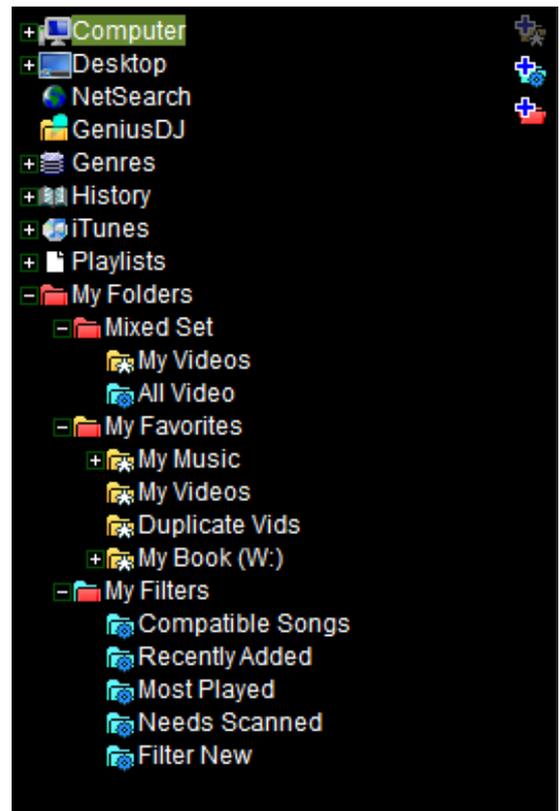
<i>issearchdb=0</i>	No meu banco de dados (<i>database</i>), porém não localizável (oculto dos resultados de pesquisa)
<i>ispresent=0</i>	Entradas existem no banco de dados (<i>database</i>), porém não existem no disco rígido (<i>Error:files</i>)

Dependendo do nível de complexidade definido ao usar pastas de favoritos, virtuais ou filtradas, talvez seja preciso agrupar várias pastas em uma ou diversas pastas. Ou então, criar uma pasta com uma mistura de pastas destes tipos para rápido acesso a músicas-chave da sua coleção.

Para criar uma estrutura de pastas aninhadas, utilize o recurso de criação de Pastas Virtuais para criar uma nova pasta virtual, e dê a ela um nome apropriado.

Agora, clique e arraste outras pastas para esta nova pasta virtual, ou use a ferramenta de organização de arquivos, ou os recursos das pastas virtuais, para adicionar estas pastas à pasta virtual.

Ao usar o processo de clique-e-arraste, uma linha de indicação vermelha irá indicar onde a pasta será posicionada quando soltar o botão do mouse.



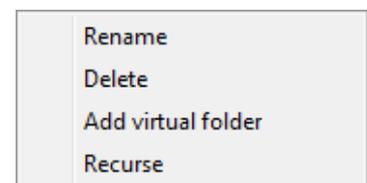
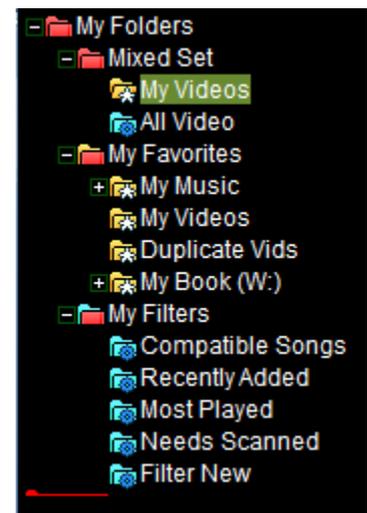
Quando quiser mover uma pasta de volta à raiz da estrutura, arraste o objeto para a esquerda da sua posição atual e você verá a linha vermelha de indicação exibida na parte inferior à esquerda. Ao soltar o item, ele ficará posicionado no inferior da estrutura.

Observe os ícones diferenciados utilizados para representar o conteúdo da pasta virtual.

-  - conteúdo misturado ou pasta virtual normal
-  - pasta que contém somente pastas filtradas
-  - pasta que contém somente pastas de favoritos

Adicionalmente, existem opções muito úteis ao clicar com o botão direito em pastas Virtuais contendo objetos aninhados.

- Renomear (Rename) – use para renomear pastas
- Apagar (Delete) – use para remover a pasta e seu conteúdo da estrutura (não ira apagar seus arquivos)
- Adicionar Pasta Virtual Add Virtual Folder – adicionar uma nova sub-pasta à pasta selecionada
- Recursão (Recurse) – executa [recursão](#) através de todo o conteúdo e exibe os resultados no painel de faixas do navegador





A interface padrão VirtualDJ traz dois *decks* virtuais. Para carregar o *deck*, clique e arraste arquivos para cada um dos pratos giratórios.

Os dois *decks* estão equipados com os seguintes controles e mostradores:

1. Informação sobre a faixa carregada atualmente –

Traz informações vitais sobre a música carregada no *deck*. Artista (*Artist*), Título (*Title*), Tempo de Reprodução (*Elapsed Time*), Tempo Remanescente (*Remaining Time*), Nível de Ganho (*Gain Level*), Tom (*Key of Track*), Posição do *Pitch* (*Current Pitch Position*).

2. Indexação com a faixa em execução (*Hot Cue*) –

Use os três botões para definir pontos de indexação. Clicando em um dos botões, na primeira vez um ponto de indexação será definido. Depois disso, clicar no botão a qualquer momento fará a faixa retornar ao ponto de indexação correspondente. Para definir um novo ponto para a indexação *hot cue*, clique com o botão direito do mouse no botão *hot cue* correspondente. Para apagar um ponto de indexação, clique com o botão direito no ícone respectivo no mostrador da forma de onda e selecione "excluir". O ícone do cadeado exibido na imagem acima ao lado dos botões *hot cue* mostra que a função *SmartCue* está ativa. Nesta condição, as músicas são automaticamente sincronizadas quando movidas para uma nova posição ou ponto de indexação (*cue*).

3. BPM –

BPM atual da música, baseado nas alterações do *pitch*. O botão BPM serve para acompanhar manualmente as batidas por minuto de uma música, mas clicando com botão direito do mouse, acessa a caixa de diálogo Editar BPM e *Automix*.

4. Gráfico de exibição de forma de onda –

Mostra a forma de onda da faixa inteira, permite a visualização do tempo restante do áudio, bem como o trecho que já foi executado. A área da forma de onda destacada em azul ou vermelho (usando as *skins* padrão) indica o que foi reproduzido e a atual posição do áudio. A zona cinzenta da forma de onda mostra o tempo restante do áudio. Dentro da própria forma de onda, as partes claras indicam a presença de batidas e as partes escuras indicam presença de vocais.

5. Efeitos (*Effects*) –

Menu *drop-down* de Seleção de Efeitos – Seleciona o efeito de ser aplicado.

Janela de Seleção de Efeitos – Clicando nesta janela, o efeito selecionado será aplicado.

Botões de Parâmetro 1 & 2 – Estes dois botões ajustam parâmetros do efeito selecionado na janela de efeitos, embora nem todos os efeitos exijam ou fazem uso destes botões.

6. *Loop Sampler* –

Menu *drop-down* de Seleção do *Sample* – Para definir qual *sample* será executado. Existem 12 posições (*slots*), nas quais se pode gravar, carregar e executar *samples*.

Janela de Seleção do *Sample* – Ao clicar nesta janela, o *sample* selecionado será executado.

VOL – Controla nível do ganho aplicado ao *loop sample*.

Botão REC – Grava um *loop* no *slot* selecionado. Se não houver nenhuma definição de *loop* no *deck*, por padrão será registrado um *loop* de um compasso quaternário (4 batidas).

Controles do *loop* do sampler – Utilizado para dobrar ou dividir a duração do *loop*.

7. Controle/Ajuste do loop (*Loop set/control*) –

Entrada/Saída do Loop (*Loop In/Out*) – Um *loop* é um trecho qualquer de uma faixa que se repete ininterruptamente. Aperte "*Loop In*" no ponto desejado para início do *loop*. Aperte "*Loop Out*" no ponto desejado para marcar final do ciclo. O trecho de áudio entre os dois pontos se reproduzirá continuamente, em *loop*. Para dar continuidade à execução da faixa, aperte "*Loop Out*", a música continuará a partir do ponto final do *loop*. Para definir um novo *loop*, apenas pressione "*Loop In*" novamente após finalização do *loop* anterior e, em seguida, pressione "*Loop Out*" para começar o novo ciclo.

Botão Mover Loop (*Shift*) – Ajusta a duração do *loop* através de incrementos para dividir ou duplicar a duração.

Botão Loop Inteligente (*Smart Lock*) – Possibilita aos botões de *loop* trabalhar em conjunto para criar *loops* sincronizados com o BPM.

Duração do Loop (*Loop Length*) – Indica a duração do ciclo de acordo com o número de compassos. Aumenta ou diminui o tamanho do ciclo de 1/4 a 16 compassos.

8. Toca-discos Virtual –

Use o mouse para fazer um *scratch*, *back cue* e pausa. Observe também o braço dos toca-discos se deslocam em relação à posição da faixa, dando uma referência visual do tempo restante de reprodução da faixa. Em torno da extremidade do disco há um anel de posicionamento, que dá uma referência do percentual executado de uma música.

9. *Pitch* deslizante/botões do *pitch* –

Controlam a velocidade/*pitch* da música. Ao mover o deslizante para baixo a velocidade da música acelera. Ao mover para cima a velocidade diminui. O botão "Zero" permite que você retome suavemente o *pitch* ao valor 100%. Dê um duplo clique sobre ele para executar esta ação.

Os dois botões de *Pitch* são utilizados para mudar temporariamente a velocidade da faixa em execução. Isto é útil quando você quer fazer uma rápida adaptação a uma faixa se a batida desta não esta exatamente alinhada com a batida da faixa em execução no outro *deck*. A velocidade será alterada enquanto você estiver pressionando "+" ou "-".

Master Tempo (KeyLock)

Quando ativado, a mudança no *pitch* não afeta o tom da música. *Master Tempo (Keylock)* pode ser ativado em qualquer ponto da escala de *pitch*, de modo que o tom é mantido enquanto o *pitch* ainda é capaz de ajustar o andamento da música. Quando desativada, o tom se modifica baseado no *pitch* em uso – *pitch* muito lento = tom muito vagaroso, *pitch* muito rápido = tom muito acelerado ([chipmunk](#)).

10. Deslocamento na faixa (*Transport*) –

Cue/Parar (Cue) – Retorna e pausa a música no ponto de *Cue* padrão. Para definir um ponto de Indexação, pause a música, desloque para a posição pretendida (por exemplo, girando os toca-discos virtuais), e, em seguida, clique em "Cue". Além disso, um clique com o botão direito do mouse sobre o botão "Cue" irá definir um ponto de indexação durante a execução da faixa. Uma vez no ponto de Indexação, é possível reproduzi-lo temporariamente pressionando e segurando o botão "Cue". Para apagar um ponto de indexação, clique com botão direito sobre o ícone de indexação marcado no mostrador de forma de onda e selecione "excluir".

Tocar/Stutter (Stutter / Play) – Inicia a reprodução. Ao pressionar "[Stutter/Play](#)" após o início da execução da música, reiniciará a música a partir da última posição que o "Play" foi pressionado, criando um efeito "stutter".

Pausar/Parar (Pause) – Pára o áudio na posição corrente. Cliques posteriores enquanto a faixa estiver parada, deslocarão a faixa para o início da música e, seqüencialmente, por todos seus pontos de indexação, em ciclos. Clicando com o botão direito enquanto parado, automaticamente deslocará a faixa até a primeira batida detectada.

Sincronizar (Sync) – Ao clicar em "Sync", VirtualDJ irá sincronizar o ritmo do *deck* corrente com o *deck* oposto.

Aperte "Sync" quando em pausa, só o *pitch* será ajustado.

Aperte "Sync" quando em execução, as batidas serão suavemente alinhadas.

Use o botão direito do mouse em "Sync", e a música vai começar já alinhada à próxima batida.

VirtualDJ também provém suporte para mais que dois *decks* comumente usados, através de *skins* com *decks* múltiplos definidos para uso. Os controles básicos de deslocamento na faixa (*CUE*, *PAUSE*, *PLAY*, *SYNC*) fazem exatamente o mesmo descrito na seção anterior, para *decks* independentes. Da mesma maneira, outros controles como *hot cues*, pontos de entrada e saída de loop, deslizantes de *pitch*, etc. também funcionarão do mesmo modo que em *decks* independentes.

Porém, foram adicionados alguns controles para identificar qual saída de áudio do *deck* é habilitada quando o *crossfader* é posicionado à esquerda ou direita, ou qual *deck* é definido como *deck* mestre quando a função *SYNC* é utilizada.

Abaixo, temos figuras das *skins* de 4 e 6 *decks* instaladas por padrão.



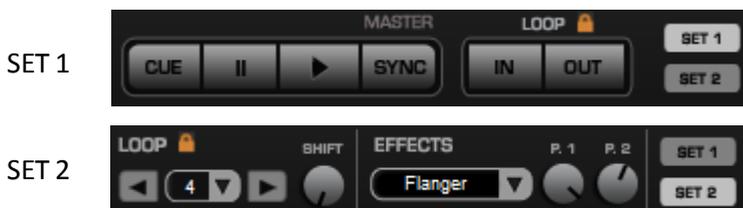
Com a *skin* de 4 *decks* os seguintes elementos realizam as seguintes funções:

A opção *MASTER* localizada acima de cada botão *SYNC* é usada para identificar qual *deck* é o que servirá como referência quando for acionada a função *SYNC* nos demais. Na figura acima, o *deck* 1 está selecionado como *deck* mestre, e se o botão *SYNC* for apertado nos outros *decks* o andamento nestes será ajustado conforme o *deck* 1.

As opções *ESQUERDO* (*LEFT*) e *DIREITO* (*RIGHT*) no lado inferior esquerdo de cada *deck* identificam qual saída de vídeo será enviada ao *crossfader* de vídeo quando este for movido para esquerda ou direita. E também identifica qual forma de onda será exibida na janela de ritmo.

Selecionando o número individual do *deck*, na extremidade superior direita de cada um, identificará qual forma de onda será predominante (exibida na frente) no mostrador de forma de onda. E também modificará as atribuições no *crossfader* de vídeo, referente aos lados *ESQUERDO* (*LEFT*) e *DIREITO* (*RIGHT*).

As opções *SET 1* e *SET 2* localizadas à direita dos botões de *pitch bend* irão alternar os controles de movimentação na faixa e loop para um segundo conjunto de controles que exibirão as opções de *loop* e de efeitos para cada *deck*.



Usando a *skin* de 6 *decks* do VirtualDJ, todos os controles padrão são os mesmos, porém as opções [A] e [B] nos *decks* individuais identificam qual *deck* está marcado para uso de funções completas, como *deck* esquerdo ou direito.



Caso no *deck* 1 esteja selecionada a opção [A] então todos os controles do *deck* esquerdo irão atuar no *deck* 1. O mesmo ocorre ao selecionar em qualquer *deck* individual a opção [B], então os controles do *deck* direito atuarão no *deck* selecionado.

Do mesmo modo, os *crossfaders* de áudio e vídeo irão realizar transição entre os dois *decks* selecionados como [A] e [B].

Virtual DJ disponibiliza uma seção *mixer* interno como parte do painel do *Mixer*.

Ele pode ser usado exatamente como um *mixer* comum para DJ.

Os controles do *mixer* incluem:

1. Botões de seleção do Painel

2. Botões de volume do *Master* e da Pré-escuta (*Headphones*)

3. Ganho (*Channel Gain*)

Este botão ajusta o nível de ganho para o canal correspondente. (Clicando com o botão direito irá equiparar seu valor ao utilizado pelo outro *deck*. Um duplo clique traz o ganho de volta a 0).

Ajuste de Tom (*Key*)

Ajusta o tom da faixa em execução sem alterar o *pitch*/'tempo' da música.

4. Equalizador (*EQ*)

Estes botões permitem a você ajustar no canal desejado as frequências de áudio baixas, médias e altas. Cada faixa de frequência também pode ser cortada clicando com o botão esquerdo do mouse no respectivo botão do equalizador.

5. Deslizantes do canal

Estes controles deslizantes verticais permitem ajustar a intensidade do sinal de áudio do canal pretendido.

6. Nível da Pré-escuta (*Pré-Fade Level - PFL*) e V.U.'s (*V.U. Meter*)

Seleciona o áudio da pré-escuta para monitoração pelos fones de ouvido e definição do [cue](#). Os V.U.'s (medidores de unidade de volume) exibem o nível da saída do respectivo *deck*.

7. *Crossfader*

O *crossfader* mistura os sinais de áudio ou vídeo dos dois *decks*. Movendo este controle deslizante de extremidade a extremidade, você pode isolar o *deck* esquerdo e direito, ou misturar seus sinais.



CONTROLES DO MIXER INTERNO MULTI-DECK

Mesmo com a *skins* multi-deck os controles fundamentais do *mixer* não foram alterados. Mas dependendo da *skin* utilizada, os controles agem de forma diferente nos *decks* individuais.



Com a *skin* de 4 *decks*, você verá que cada *deck* tem controles separados de ganho, equalização, volume e pré-escuta. Para a *skin* de 6 *decks* temos o *layout* tradicional usado para 2 *decks*. Como descrito anteriormente no que diz respeito aos botões [A] e [B], conforme o *deck* seja atribuído como ESQUERDO [A] ou DIREITO [B] os controles individuais de ganho, equalização, pré-escuta e volume atuarão no *deck* marcado.

A seção do *crossfader* dos *decks* é muito importante no que diz respeito ao controle da saída de áudio de cada *deck*. Nas *skins* de 4 e 6 *decks*, existe um grupo de números que representam o *deck* respectivo. Alguns estão destacados, conforme a cor usada em cada *deck*, e outros estão acinzentados.

Quando um *deck* é selecionado de um lado qualquer do *crossfader*, o áudio do *deck* somente será enviado à saída *Master* quando o *crossfader* for posicionado no lado referente ao *deck*. Se um *deck* **não está** destacado, como vemos acima no *mixer* da *skin* de 6 *decks*, ao apertar o *play* nestes *decks* o áudio será enviado diretamente à saída *Master*.

Nota: ao usar uma placa de som com saídas múltiplas, com a qual seja possível associar cada *deck* à sua própria saída dedicada, as opções do *crossfader* de áudio são ignoradas. E o áudio dos *decks* individuais é enviado diretamente à saída de áudio correspondente ao *deck*.

VERSÃO PARA PC



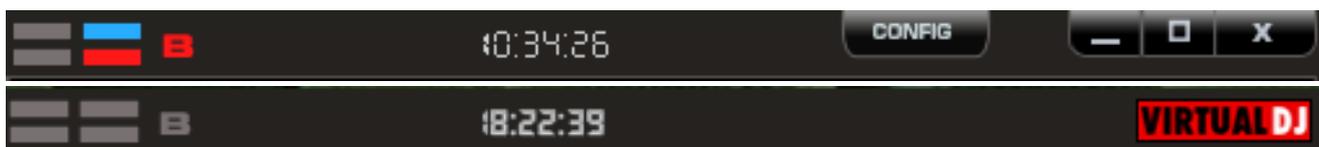
VERSÃO PARA MAC



ZOOM LADO ESQUERDO



ZOOM LADO DIREITO



Elementos da barra de ferramentas –

- 1. Logotipo VirtualDJ**
- 2. CPU**
Gráfico do nível de utilização do processador.
- 3. Ajuste de batida 4/4 via CBG (4/4 CBG Beatkeeper)**
- 4. Relógio (Clock)**
Mostra o tempo. Clicando sobre o mesmo pode mudar sua função para contador.
- 5. Config**
Possibilitam acesso à caixa de diálogo ajustes de Configuração. Consulte a seção “Ajuste de configuração” deste manual para obter mais informações.
- 6. Controles da Janela (Windows Controls)**
Os controles padrão da Janela possuem opções padrão Minimizar, Maximizar e Fechar. Tipo e localização dos botões conforme padrão para Windows (direita) para versão PC, tipo e localização dos botões conforme padrão para Mac (esquerda) para versão Mac.

A *skin* de 4 decks tem controles adicionais na barra de ferramentas –



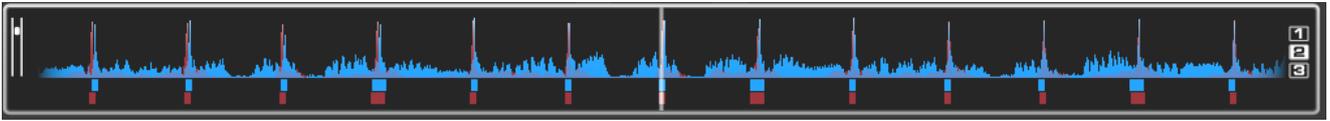
O botão WAVE muda o layout da forma de onda do ritmo.

O ajuste de batida 4/4 via GBG (4/4 CBG Beatkeeper) é expandido, para que seja exibido um mostrador para cada *deck*.

Também foram acrescentados botões de volume de headphones e monitoração (mix). E um botão de volume da saída *Master* para controlar.

JANELA DE RITMO (*RHYTHM WINDOW*)

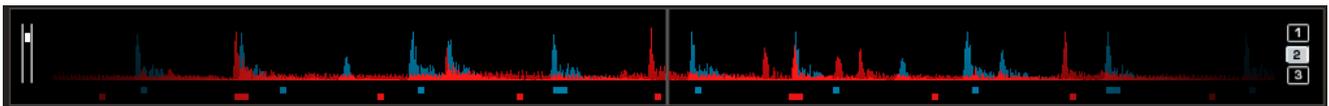
Acima dos toca-discos virtuais, uma janela exibe um gráfico correspondente às duas escalas/ritmos das músicas. Este gráfico é representado por uma forma de onda, o que permite visualizar a música. Os picos no gráfico representam as batidas. A fim de sincronizar a música, esses picos devem ocorrer ao mesmo tempo. O momento presente é representado pelo elemento no meio da tela. Tudo à esquerda já foi executado, enquanto o que fica à direita representa os próximos segundos da faixa.



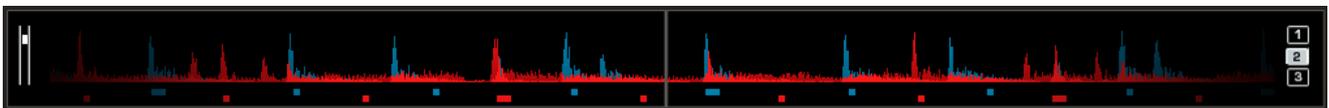
Você pode aproximar ou retroceder o zoom para exibição usando a barra à esquerda, ou os três botões de ajuste (1, 2, 3) no lado direito da janela de ritmo (*rhythm window*)

Abaixo dos gráficos existem pequenos quadrados, que compõem o CBG (*Grid de Contagem de Batidas - Computer Beat Grid*), que representam a posição de cada compasso. Os quadrados maiores representam o início de um compasso com tempo 4/4. A CBG é particularmente útil, por exemplo, quando executando transição de uma faixa cuja introdução não tem batidas.

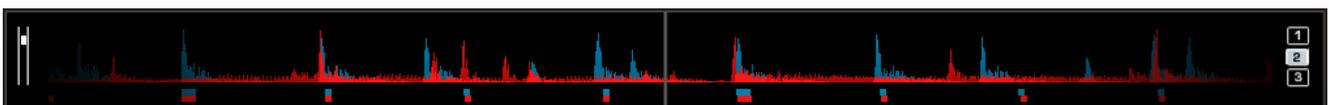
Na figura acima, você pode ver que as batidas estão completamente sincronizadas – é fácil de ver que os picos (batidas) da música estão alinhados. No entanto, algumas faixas não possuem os picos óbvios apresentados em música com estilos *house* e *techno*. É aí que o CBG se mostra muito útil. Observando os gráficos seguintes, não fica muito claro onde as batidas devem sincronizar-se apenas pela inspeção visual da forma de onda. No entanto, com a ajuda da CBG, torna-se muito mais fácil sincronizar as duas faixas:



BATIDAS NÃO SINCRONIZADAS – CBG DESALINHADO



BATIDAS SINCRONIZADAS – CBG DESALINHADO



BATIDAS SINCRONIZADAS – CBG ALINHADO

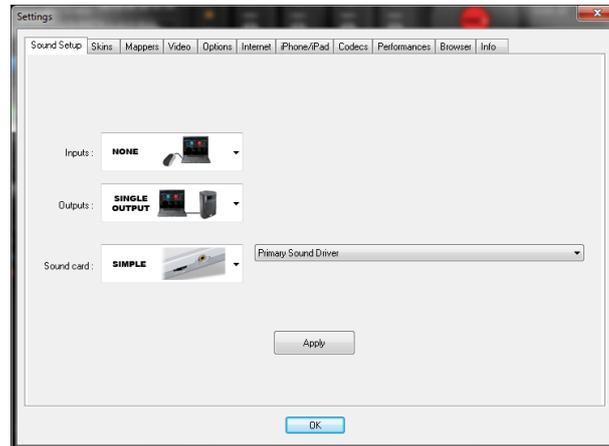
PARÂMETROS DE CONFIGURAÇÃO

VirtualDJ foi projetado para ser simples e fácil de usar, mas também é totalmente adaptável para que possa alcançar o desempenho ideal para seu sistema.

Para fazer alterações na configuração do VirtualDJ, clique no botão **CONFIG**. Isto irá levá-lo à caixa de diálogo "Configuração". As opções da caixa de diálogo "Configuração" podem ser vistas e editadas clicando na guia correspondente na parte superior da janela "Configurações" e incluem:

CONFIG. ÁUDIO (SOUND SETUP)

Para as plataformas HOME e BROADCASTING, consulte o Guia de Configurações de Áudio.



Entradas (Inputs) – Quando utilizando vinis ou CD's para controlar o programa, selecione a respectiva configuração de entrada a partir da lista *pull-down*. As opções são "NONE", "Single Timecode" para controle único, "Timecodes" para controle duplo, "Line Ins" para processar fontes de áudio externas via VirtualDJ, e "Microphone" para processar áudio do microfone via VirtualDJ. * O método para configurar timecode é mostrado em detalhes no Guia de Configurações de Áudio.

Saídas (Outputs) - Selecione a configuração preferida de saída a partir desta lista *pull-down*. Observe que, dependendo da sua placa de som, algumas opções de saída podem estar indisponíveis. As opções são "Single Output", "Headphones", "External Mixer" (2 canais de saída), "3-Lines Mixer" (3 canais de saída), e "Advanced Config".

Placa(s) de Som [Sound card(s)] – Selecione o modo de uso, com base no hardware disponível.

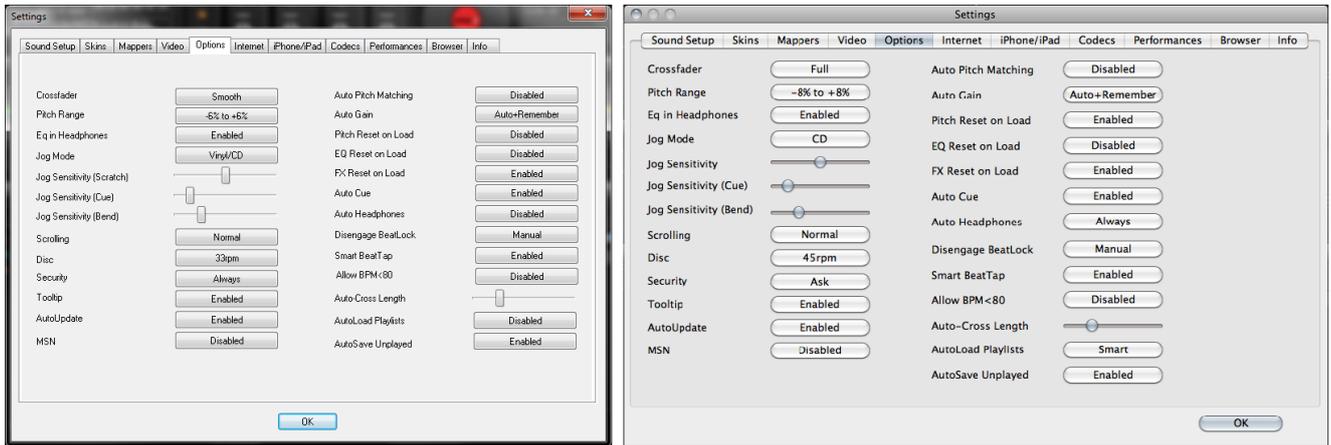
Placa de som (Soundcard) - neste menu *pull-down* o *driver* da placa de som a ser usada.

Driver ASIO (não exibido) – Se a placa de som tiver suporte para ASIO, selecione o *driver* mais apropriado a ser utilizado. * Ver o Guia de Configurações de Áudio para mais informações.

ASIO de ultra-latência (Ultra-latency ASIO) – Existem dois dispositivos ASIO disponíveis no VirtualDJ para propiciar o melhor suporte em aplicações que exijam latência. Se o *check-box* estiver marcado, será utilizado o dispositivo ASIO original, aprimorado para latências muito baixas (chamadas "ultra-latências"), e é considerado o dispositivo padrão. Uma vez que alguns computadores podem apresentar problemas com esta melhoria, ao desmarcar esta opção será utilizado o NOVO dispositivo ASIO para níveis seguros de desempenho, que tem níveis menores de aprimoramento, para equipamentos incompatíveis com o modo ultra-latência.

Canais de Saída (Output Channels) – Define as funções das saídas de sua placa de som, quando uma das seguintes opções de Saída (*Output*) for definida – "Headphones", "External Mixer" (2 canais de saída), ou "3-Lines Mixer" (3 Canais de saída).

* ver o Guia de Configurações de Áudio para configurar o áudio para modos Básico, Headphone, Timecode e Advanced Config.



As configurações da guia Opções permitem acomodar os diversos recursos e ações do programa ao seu estilo pessoal de uso do VirtualDJ.

Crossfader – Seleciona a curva de ação do *crossfader*. Existem 4 opções: Completo (*Full*), Corte (*Cut*), *Scratch*, e Suave (*Smooth*).

Escala do Pitch (*Pitch Range*) – Permite alterar escala do controle deslizante do *pitch*. Reduzindo a escala aumenta-se a precisão pela capacidade de controlar a velocidade de rotação dos discos. Estão disponíveis as seguintes escalas: 6, 8, 10, 12, 15, 20, 25, 33, 50 e 100% do controle do *pitch*.

Eq fone de ouvido (*Eq in Headphones*) – Ao usar a configuração “Headphones”, qualquer alteração de equalização feita no equalizador do *mixer* interno do VirtualDJ será ouvida no canal do fone de ouvido.

Modo do Jog (*Jog Mode*) – Ajusta o modo padrão de interface com o *jogwheel* do controlador – modos Vinil ou CD.

Sensibilidade do Jogwheel (*Jogwheel sensivity*) – ajusta a sensibilidade do *jogwheel* ao manipular os dados de ajuste de movimento do *jogwheel* do controlador (não afeta a sensibilidade ao toque para jogwheels com controle de toque).

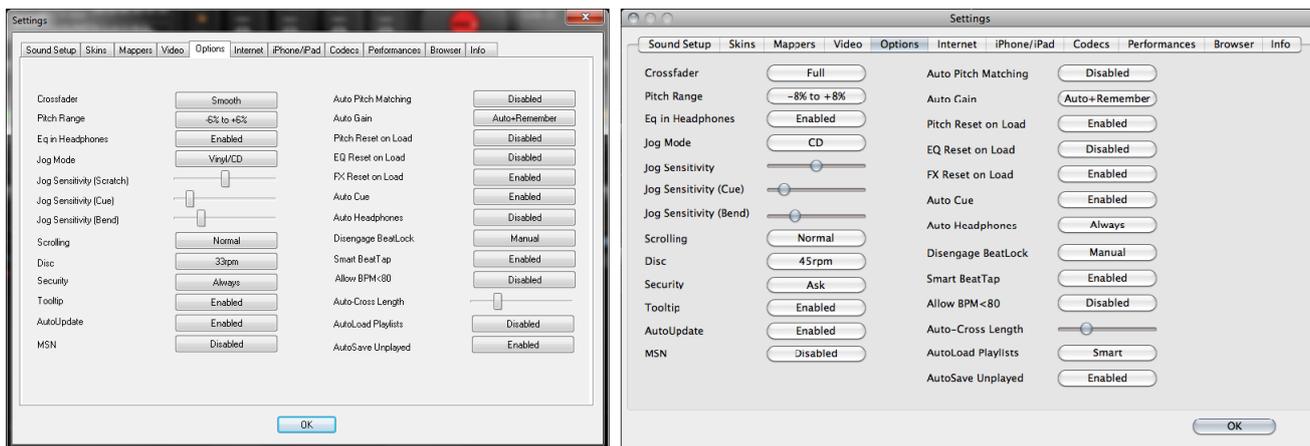
Rolagem (*Scrolling*) – Inverte o sentido de rolagem do gráfico da janela de ritmo (*rhythm window*).

Rotações (*Disc*) – Define a velocidade de rotação dos *decks* (padrão: 33 1/3 RPM).

Segurança (*Security*) – Esta definição impede que se carregue uma faixa em um *deck* enquanto ele está tocando uma música. Ao selecionar “Perguntar (*Ask*)”, VirtualDJ lhe pedirá para confirmar que realmente deseja carregar uma faixa enquanto no *deck* em uso. Se você selecionar “Sempre (*Always*)”, VirtualDJ não irá permitir que você carregue uma faixa no *deck* em uso. Se você selecionar “Nenhum (*None*)”, o recurso de segurança será desligado.

Dicas (*Tool Tip*) – Liga ou desliga a janela de dicas. Estas sugestões aparecem quando você focaliza o cursor do mouse sobre os botões do software.

Atualizar Automático (*AutoUpdate*) – Verifica automaticamente existência de novas versões do VirtualDJ (necessário conexão com a Internet).



MSN – Ligada, permite que o Windows LIVE Messenger exiba a música que você está tocando. Para utilizar este recurso, certifique-se que a opção "o que estou ouvindo" do MSN está ativada.

Pitch Automático (Auto Pitch Matching) – Ajusta automaticamente o *pitch* de modo que o BPM da faixa carregada corresponda ao BPM da música em execução.

Auto Ganho (Auto Gain) – É a opção de ajuste do ganho do VirtualDJ. As opções são:

- Desligado (*Disabled*) – utiliza o ganho original da faixa, definido quando foi ripada, gravada ou normalizada.
- *Auto* – normaliza a faixa a ganho 0db, para reprodução.
- Automático+Lembrar (*Auto+Remember*) – normaliza a faixa a ganho 0db para reprodução se carregada pela primeira vez, então memoriza o último ajuste de ganho para quando a faixa for carregada novamente.
- Lembrar (*Remember*) – normaliza a faixa pela primeira vez utilizando a opção *Disabled*, e memoriza o último ajuste de ganho para quando a faixa for novamente carregada.

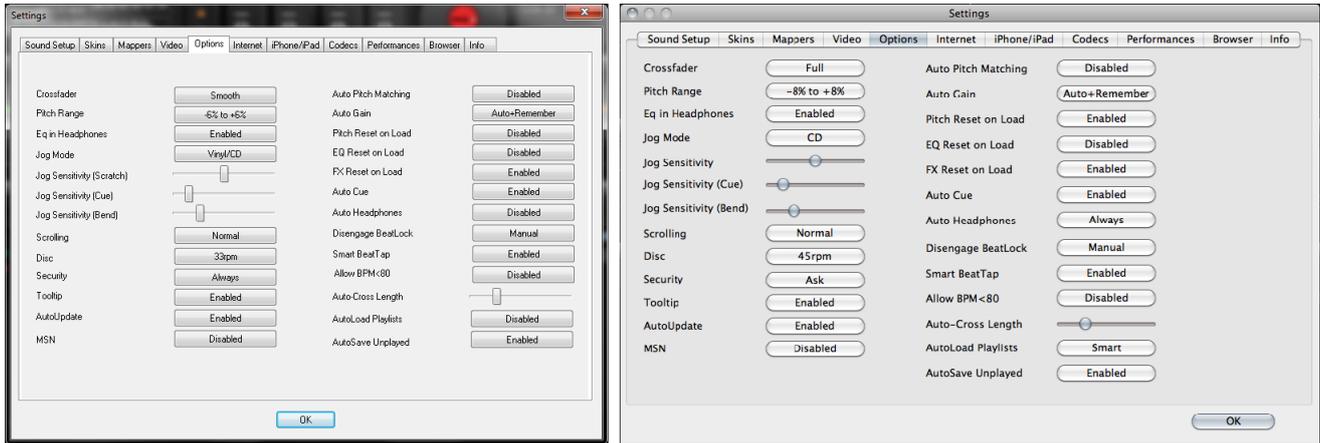
Zerar Pitch ao carregar (Pitch Reset on Load) – Ativando esta opção, o controle deslizante do *pitch* retornará a 0% sempre ao se carregar uma nova faixa no *deck*.

Zerar EQ ao carregar (EQ Reset em Load) – Ativando esta opção irá zerar os ganhos do equalizador no *deck* no qual será carregada uma nova faixa.

Zerar Efeitos ao carregar (FX Reset em Load) – Ativando esta opção irá zerar (desligar) os efeitos ativos no *deck*, sempre que carregar uma nova música.

Cue Automático (Auto Cue) – Se ativado, avançará a faixa até o primeiro ponto de *cue*, ou até a primeira batida da música, caso não exista nenhum ponto e se a opção "sempre (*always*)" estiver selecionada.

Fone de Ouvido Automático (Auto Headphones) – Ajusta a mudança automática da saída para pré-escuta em fones de ouvido. Caso selecionado "ao carregar (*on load*)", ao carregar uma nova faixa em um *deck*, a pré-escuta será alterada para o este *deck*. Ao selecionar "sempre (*always*)" a pré-escuta será alterada ao carregar nova faixa ou se um *scratch* for realizado na faixa em execução.



Desativar Beatlock (Disengage Beatlock) – Uma vez ativado, o recurso *Beatlock* manterá a batida da faixa sincronizada com a batida da música do *deck* oposto, quer esteja você fazendo um *scratch* ou mudando o *pitch* no outro *deck*. Ativando a opção “ao carregar (*on load*)” ou “no botão (*on switch*)” desativa o recurso se for carregada uma faixa no *deck*, ou quando for ativado pelo botão PFL e botões 1 e 2 ao lado do gráfico de cada *deck*.

Beat Tap Inteligente (Smart Beat Tap) – Quando habilitado, ao utilizar o recurso *beat_tap* (acompanhar a batida manualmente usando o botão BPM), o programa irá automaticamente identificar o próximo BPM plausível e entrar em fase. Isso possibilita um BPM preciso, acompanhando somente 3 ou 4 batidas, sendo que o primeiro clique ajustará a fase, já capturando automaticamente a próxima batida (você pode dar um só clique para mudar a fase ou a batida forte de um compasso 4/4, por exemplo). Um só clique não mudará o BPM. Cliques subsequentes não mudarão a fase, mas alterarão o BPM para o próximo valor plausível.

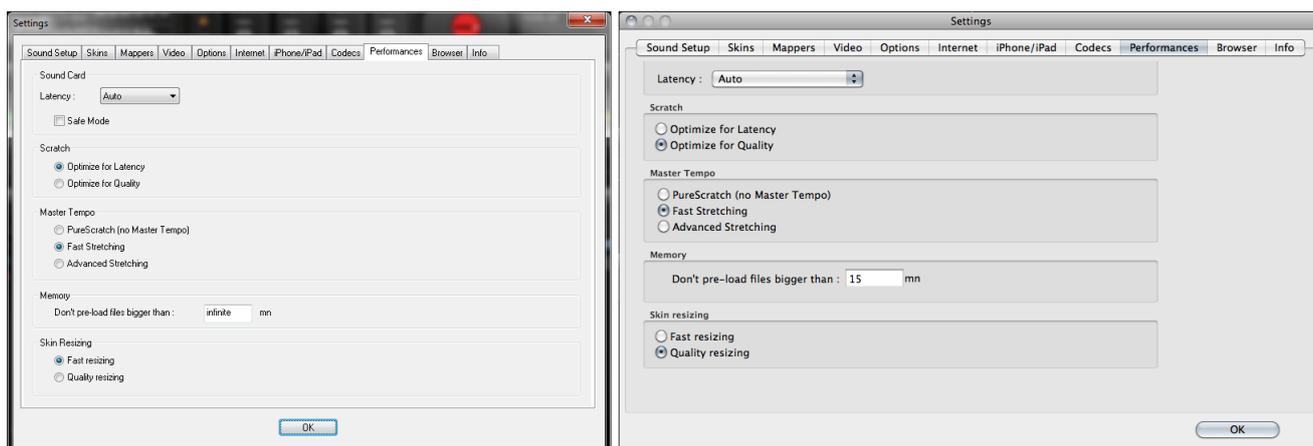
EQ fone de ouvido (EQ in Headphones) – Ao utilizar a configuração da placa de som para headphones, qualquer mudança de equalização no *mixer* interno do VirtualDJ será ouvida no canal do fone de ouvido.

Duração Transição Automático (Auto-Cross Length) – Controle deslizante usado para especificar a duração da transição durante *Automix*. Se definida como zero (lado esquerdo), as músicas irão tocar do início ao fim.

Carregar Playlists Automático (AutoLoad playlists) – Ver pg.19 "Configurando a Playlist (Playlist Setup)"

Gravar Não Tocadas Automático (AutoSave Unplayed) – Ver pg.23 "Gravar Não tocadas Automático (AutoSave Unplayed)"

A guia “Desempenho (*Performances*)” de VirtualDJ serve para aprimorar o desempenho conforme capacidade do computador. Dependendo dos recursos de sistema disponíveis, alguns ajustes funcionarão melhor que outros.



NOTA: Quando novos componentes (controladores, placas de som, discos rígidos externos e programas) são adicionados ao sistema, podem ser necessárias alterações nas configurações de desempenho de modo a alcançar um novo ponto de excelência com base nas adições ou alterações feitas no sistema.

Placa de som (*Soundcard*)

Latência (*Latency*) – o tempo necessário para qualquer dispositivo reagir a um comando externo. A latência faz uma grande diferença quando se utilizam vinis ou CD's *timecoded*, MIDI ou dispositivos externos de controle. Quanto menor a latência, mais rapidamente o programa irá responder a comandos externos, porém se o computador não for suficientemente rápido para processar o áudio, maior será a ocorrência de falhas de som.

NOTA: no modo ASIO, alguns *drivers* de placas de som não respondem bem quando o ajuste de latência é imposto pelo programa. Neste caso, utilize o valor "Auto" e defina a latência no painel de controle da placa de som.

Modo Seguro (*Safe Mode*) – Se marcado, quando estiver usando uma configuração definida pelo DirectX (Simplex, Dual, Mono ou 4.1) o programa será menos suscetível a falhas de áudio quando a CPU estiver momentaneamente ocupada. O ajuste inicial é “desmarcado”, pois o *scratch* e os ajustes de *pitch* exigirão mais da CPU, especialmente com algoritmos avançados. Também no caso de uso do *Master Tempo* avançado, este modo deverá ser desabilitado (exceto para computadores com alta capacidade de processamento).

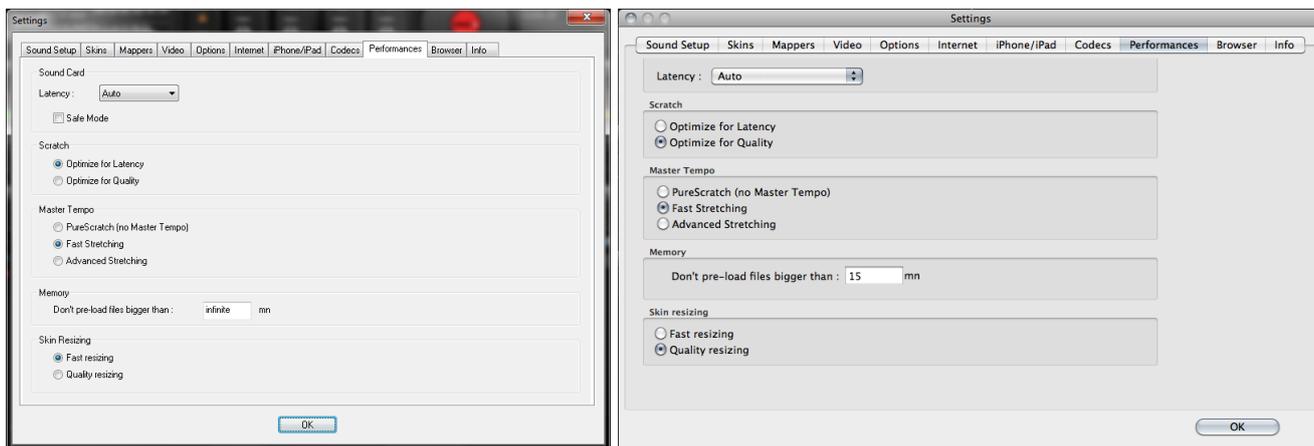
NOTA: esta opção não tem efeito sobre *drivers* ASIO ou modos de Baixa-Latência (*Low Latency*).

Scratch – Ajustes para adaptação à forma como VirtualDJ reagirá aos movimentos de *scratch*.

Otimizar para (*Optimize for*):

Qualidade (*Quality*) – VirtualDJ irá aprimorar o algoritmo de *scratch* para melhor qualidade sonora.

Latência (*Latency*) – VirtualDJ irá aprimorar o algoritmo de *scratch* para melhor latência.



Master Tempo

PureScratch (sem Master tempo) [PureScratch (No MasterTempo)] – não usa distorção de tempo (*timestretch*), mas foca a obtenção de um som puro de *scratch*. Esta opção pode ser usada quando necessitar que VirtualDJ reaja como toca-discos convencionais e objective um som de *scratch* de qualidade.

Rápido (Fast Stretching) – aplica um algoritmo de distorção de tempo (*timestretching*) em tempo real/alta qualidade, usando mínima capacidade de processamento da CPU.

Avançado (Advanced Stretching) – aplica um algoritmo de distorção de tempo (*timestretching*) em tempo real/alta qualidade, onde a qualidade é melhor em mudanças extremas de *pitch*, porém ao custo de maior utilização da capacidade de processamento da CPU.

Memória (Memory)

Carregamento Máximo (Max Load) – define o limite além do qual a faixa não será carregada na memória. Carregar faixas muito grande na memória podem restringir o desempenho do sistema e resultar em reprodução com baixa qualidade. Esta função torna possível tocar faixas longas sem sobrecarregar a memória do computador ao fazer *streaming* das faixas diretamente da unidade de armazenamento. Os valores aceitáveis são em minutos, e faixas com duração inferior a este tempo serão carregadas na memória. Para sempre carregar qualquer faixa na memória, use o valor '*infinite*'.

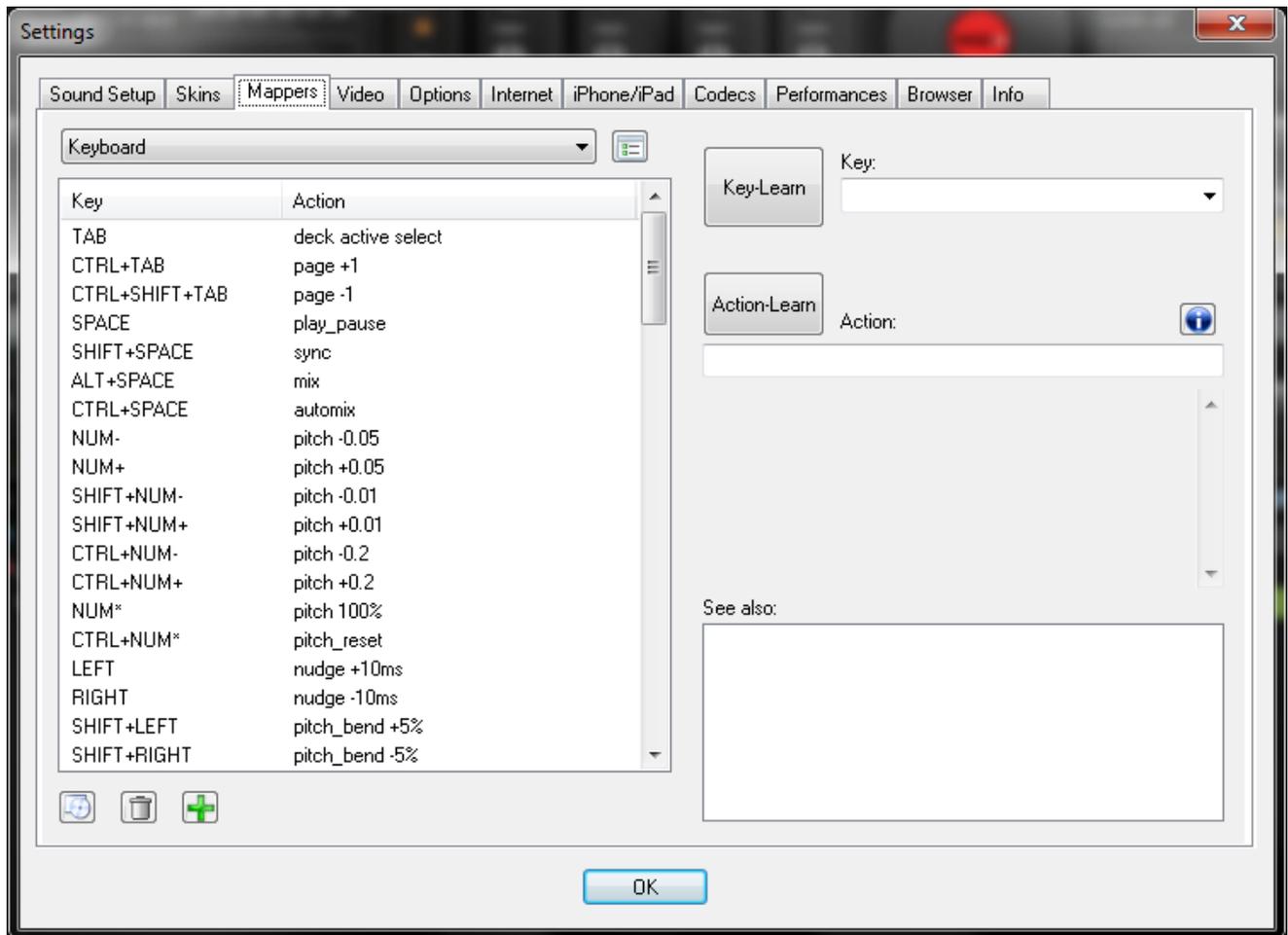
Redimensionar Skin (Skin Resizing)

Redimensionar Rápido (Fast Resizing) – ao modificar o tamanho da *skin* VirtualDJ, o dispositivo gráfico tentará minimizar o uso de CPU ao redimensionar.

Redimensionar com Qualidade (Quality Resizing) – ao modificar o tamanho da *skin* VirtualDJ, o dispositivo gráfico tentará redimensionar a *skin* de modo mais fiel possível.

A plataforma VirtualDJ PRO possui uma poderosa capacidade para mapeamento de periféricos, que suporta quase todos os controladores externos disponíveis no mercado. Utilizando arquivos de definições de dispositivos e arquivos de mapeamento originalmente fornecidos com VirtualDJ e/ou arquivos criados por você e guardados na estrutura de arquivos VirtualDJ, praticamente qualquer controlador pode ser utilizado com o programa. E também com linguagem própria de programação (VDJScript), você tem acesso completo para relacionar as funcionalidades do controlador aos recursos do programa.

A interface dos *mappers* é muito intuitiva e proporciona rápido acesso para adicionar ou modificar as funcionalidades de qualquer dispositivo compatível.



LAY-OUT DA GUIA MAPPER

Dispositivos conectados (*Connected devices*) – um menu *drop-down* localizado na parte superior à esquerda mostra a lista de dispositivos conectados. Clique na seta e selecione o controlador apropriado para acessar as ações relacionadas para este controlador.

Teclas e Ações relacionadas (*Keys and assigned actions*) – logo abaixo da lista de dispositivos, vemos a lista de teclas do controlador e a ação a ser executada quando a tecla for utilizada.

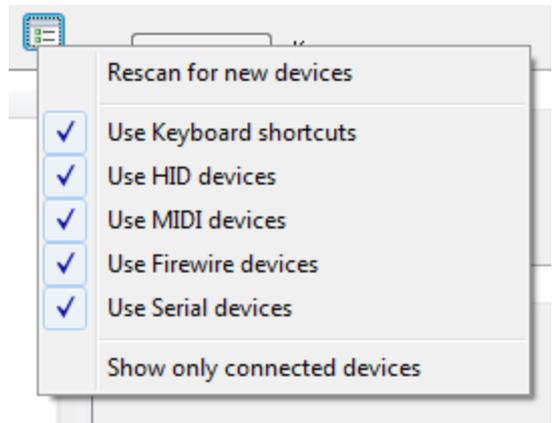
* “Tecla” é um termo usado para descrever não somente botões, mas também controles deslizantes e/ou rotativos (*knobs*).

Opções do Mapper (Mapper Options) – à direita do menu de dispositivos conectados, há um botão para acesso às opções do mapper. Clique sobre este botão.

Rescanear novos periféricos (Rescan for new devices) – ao selecionar, o VirtualDJ irá procurar por novos periféricos conectados.

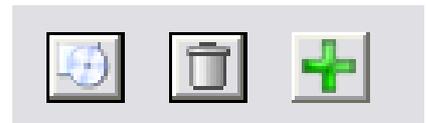
É possível habilitar/desabilitar o uso dos vários tipos de periféricos da relação abaixo, se marcado está habilitado, e se desmarcado VirtualDJ não usará aquele tipo específico de periférico.

- Usar Atalhos de Teclado (*Use Keyboard Shortcuts*)
- Usar periférico HID (*Use HID device*)
- Usar periférico MIDI (*Use MIDI device*)
- Usar periférico firewire (*Use firewire devices*)
- Usar periférico serial (*Use Serial devices*)
- **Mostrar somente periféricos conectados (*Show only connected devices*)** – para exibir uma lista de todos os periféricos que já mapeados, desmarque esta opção e clique no menu *drop-down* de dispositivos para que a lista seja exibida.



Reverter para ajustes iniciais (*Reset Default*), Apagar Função (*Delete na Assigned Key*) ou Adicionar Função (*Add a New Key Entry*)

Abaixo da lista de ações relacionadas para o controlador, existem três botões que possibilitam acesso a estas ações. O primeiro botão irá reverter o periférico selecionado aos ajustes iniciais da primeira instalação. O segundo botão 'Lixeira' irá remover a tecla e ação relacionada da lista. O último botão 'Soma' irá adicionar um novo registro à lista, para escolha da nova tecla e ação relacionada.



* NOTA – a ação 'Reverter para ajustes iniciais' somente se aplica a periféricos instalados originalmente com o programa. Dispositivos adicionados utilizando arquivos de definições e de mapeamento independentes, não podem ser revertidos aos ajustes iniciais usando este método.

* Para saber mais sobre adicionar seus próprios arquivos de definições e mapeamento, visite a página <http://www.virtualdj.com/wiki> e consulte a seção de definições para controladores (*controllers definition*).

ATRIBUIR TECLA E AÇÃO (*KEY AND ACTION ASSIGNMENTS*)

A interface do *mapper* foi desenhada para propiciar maior flexibilidade ao usuário para selecionar e atribuir ações para customização dos periféricos instalados.

Para selecionar a tecla a atribuir, você pode escolher manualmente em uma lista *drop-down* e definir a ação no campo respectivo (*Action box*). Ou então utilizar o recurso de preenchimento automático do VirtualDJ (*Key-learn*) e mover ou apertar a tecla em seu periférico para que o programa a reconheça automaticamente.

Para conseguir uma relação de ações (VDJScript), você pode manualmente digitar os valores utilizando como guia a lista de ações disponíveis e a descrição da ação, ou o recurso de preenchimento automático de função (*Action-learn*) para selecionar a ação diretamente do *skin* do programa.

Todas estas funções são executadas no painel à direita da guia *Mapper*.

ATRIBUIR TECLA E AÇÃO USANDO AUTO-PREENCHER (KEY-LEARN + ACTION-LEARN)

O modo mais rápido e possivelmente o mais fácil é pelo uso do Auto-Preencher (Auto-Learn) em combinação com o WYSIWYG, a opção de seleção da ação no *skin*.

1. Selecione seu controlador na lista *drop-down* de periféricos.
2. Clique em 'Adicionar' para iniciar um novo registro (auto-preencher [*auto-learn*] se liga, automaticamente).
3. Aperte ou mova o item apropriado no controlador. Será exibida uma descrição no campo 'Key', que representará a tecla que você apertou ou moveu.
4. Ao clicar no botão ACTION-LEARN a caixa de diálogo de mapeamento irá desaparecer, expondo o *skin* para selecionar a ação apropriada a ser atribuída.
5. Clique no elemento do *skin* cuja ação você deseja atribuir à tecla do dispositivo. (Se a ação estiver em um sub-painel do *skin*, então deixe este painel em exibição antes de começar este processo).
6. A caixa de diálogo irá reaparecer, e mostrará o elemento de ação do skin exibido no campo respectivo (*Action box*).



Agora você pode modificar manualmente a ação, adicionando parâmetros e ações complementares. Caso não seja necessário modificar a ação e deseje atribuir novos elementos para as teclas do seu controlador, repita os passos 2 a 6 até que seu controlador esteja completamente mapeado.

ATRIBUIR TECLA E AÇÃO MANUALMENTE

Após clicar no botão 'Adicionar' para inserir um novo registro, aperte a seta do menu *drop-down* do campo 'Key' e selecione da lista de nomes de teclas, aquela que você deseja atribuir. Pode também ser usado o preenchimento automático (*Key-learn*) para selecionar a tecla do controlador.

Uma vez que a tecla seja definida, digite a ação que você quer realizar no campo *Action box*. Os nomes de ações são compostos por um verbo, seguido por parâmetros que influenciarão o desempenho desta ação. Abaixo deste campo, há uma caixa de descrição que explica o que faz a ação, bem como os parâmetros que podem ser atribuídos a ela.

Caso esteja inseguro em relação ao nome da ação, observe a caixa 'Ver também (*See Also*)'. Neste campo será exibida uma lista de ações que podem ser atribuídas a uma tecla. O conteúdo desta lista diminuirá à medida que se digita no action box, pois exibirá os resultados que mais se assemelham ao conteúdo digitado.

AÇÕES E PARÂMETROS (VDJSCRIPT)

Existem um grande número de ações e vários tipos de parâmetros que podem ser adicionados para possibilitar variados níveis de controle para a ação aplicada. A sintaxe padrão para escrever uma ação com parâmetro é a seguinte: **<verbo de ação> <parâmetro>**, por exemplo: *pitch +0.05* – muda o deslizante do *pitch* da posição zero para a posição +0.05.

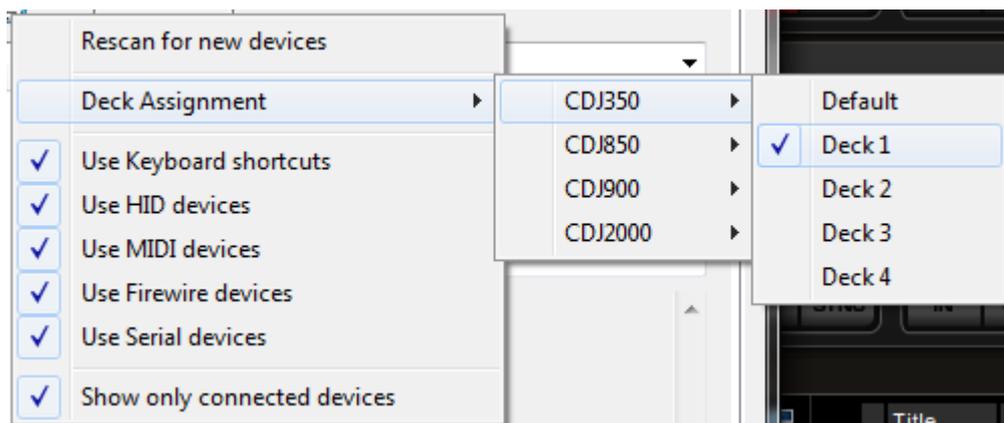
* Para saber mais sobre ações, visite nossa wiki em <http://www.virtualdj.com/wiki> e verifique a seção VDJScript.

* Visite também <http://www.virtualdj.com/wiki/VDJScript%20%0bExamples.html> para exemplos úteis de ações em nossa wiki.

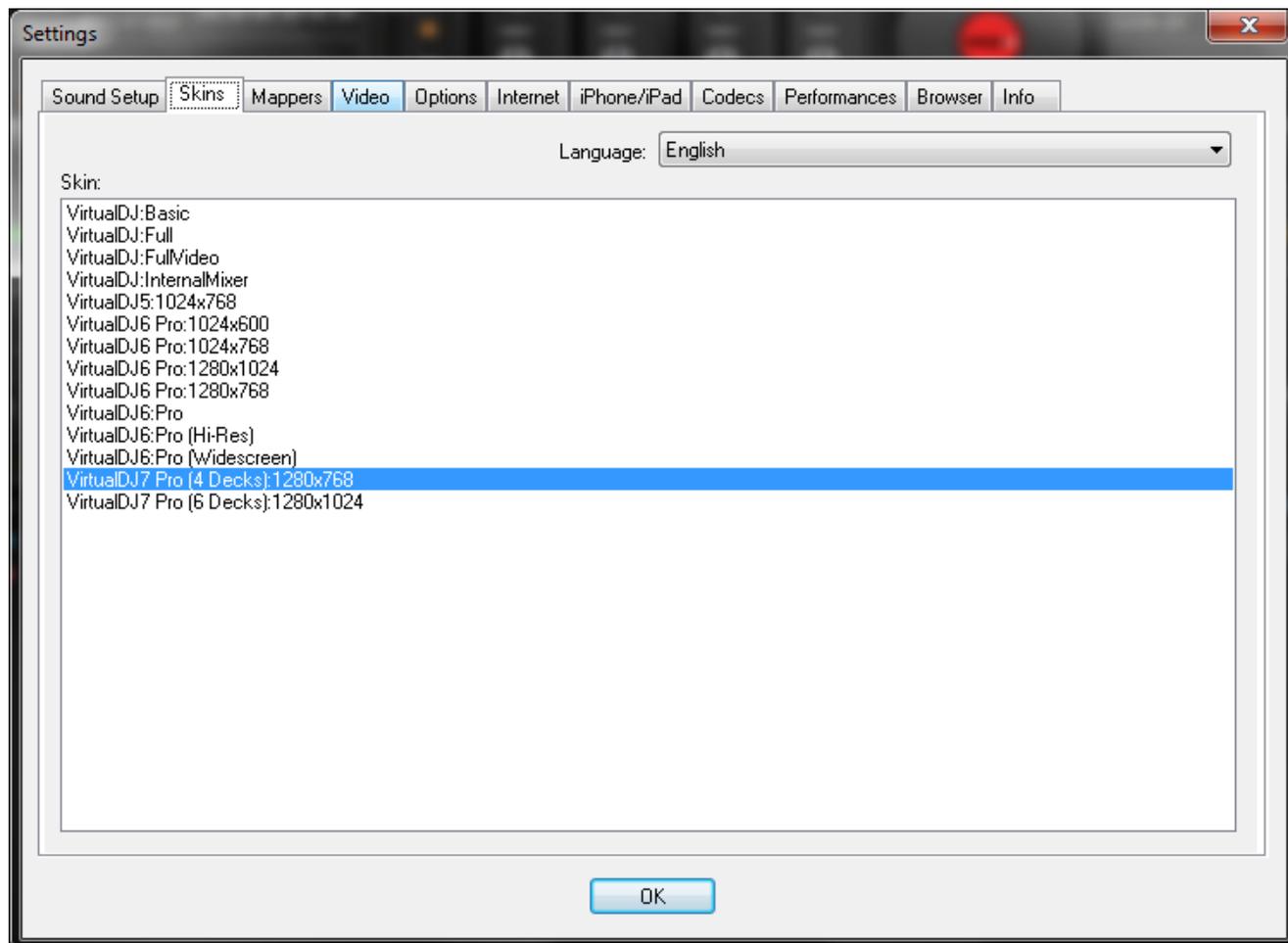
MULTI-DECKS E CONTROLADORES

Ao usar vários controladores em uma *skin* com *decks* múltiplos, é possível selecionar os controladores que irão atuar em um respectivo *deck* ou conjunto de *decks*.

No primeiro exemplo, a *skin* de 4 decks será usada com 4 controladores Pioneer CDJ onde cada um será relacionado a um *deck* individual. A figura mostra o CDJ-350 relacionado ao *deck* 1, e cada CDJ adicional do mesmo modo está relacionado a um *deck* específico.



VirtualDJ permite escolher uma entre várias interfaces com estilos diferentes, denominados "skins".

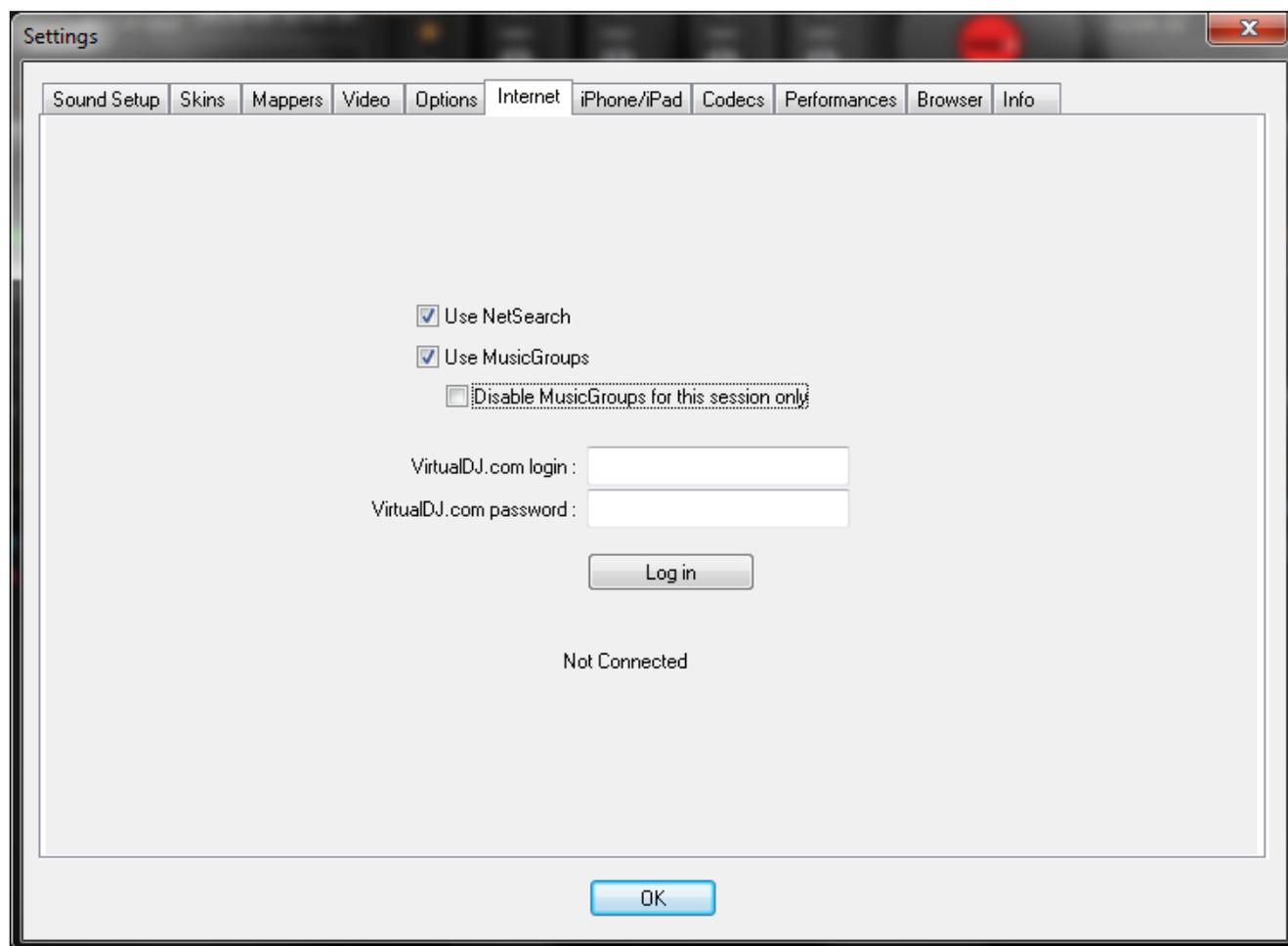


Por padrão, VirtualDJ propicia várias opções de *skin*. Entre as skins instaladas temos a com tradicional *layout* de 2 *decks*, mas você pode escolher entre as skins com design de 4 ou 6 *decks*, todas elas com múltiplas resoluções. Mas você pode escolher entre os skins pré-instalados, ou visitar nosso *website* e baixar outras skins criadas por usuários do programa.

IDIOMA (*LANGUAGE*)

Você pode modificar o idioma utilizado pelo VirtualDJ, selecionando o idioma apropriado no menu *drop-down* do campo respectivo.

Agora, VirtualDJ pode tirar proveito de vários recursos enquanto conectado à Internet. Estes recursos (*MusicGroups*, *NetSearch*, etc.) demandam necessidade de uma conta ativa no site oficial, para que sua conta e senha sejam fornecidos nesta guia.



Com o recurso *MusicGroups* é possível para um DJ mostrar seus *playlists* a outros DJ's e ajudar iniciantes a melhorar sua seleção de músicas. Você pode criar seu próprio *MusicGroup* para mostrar seu *playlist*, ou se juntar a outros *MusicGroups* maiores e contribuir com estes grupos.

A Atomix propicia dois modos de filiação: *Premium Membership* e *Free Membership*.

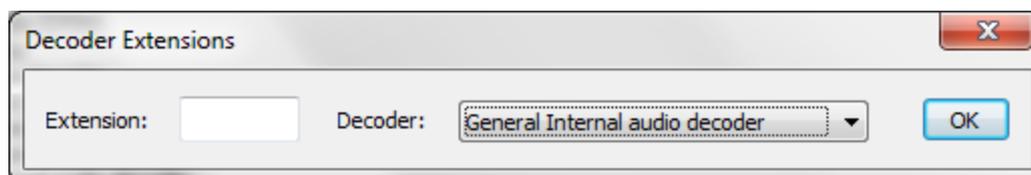
Com uma conta *Premium* o usuário pode acesso ao recurso *NetSearch* conforme descrito na página 16 deste guia, acesso a *add-ons*, suporte técnico *Premium*, e reconhecimento pela comunidade VirtualDJ. Saiba mais sobre filiação visitando nossa página <http://www.virtualdj.com/products/membership.html>

Uma conta *Free* dá ao usuário algumas amostras dos recursos *NetSearch*, como permissão para baixar dois *streams* completos por dia e acesso a trechos de 30 segundos após uso destas duas amostras.

Visite a *homepage* VirtualDJ.com para mais informações sobre estes recursos.

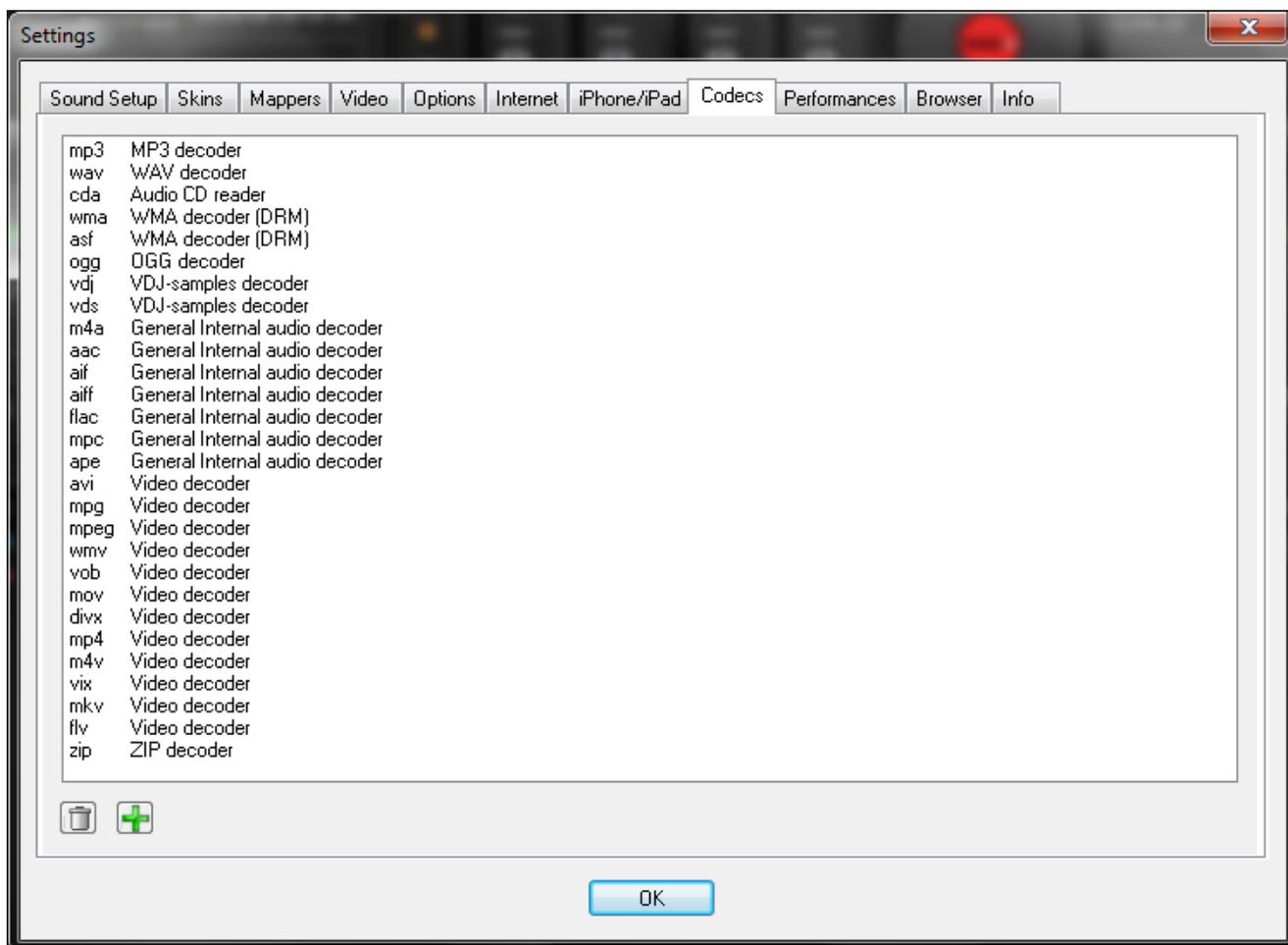
VirtualDJ é capaz de decodificar por padrão vários formatos de áudio e vídeo com os seus decodificadores. A guia “Codec” especifica qual o decodificador necessário para que o programa possa executar um determinado tipo de arquivo (por extensão).

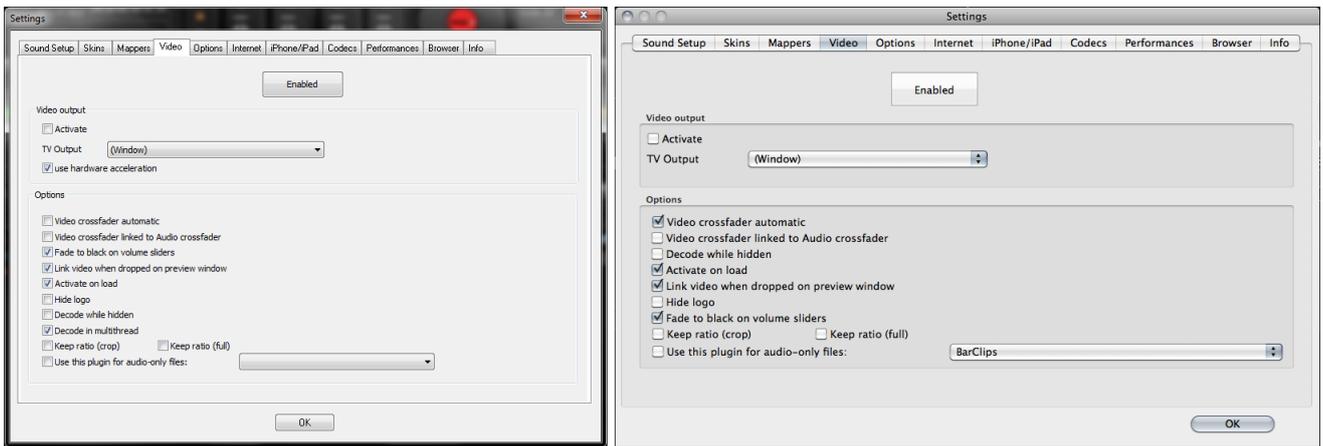
Quando você instala o programa, VirtualDJ já reconhece as extensões de arquivos de áudio de vídeo mais comuns. No entanto, se o programa por acaso não tiver um codec associado a um determinado tipo de arquivo de áudio ou vídeo, selecione o botão 'adicionar (*add*)'. Digite a extensão e, em seguida, selecione entre os vários decodificadores disponíveis aquele que será utilizado pelo programa como dispositivo para decodificar arquivos com a extensão informada.



COMO SELECIONAR APROPRIADAMENTE UM CODEC ESPECÍFICO

Se os decodificadores de áudio ou vídeo do VirtualDJ são incapazes de processar um determinado tipo de arquivo, então este formato específico pode ser atribuído a um dos outros decodificadores suportados pelo programa. Certifique-se que o CODEC apropriado para aquele determinado tipo de arquivo de áudio ou vídeo esteja instalado no sistema operacional e que este arquivo possa ser reproduzido por um dos decodificadores enumeradas na lista *drop-down* do VirtualDJ. Em seguida, correlacione o tipo de extensão do arquivo a este decodificador.





Ativado/Desativado (*Enable/Disable*) – possibilita ativar ou desativar o dispositivo de vídeo do programa. Ao desativar, todas as características de vídeo do aplicativo ficam inutilizáveis, o que pode melhorar o desempenho para DJs que utilizam somente os recursos de áudio do programa.

Ativar (*Activate*) – liga/desliga o dispositivo vídeo.

Saída TV (*TV Output*) – seleciona o monitor que irá exibir a saída principal de vídeo.

NOTA: Somente monitores que fazem parte do windows *desktop* podem ser selecionados. Se o monitor não está na lista, abra a janela de configurações de vídeo do windows e ative a opção *'extend desktop on this monitor'* para o monitor desejado.

Usar aceleração hardware (*use hardware acceleration*) [Somente PC] – Utilizar o DirectX para processar e exibir o vídeo.

NOTA: somente desative esta opção caso utilizando placas de vídeo muito antigas.

Crossfader de vídeo automático (*video crossfader automatic*) – move automaticamente o *crossfader* de vídeo para o *deck* oposto assim que inicia reprodução da faixa.

Crossfader de vídeo associado ao crossfader de áudio (*video crossfader linked to audio crossfader*) – esta opção permite habilitar o *crossfader* de áudio para controlar também a transição de vídeo. Se desmarcada, a transição de vídeo pode ser controlada pelo deslizador de vídeo encontrado no painel “vídeo”.

Dissipar para tela escura no deslizador de volume (*Fade to black on volume sliders*) – o vídeo do *deck* irá dissipar pra tela escura quando o deslizador de volume for levado à posição zero. O vídeo retorna à intensidade máxima quando o deslizador é movido à posição de volume máximo.

Associar vídeo quando inserido na tela de pré-visualização (*Link vídeo when dropped on preview window*) – ao marcar esta opção, a tela de pré-visualização de vídeo do *deck* será utilizada para associar um vídeo a um arquivo de áudio.

Ativar ao carregar (*activate on load*) – se um arquivo de vídeo for carregado em qualquer *deck*, automaticamente será ativado o dispositivo de vídeo. Para reproduzir somente o áudio de um arquivo de vídeo, desmarque esta característica e a tela de vídeo não será exibida.

Esconder Logotipo (*Hide Logo*) – ao marcar esta opção, o logotipo VirtualDJ deixa de ser exibido na janela principal de vídeo.

Decodificar enquanto oculto (*decode while hidden*) – caso instalado em computadores com alta capacidade de processamento, VirtualDJ irá decodificar conteúdo de vídeo mesmo enquanto não estiver sendo exibido pelo programa. Isso previne falhas de vídeo que podem ocorrer durante uma transição.

Decodificar em multitarefa (*Decode in multi-thread*) – decodifica os *streams* de vídeo usando toda capacidade disponível da CPU/GPU (rápido, mas em alguns computadores pode haver falha ao carregar o vídeo).

Manter ratio (parcial) [*Keep ratio (crop)*] – mantém a relação 16:9 ou 4:3 independente da resolução da tela, cortando as laterais dos vídeos.

Manter ratio (total) [*Keep ratio (full)*] – mantém a relação 16:9 ou 4:3 independente da resolução da tela, adicionando barras negras às laterais dos vídeos.

Usar este *plug-in* apenas para áudio (*audio only plug-in*) – marque esta opção e selecione o *plug-in* na lista *drop-down*. Ao reproduzir arquivos que contenham somente áudio, o *plug-in* será ativado para agir como referência visual. Um exemplo de seleção é o Clipbank.

SOBRE (*INFO*)

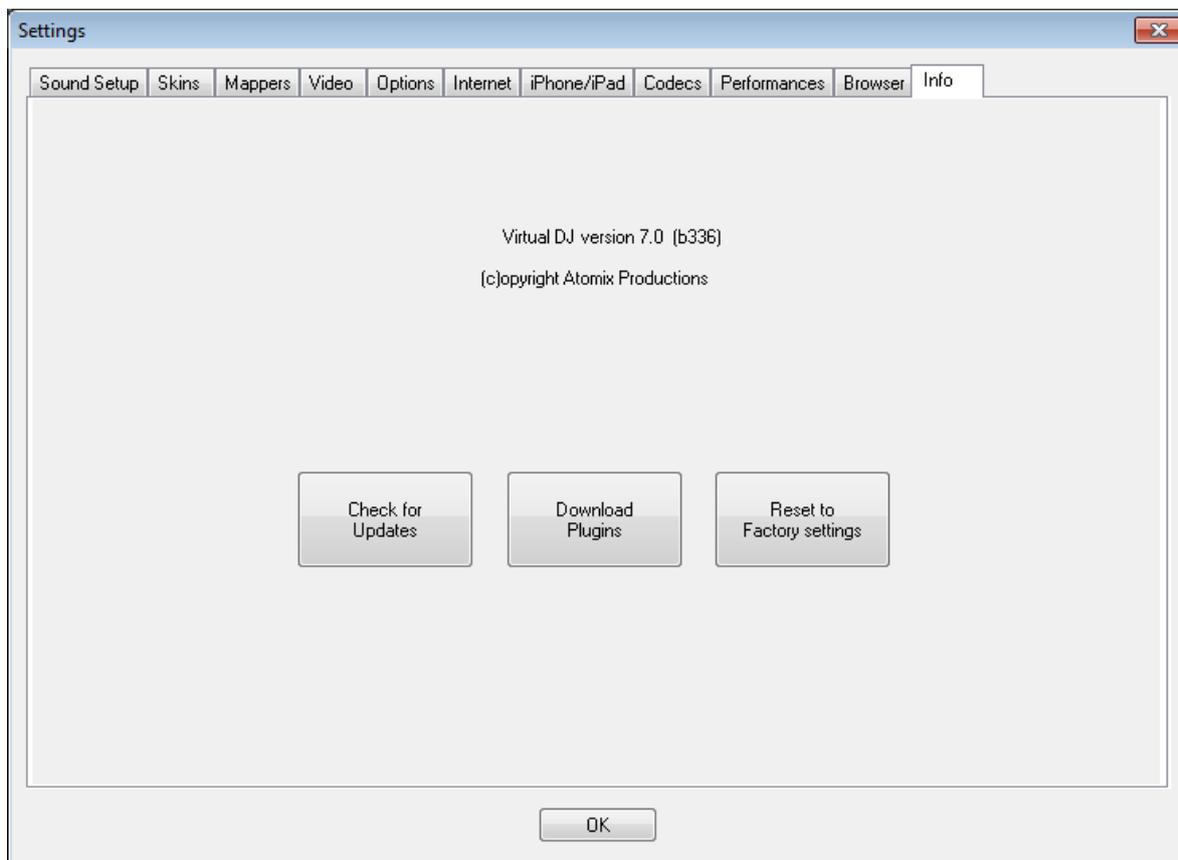
A guia 'Sobre (*Info*)' do VirtualDJ mostra o número da versão, juntamente com a declaração de direitos autorais do programa. Há três botões úteis:

Verificar atualização (*Check for Updates*) – faz uma consulta ao Centro de *Downloads* VirtualDJ e verifica se existe alguma atualização disponível (é necessário estar conectado à Internet).

Baixar *Plug-ins* (*Download Plug-ins*) – executa o navegador (Explorer, Firefox, etc.) através de uma solicitação http, direcionando-o à seção "*Add-ons*" do *site* oficial.

Retornar aos ajustes iniciais (*Reset to factory settings*) – redefine as configurações do VirtualDJ e retorna as mesmas ao padrão definido pelo fabricante. Toda a guia "Configuração" é afetada pela mudança.

**** NOTA: Nunca use se estiver tocando ao vivo. Quando selecionado, reinicia o programa para aplicar as alterações.**





VirtualDJ apresenta um *sampler* poderoso, que possibilita gravar, carregar, salvar e reproduzir *samples* [on the fly](#). O *sampler* pode ser acessado clicando na guia "Sampler" da janela inferior e disponibiliza 12 posições (*slots*) para *samples*, que estão prontas para uso a qualquer momento.

Existem dois tipos suportados de *samples* – linear (uma execução) e circular (looping).

Samples Lineares são trechos executados do início ao fim. Comumente, estes trechos não têm um ritmo intrínseco, e geralmente são efeitos sonoros (aplausos, sirenes, etc).

Samples Circulares são executados em modo *looping*. Na maioria dos casos, estas amostras têm um ritmo intrínseco, que pode ser repetido indefinidamente.

Contudo, não há qualquer regra sobre a forma de utilizar *samples* – a decisão de usar o trecho amostrado de modo linear ou circular cabe ao DJ.

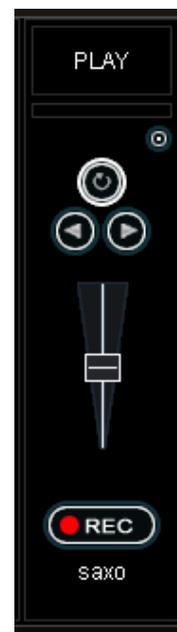
REPRODUZINDO SAMPLES

Para reproduzir uma amostra/*sample* você pode simplesmente clicar no botão "Play" associado à respectiva célula de *samples*.

Se o *sample* é do tipo linear, a célula de *sample*, o botão circular da célula do *sampler* não ficará iluminado. A reprodução do trecho é feita simultaneamente à música em execução, e interrompida ao fim do trecho amostrado.

Se o *sample* é do tipo circular, o botão circular da célula se iluminará, e serão exibidos dois botões extras. Estes botões com setas para a esquerda e direita permitirão ajustar o timing do loop. Cada toque no botão da esquerda irá reduzir o tempo do loop em 50%. O botão direito possibilita dobrar a duração (até 2x o tamanho original do *sample*) a cada clique. A reprodução do trecho é feita simultaneamente à música em execução, e continuará indefinidamente até interrupção do ciclo ao pressionar o botão "Play" pela segunda vez.

A velocidade do *sample* é modificada a fim de sincronizá-lo com o *deck* ativo, alinhado à batida mais próxima quando reproduzido. Isso garante que o ritmo da amostra terá suas batidas alinhadas à da musica em execução no *deck* o ativo, o que resultará numa reprodução natural e sem conflitos.



Samples podem ser reproduzidos a partir do menu *loop sampler* encontrado como parte dos controles de cada *deck*. Basta selecionar a amostra a partir do menu *pull-down* e, em seguida, clicar sobre o título para começar a reprodução. O contorno à volta do título irá acender durante a reprodução. Se a amostra é um *loop*, clique novamente no título para interromper a reprodução. *Samples* lineares irão parar assim que o final da amostra for alcançado. O volume de reprodução também pode ser controlado pelo o botão Volume.

GRAVANDO SAMPLES

VirtualDJ pode facilmente gravar *samples*, os quais estão instantaneamente prontos para reprodução.

Antes de gravar, certifique-se que o *deck* do qual você deseja obter o *sample* está selecionado, utilizando o botão PFL do *mixer* interno. Então pressione REC quando se sentir confortável para iniciar a gravação. Caso a faixa em reprodução seja um *loop*, assim que você iniciar a gravação o *sampler* captura esse *loop*, definindo-o como *loop* circular. De outro modo, simplesmente aperte o REC mais uma vez para interromper a gravação. Isso irá fazer com que o *sample* capturado seja definido como linear.

É possível alternar um *sample* linear para circular e vice-versa, bastando para isso apertar o botão circular (*looping*).

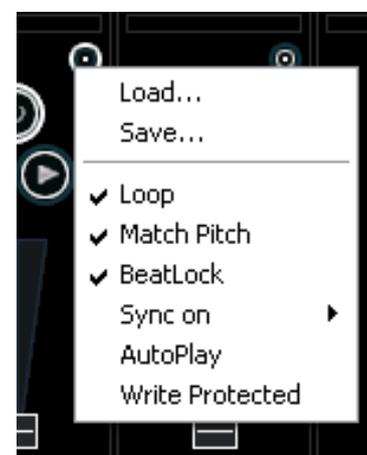
NOTA - Os *samples* gravados **não são** armazenados para uso posterior. Para salvar uma amostra, use o menu "Opções do *Sample*" e selecione "Gravar".

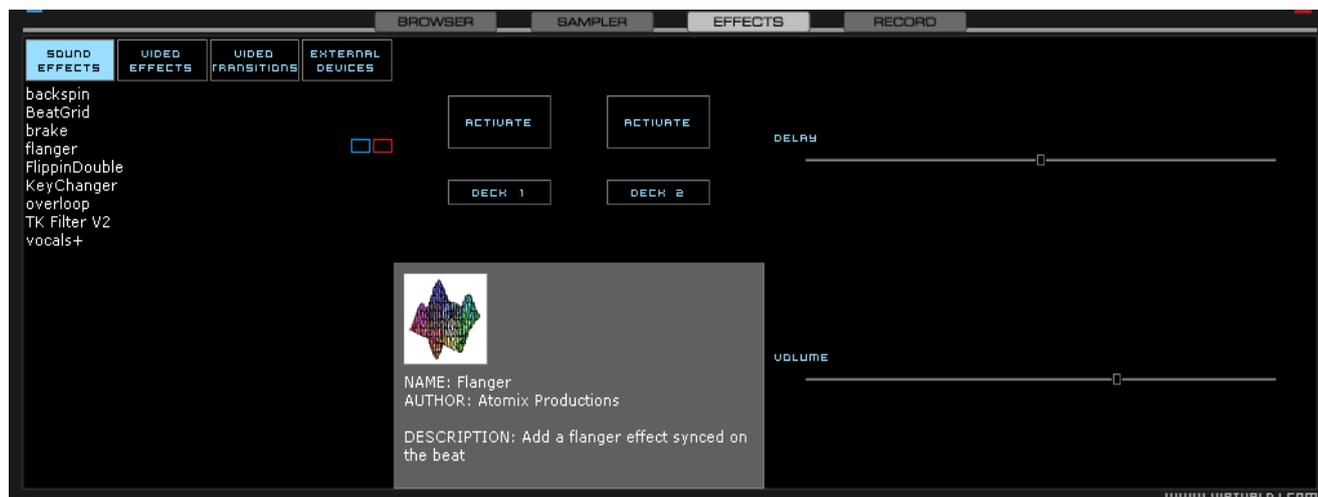


OPÇÕES DO SAMPLE

Para cada célula de amostragem existe um menu de opções do *sample* que pode ser utilizado clicando no pequeno botão "alvo" localizado na parte superior direita célula.

- **Carregar (Load)** – carrega uma amostra a partir do disco rígido.
- **Gravar (Save)** – salva o *sample* no disco rígido.
- **Loop** – torna o *sample* circular (*looping*).
- **Equiparar Pitch (Match Pitch)** – equipara *pitch* da amostra, com o *pitch* do *deck* em reprodução.
- **Beatlock** – liga e desliga o recurso *beatlock*. Ligado, um *sample* linear pode ser sincronizado com o *deck* ativo, e desligado impede a sincronia de um *sample* circular com o *deck* ativo.
- **Sync ligado (Sync on)** – uma batida, 1/2 batida, 1/4 de batida.
- **AutoPlay** – quando selecionada, a reprodução do *sample* se inicia automaticamente ao abrir o volume do *slot*.
- **Protegido Gravação (Write Protected)** – protege o *sample* da célula contra gravação, ou seja, impede a gravação de uma nova amostra na célula.





VirtualDJ oferece um conjunto abrangente de transições e efeitos de áudio e vídeo, que podem ser acessados clicando na guia "Efeitos (*Effects*)" na janela inferior. A lista de efeitos é exibida no lado esquerdo da janela e cada um desses efeitos pode ser ativado para os dois *decks*. E também podem ser aplicados efeitos múltiplos, tanto de áudio quanto vídeo.

Para usar um efeito, selecione-o e ative-o no *deck* em que o mesmo deve ser aplicado. Isto é feito clicando em um dos dois botões "Activate" no painel central da janela. O efeito estará ativo se botão estiver numa cor diferente da cor de fundo. Para desativar o efeito, clique no botão "Activate" novamente.

Os parâmetros do efeito selecionado são exibidos no painel direito da janela. Os parâmetros mudarão em função do efeito selecionado. Ajuste os parâmetros movendo os respectivos botões associados ao efeito.

Os efeitos também podem ser usados a partir do painel de efeitos no controle do *deck*. Diferentes efeitos podem ser selecionados através do menu *pop-up*. Ligue e desligue o efeito clicando no título que é exibido no painel. Não é possível ativar efeitos múltiplos através do painel de controle de efeitos do *deck* – o painel só permite ativação de um efeito por vez.



Complementando a tradicional mixagem de áudio, VirtualDJ torna possível mixar conteúdo de vídeo com a familiaridade e facilidade de uma interface para DJ. Em vez de arquivos de áudio (formatos MP3, WMA, M4A, etc.), podem ser reproduzidos arquivos de vídeo (formatos AVI, MPG, WMV, VOB, etc.). As interfaces de VirtualDJ fornecem as mesmas funcionalidades para mixar, fazer *scratches*, aplicar efeitos e realizar transições com conteúdo de vídeo, à imagem das ações realizadas com o conteúdo de áudio.

E também é possível associar arquivos de vídeo a arquivos de áudio para produzir uma combinação aprimorada de áudio e vídeo. Usando um atalho de teclado, um objeto de *skin* próprio para isso, ou clicando e arrastando o arquivo de vídeo para a tela de pré-visualização, qualquer tipo suportado de arquivo de vídeo pode ser associado a uma faixa de áudio.

INTERFACE DE VÍDEO

Clicando no botão 'Video' na parte superior central da zona do *mixer*, os controles do *mixer* interno são substituídos por várias opções para vídeo.

São exibidas três janelas de visualização para vídeos – a saída principal (*Master out*), *deck* esquerdo (*deck A*) e *deck* direito (*deck B*). Com estas janelas é possível visualizar os vídeos em uso por cada *deck*, e a saída resultante para seus dispositivos de vídeo.

Abaixo da janela do *deck A* temos o botão para selecionar transições. Clicando na seta deste campo, observaremos uma lista de transições instaladas para escolha. Clicando em uma transição, esta se ativará e imediatamente será feito o *crossfade* para o *deck* oposto.

Para iniciar a transição automática do *deck* em uso para o *deck* oposto imediatamente ao apertar o *play*, ative a opção "Auto" à esquerda do *crossfader* de vídeo. Deste modo, a transição começará assim que iniciar a reprodução no *deck* oposto. Esta definição também pode ser feita na guia de configurações de Vídeo.

Clicando nas janelas de pré-visualização do *deck* esquerdo ou *deck* direito, será ativado o processo de transição de um *deck* para o outro.

É possível realizar a transição manualmente, movendo o *crossfade* de um *deck* para outro. E também, o *crossfader* de áudio do *skin* pode comandar a transição de vídeo de um *deck* para outro, caso a opção "Link" à direita do vídeo *crossfader* esteja ativada, ou se a opção "Crossfader de vídeo associado ao *crossfader* de áudio (*video crossfader linked to audio crossfader*)" estiver habilitada na guia de configurações de vídeo.

Similar aos efeitos de áudio, os efeitos de transição podem ser selecionados e ativados no painel de efeitos na parte inferior do *skin*. Basta clicar na seção "transições de vídeo (*video transitions*)", selecionar a transição desejada e ativá-la.

EFEITOS DE VÍDEO

Da mesma forma que os efeitos de áudio, os efeitos de vídeo são usados para modificar o vídeo em cada *deck*. Utilize o botão "Efeitos de Vídeo (*Video Effects*)" no painel "Efeitos (*Effects*)" para ativar o efeito desejado em cada *deck* específico. Ou então, selecione e ative o efeito a partir do painel de controle de vídeo abaixo da janela de pré-visualização do *deck* direito. Selecione o efeito desejado usando a seta do campo de transições, e clique no nome exibido na caixa para ativá-lo.



ARQUIVOS DE VÍDEO NO NAVEGADOR (*BROWSER*)

Arquivos de vídeo são distinguidos no navegador por um ícone  com uma pequena letra “V” azul, e um arquivo de áudio que esteja associado a um vídeo é mostrado no navegador por um ícone com uma pequena letra “L” azul . Ao reproduzir um arquivo de vídeo, será aberta uma janela para exibição do vídeo.

Se sua placa de vídeo tem uma saída de TV ou saída para segundo monitor, esta saída secundária pode substituir a janela de exibição de vídeo como saída principal para exibição em tela inteira (*full screen*). A saída desejada é definida usando as definições na guia “Vídeo” da caixa de diálogo “Configuração”.

Se não for exibida saída em tela inteira, verifique se a saída secundária é reconhecida pelo sistema operacional e está configurada (ver propriedades de vídeo do Windows), e que o Windows ou seu gerenciador de vídeo esteja configurado para operar em modo de monitor duplo (*dualview*) ou desktop estendido (não clone). Consulte o manual de instruções da placa de vídeo para mais informações.



Acompanha VirtualDJ o programa Rip DVD para extrair arquivos de vídeo de DVD's para o disco rígido do computador em formato VOB de alta qualidade.

APERFEIÇOANDO

Em geral, o processo de mixagem de vídeo exige muito mais recursos do computador que a mixagem de áudio, então algumas melhorias podem ajudar o desempenho, especialmente quando se lida com vídeos com alta taxa de [frames](#) (*frame rate*), como exemplo imagens de DVD de alta definição.

Existem vários parâmetros que determinam a velocidade com que VirtualDJ de codifica e exibe conteúdo de vídeo – o tamanho da memória da placa de vídeo, a velocidade do processador gráfico (GPU), a velocidade do processador principal (CPU), e a velocidade de acesso ao disco rígido.

Outro parâmetro que influencia em demasia este desempenho é o tipo de arquivo. Um arquivo no formato MPEG1 é muito mais rápido para decodificar do que um arquivo no formato VOB. De forma semelhante, um arquivo com uma resolução 320x240 é muito mais rápido para descompactar do que um arquivo com uma resolução 720x576.

Por padrão, VirtualDJ decodifica apenas o conteúdo perceptível na tela de mixagem de vídeo. Isso significa que, se há dois clipes em execução e somente um está visível, VirtualDJ só de codifica o vídeo evidente. Se os dois arquivos de vídeo são mostrados na tela, então VirtualDJ decodificará ambos. Isto torna o desempenho do programa mais rápido e melhor para máquinas mais lentas. No entanto, pode resultar em pequenas falhas no momento da transição. Se a configuração do computador for suficientemente poderosa, recomendamos marcar a caixa "decodificar enquanto oculto (*decode while hidden*)" na guia de configuração de vídeo de modo a obter resultados mais uniformes.

E finalmente, recomendamos o uso de uma resolução de saída não superior à resolução dos arquivos de vídeo. Se estiver usando resoluções mais elevadas, um conteúdo de baixa resolução não vai ficar mais bonito, e utilizará mais recursos do computador. Uma resolução de 800x600 deverá ser suficiente, para vídeo DVD de alta qualidade.

Além de ser capaz de reproduzir música e conteúdos de vídeo, VirtualDJ fornece suporte para reproduzir e mixar arquivos karaokê.

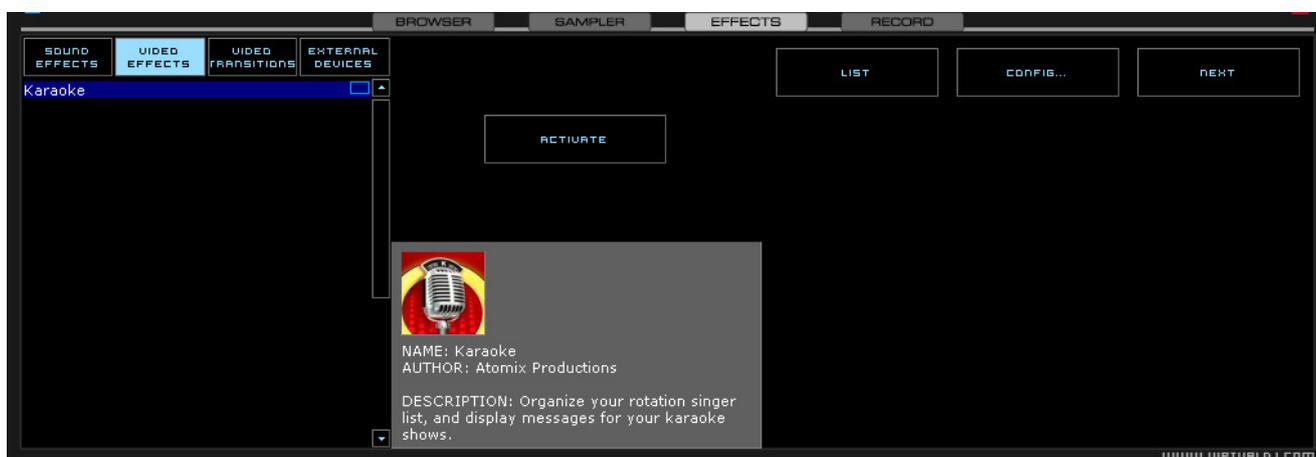
VirtualDJ é compatível com formatos MP3+G, G+WAV, WMA+G, OGG+G, e arquivos .ZIP.

As faixas serão exibidas com uma letra "K" no seu ícone . Quando um arquivo é carregado, VirtualDJ irá carregar o áudio no *deck* e exibir o arquivo CDG arquivo no *mixer* de vídeo.

VirtualDJ suporta a junção de arquivos CDG com seus respectivos MP3 compactados em um único arquivo ZIP.

PLUG-IN DE ROTATIVIDADE DE KARAOKÊ (KARAOKE ROTATION PLUG-IN) – SOMENTE PARA VERSÃO PC

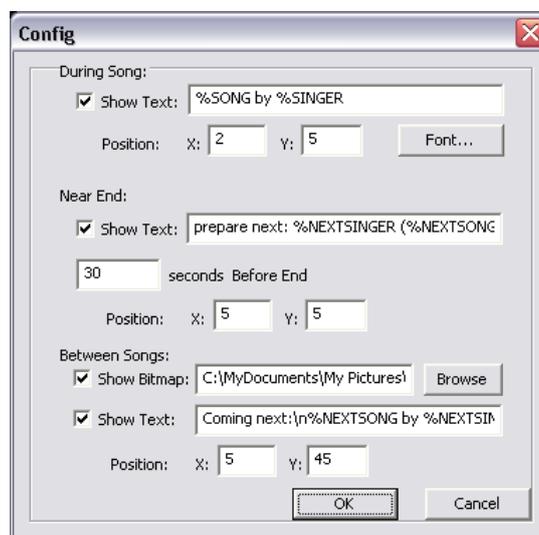
VirtualDJ pode auxiliar e gerenciar um evento de Karaokê e postar mensagens de vídeo através do *plug-in* de rotatividade de karaokê, localizado na seção Efeitos de Vídeo. O *plug-in* utiliza o *deck* 1 para o karaokê, e o *deck* 2 pode ser utilizado para entremear músicas, se necessário.



Para ativar o *plug-in*, selecione e clique no botão *ACTIVATE*. Isso irá iniciar a lista de rotatividade e enviar a imagem bitmap designada para a saída principal de vídeo. O botão *LIST* exibirá a lista de rotatividade, quando a mesma estiver fechada. O botão *CONFIG* mostrará a janela de configuração. E o botão *NEXT* será usado para iniciar a próxima canção, ou seleção de um determinado participante (cantor).

Configurando o Plug-in

- Durante a canção: Mostrar Texto (*During song: Show Text*) – marcando esta opção e inserindo o texto desejado na caixa de texto, define o texto que será mostrado durante a música. Defina a posição do texto na tela preenchendo as coordenadas X e Y. Defina a fonte do texto, utilizando o respectivo botão.
- Próximo ao final: Mostrar Texto (*Near end: Show Text*) – a mesma ação realizada na etapa “Durante a canção: mostrar texto”. Defina o tempo que o programa utilizará para iniciar a exibição do texto antes do fim da música em execução. Novamente, deverão ser definidas as coordenadas X e Y para exibição do texto.



VirtualDJ proporciona uma capacidade adicional para gravar ou transmitir a saída de áudio. Para ter acesso aos recursos de gravação e difusão, clique em "Record" para exibição da respectiva interface.



Os seguintes métodos estão disponíveis:

- Gravar Áudio (*Record Audio*)
- Queimar CD (*Burn CD*)
- Transmitir (*Broadcast*)
- Gravar Vídeo (*Record Movie*)

Para acessar as configurações de gravação clique no botão "Config", localizado na parte superior central da interface.

Por padrão, VirtualDJ utiliza os recursos da saída *Master* do *mixer* interno para gravar ou transmitir. Para utilizar uma entrada LINE alternativa, verifique o Guia de Configurações de Áudio para informação de como utilizar a opção *Record Loopback* em Config. Avançadas de Áudio (*Advanced Audio Config*).

GRAVAR ÁUDIO (RECORD AUDIO)

Esta opção possibilita a gravação de uma *session* em arquivos com formato WAV ou MP3 diretamente no disco rígido do sistema. Quando a gravação for concluída, ela poderá, então, ser ouvida no VirtualDJ, editada com um programa de edição de áudio, ou gravada em um CD utilizando um programa para queimar CD's.

Para configurar o "Record Audio", clique em "Config" para acessar os ajustes de configuração para gravação de um arquivo.

Gravar de (*Record From*) –

- **Iniciar automaticamente (*Auto-Start*)** – marcando essa opção a gravação se iniciará automaticamente quando a primeira faixa começar a tocar. Se não marcada, então será necessário ativar manualmente a gravação, pressionando o botão "Start Recording".

Arquivo (*File*) –

- **Caminho (*Path*)** – define o caminho e o nome do arquivo para gravação.
- **Confirmar ao sobrepôr (*Prompt if overwrite*)** – se marcado, irá solicitar confirmação para sobreposição do arquivo, quando houver tentativa de gravação de um arquivo que já existe.

- **Dividir em múltiplos arquivos (*Split in multiple files*)** – se marcado irá dividir a *session* em faixas separadas, ao invés de um grande arquivo de áudio. Neste caso, um botão "*Cut (Corte)*" irá aparecer ao lado do botão "Iniciar Gravação (*Start Recording*)" para demarcar as faixas. A opção "Dividir automaticamente pelo *crossfade (Auto-split on crossfade)*" irá automaticamente demarcar faixas quando o *crossfader* do VirtualDJ começar a deslocar-se para o *deck* que está introduzindo a nova faixa.

Formato (*Format*) – define o formato de arquivo de áudio a ser usado para gravação.

- **WAV** – irá gravar um arquivo de áudio em formato WAV
- **MP3** – irá gravar um arquivo de áudio em formato MP3
- **Encoder** – este é o caminho para o codificador MP3 a ser usado para gravação de arquivos MP3. Se o codificador estiver numa pasta diferente da pasta VirtualDJ, use o botão  para navegar e selecionar a localização do codificador.
- **Taxa de Bits (*Bitrate*)** – define o *bitrate* para uso em gravações de MP3. Um *bitrate* de 192Kbps é recomendado para gravação com qualidade de CD.

Depois que as escolhas forem definidas, clique em "OK" e depois em "Iniciar Gravação (*Start Recording*)" quando estiver pronto. Ao terminar a *session*, pressione "Parar Gravação (*Stop Recording*)".

QUEIMAR CD (*BURN CD*)

VirtualDJ pode gravar a *session* em um arquivo com formato imagem de CD para gravação rápida em um CD.

Selecione "*Burn CD (Queimar CD)*" para que VirtualDJ grave a *session* como arquivo do tipo BIN ou CUE, que contém todas as informações necessárias para o programa de gravação que suporte arquivos do tipo BIN e CUE.

Clique em "Config" para acessar os ajustes de configuração para gravar CD.

Gravar de (*Record From*) –

- **Iniciar automaticamente (*Auto-Start*)** – marcando essa opção a gravação se iniciará automaticamente quando a primeira faixa começar a tocar. Se não marcada, então será necessário ativar manualmente a gravação, pressionando o botão "*Start Recording*".

Arquivo (*File*) –

- **Caminho (*Path*)** – define o caminho e o nome do arquivo para gravação.
- **Confirmar ao sobrepor (*Prompt if overwrite*)** – se marcado, irá solicitar confirmação para sobreposição do arquivo, quando houver tentativa de gravação de um arquivo que já existe.

Depois que as escolhas forem definidas, clique em "OK" e então em "*Start Recording*" quando tudo estiver pronto. Aperte "*Stop Recording*" quando terminar a *session*. Para demarcar faixas use o botão "*Cut (Corte)*" localizado ao lado do botão "*Start Recording*".

Quando terminar a gravação o arquivo BIN ou CUE especificado no caminho (*path*) poderá ser gravado em qualquer programa que suporte estes formatos. Para obter mais informações sobre a gravação de arquivos BIN/CUE consulte a documentação do seu programa de gravação de CDs.

TRANSMITIR (*BROADCAST*) – disponível nas plataformas BROADCASTING, PRO BASIC e PRO FULL

VirtualDJ propicia um método para transmissão de sua [session](#) em tempo real pela Internet (*Webcast*). Dessa forma as pessoas no mundo todo poderão ouvi-lo.

Clique em "Config" para acessar os ajustes de configuração para gravação.

Gravar de (*Record From*) –

- **Iniciar automaticamente (*Auto-Start*)** – marcando essa opção a gravação se iniciará automaticamente quando a primeira faixa começar a tocar. Se não marcada, então será necessário ativar manualmente a gravação, pressionando o botão "*Start Recording*".

Formato (*Format*) –

- **Icecast** – tecnologia de [streaming](#) em formato OGG
- **Shoutcast** – tecnologia de *streaming* em formato MP3. Necessário definir o codificador (*encoder*) a ser utilizado.
- **Codificador (*Encoder*)** – utilize o botão  para navegar na estrutura de pastas do computador e selecionar o arquivo codificador a ser utilizado.
- **Taxa de Bits (*Bitrate*)** – selecione o *bitrate* desejado para a codificação.

NOTA: *Bitrates* altos irão utilizar maior faixa de banda da conexão com a Internet, para fazer o *stream* e escutar o áudio MP3.

Servidor (*Server*) –

Existem duas maneiras de transmitir sua *session*: através de um servidor dedicado, ou diretamente do computador.

Transmitir do meu computador (*Broadcast from my own computer*) – esta opção converte o computador em uma estação para transmissão em rede. Dessa forma, uma vez que "*Start Recording*" for pressionado, a transmissão em rede começará.

Número máximo de clientes (*Max number of clients*) – este é o número máximo de ouvintes para sua transmissão.

NOTA: Lembre-se de que a largura de banda da conexão à Internet tem que ser capaz de acomodar o número de ouvintes definido. Diminuindo a qualidade do sinal de áudio (o *bitrate*) possibilita acomodar um número maior de ouvintes.

Quando estiver pronto para transmitir clique em "*Start Recording*". VirtualDJ irá indicar o endereço do Webcast (por exemplo <http://123.45.67.89/Virtual.ogg>). O endereço, em seguida, pode ser enviado para os possíveis ouvintes para que eles possam escutar a transmissão utilizando seus *players* de mídia favoritos.

NOTA: Caso esteja usando um roteador, talvez seja necessário configurá-lo em "*port forward*" para permitir conexões no computador de transmissão para o servidor de *webcast*.

Transmitir para um servidor de rádio (*Broadcast to a radio Server*) – esta opção permite configurar o programa para transmitir sua *session* diretamente a um servidor de rádio.

Digite o endereço do servidor de rádio web, login e senha, e VirtualDJ automaticamente transmitirá sua *session* ao servidor utilizando o formato definido na seção *Format*.

GRAVAR VÍDEO (Record Movie)

Clique em “Config” para acessar as definições de configuração para gravação de vídeo.

Gravar de (Record From) –

- **Iniciar automaticamente (Auto-Start)** – marcando essa opção a gravação se iniciará automaticamente quando a primeira faixa começar a tocar. Se não marcada, então será necessário ativar manualmente a gravação, pressionando o botão "Iniciar Gravação (Start Recording)".

Arquivo (File) –

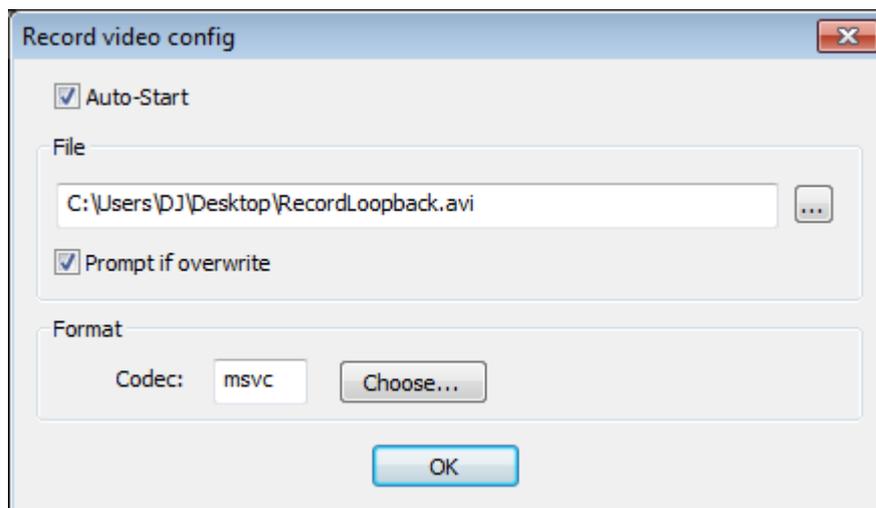
- **Caminho (Path)** – define o caminho e o nome do arquivo para gravação.
- **Prompt if overwrite** – se marcado, irá solicitar confirmação para sobreposição do arquivo, quando houver tentativa de gravação de um arquivo que já existe.

Formato (Format) –

- Selecione o *codec* disponível em seu sistema para gravar o *stream* de vídeo.

Após terminar as definições, clique “OK” e depois, “Iniciar Gravação (Start Recording)” quando estiver pronto. Pressione “Parar Gravação (Stop Recording)” quando terminar sua *session*.

Ao terminar de gravar, o arquivo definido no caminho (*path*) especificado pode ser gravado em um CD/DVD ou utilizado imediatamente para reprodução no VirtualDJ.



<http://www.atomixproductions.com>
<http://www.virtualdj.com>

Atomix Productions
Los Angeles CA 90036, USA

VirtualDJ Copyright:

Copyright 1997-2010 Atomix Productions
All Rights Reserved
Number IDD.N.FR.001.040012.01.R.C.2000.000.31400.

Trademarks:

The Logo is a registered trademark of Atomix Productions
VirtualDJ is a registered trademark of Atomix Productions

Windows and DirectX are registered trademarks of the Microsoft Corporation.

License and restrictions:

According to the EULA (End User License Agreement) accepted by every user upon installation of VirtualDJ:

You **MAY NOT** make or distribute copies of VirtualDJ, or electronically transfer VirtualDJ from one computer to a network.

You **MAY NOT** decompile, reverse engineer, disassemble, or reduce VirtualDJ to less than human perceivable form.

You **MAY NOT** modify or create derivative works from VirtualDJ.

You **MAY NOT** sell, to rent, to transfer or sublicense the software. You may not sell, to rent, to transfer or sublicense hardware on which the software is installed, without written prior agreement of Atomix Productions.

Reproduction of this manual in full or in part without the express written permission from Atomix Productions is prohibited.

END LICENCE USER AND AGREEMENT – EULA

EULA SUMMARY

- This license gives you the right to install and use the Software on a maximum of two computers, by one person.
- It does not give you the right to rent or sell computer systems on which the software is installed, or to rent or sell Software or part of it.
- The software is distributed “as-is” and no warranty of any kind is expressed.
- Atomix Productions and its suppliers retain all intellectual property rights in the Software.
- Once activated, the software cannot be refunded, unless found to be defective by Atomix Team Support.
- Software purchased online for instant download through our website is considered opened at the time of purchase, and therefore no refund can be given.

--- VirtualDJ End User License Agreement ---

By clicking on “I Accept” you agree to be bound by the following terms. If you don’t, click on “cancel”, remove all copies and return the product to the place of purchase within 30 days of your purchase for a full refund.

1 – PERMITTED USE AND RESTRICTIONS

You are granted one license to:

- install and use the Software in one computer;
- install and use the Software on a second computer, if this computer is normally used by the same person and the Software will not be used on both computers at the same time.
- make back-up copies of the Software for archival purposes.

This license does NOT allow you to:

- rent, lease, sell, lend, distribute, publish, bundle or sublicense the Software or any part of it.
- rent, lease, sell, lend or distribute hardware on which the software is installed, unless specifically authorized by Atomix Productions.
- electronically transfer the Software from one computer to another or over a network.
- decompile, reverse engineer, disassemble, or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form.
- modify the Software or create derivative works based upon the Software.

2 – OWNERSHIP

The foregoing license gives you limited rights to use the Software.

Atomix and its suppliers retain all right, title and interest, including all copyrights, in and to the Software and all copies thereof. All rights not specifically granted in this EULA, including International Copyrights, are reserved by Atomix and its suppliers.

3 – COPYRIGHT INFRINGEMENTS

Unauthorized copying, distribution, modification, public display, or public performance of copyrighted works is an infringement of the copyright holders’ rights. As a condition to your agreement with Atomix, you agree that you will not use the Software to infringe the intellectual property rights of others in anyway.

4 – WARRANTY

Atomix warrants that the media on which the software is furnished, if any, will be free from defects in materials and workmanship.

Atomix offers no warranty of performance, express or implied, with the regard to the Licensed Software and all accompanying materials. Atomix further disclaims all other warranties, express or implied, including but not limited to the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the licensed Software and all accompanying materials.

5 – CUSTOMER REMEDY

Your exclusive remedy under the above limited warranty shall be, at Atomix option, either a full refund of the purchase price or correction of the defective software or media.

6 – DISCLAIMER OF DAMAGES

You assume responsibility for, among other things, (i) the selection of the Licensed Software to achieve your intended results, (ii) the acquisition of other software (including any programming or operating system software) and/or equipment compatible with the Licensed Software, and (iii) the installation, use and results obtained from the Licensed Software. Further, for the express purpose of limiting the liability against Atomix, you agree that, to the maximum extent permitted by law, ATOMIX SHALL IN NO EVENT BE LIABLE FOR ANY DAMAGE WHATSOEVER (INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS) ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LICENSED SOFTWARE, WHETHER DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL OR OTHERWISE, REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, EVEN IF ATOMIX HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7 – GENERAL PROVISIONS

The software is protected by the copyright laws of the U.S. and other countries.

If any part of this agreement is found to be invalid or unenforceable, the remaining terms will stay in effect.

This agreement shall be governed by the laws of the state of Delaware, USA.

Chipmunk

Efeito de verbalização em tom vocal alto, em termo leigos “voz fina”. O nome faz referência ao seriado “The Chipmunks”, uma vez que seus personagens usam o tom de voz semelhante ao resultado obtido pelo aumento drástico da velocidade de reprodução de uma faixa sem uso do recurso de fixação automática do tom original.

Clipping

Traduzido literalmente como ou ceifamento, é a saturação de um sinal por excesso de ganho da amplificação.

Compasso

Do inglês *measure, bar*. Um compasso é um dispositivo de notação musical que distingue uma específica unidade de tempo compreendida de um número fixo de valores de nota (completo, 1/2, 1/4, etc.) de um jeito particular, fixado por quem mede e expresso por duas linhas verticais perpendiculares na pauta musical. As duas linhas verticais (travessões) são separadas pela distância equivalente ao número de notas contidas na medida. Esta notação musical não determina o ritmo, andamento (tempo) ou valores de nota; e não contém as notas ou suas variações. Tempo, ritmos e valores de nota são determinados pelas marcas de tempo e andamento. Cada medida de uma marca de tempo de 3/4, por exemplo, irá conter 3 batidas, uma para cada quarta nota.

Cue

(Inclusive variações) - Ponto de partida. Termo que denomina arquivos responsáveis pela indexação de CD's, cujo conteúdo sinaliza os tempos de início e final de cada música em um CD. Neste caso, refere-se ao(s) ponto(s) definido(s) pelo DJ para início da reprodução de uma faixa.

Frame

É um conjunto de quadros (imagens) que formam um filme por inteiro.

Instância

Nome dado a cada seção do programa em execução sincronizada num mesmo computador, ou seja, cada parte executando funções diferentes do mesmo programa, porém sincronizadas entre si de modo a impedir conflitos de software.

On The Fly

Jargão de TI que se refere à propriedade de um sistema mudar freqüentemente ou dinamicamente, ou que suas alterações ocorrem de maneira imediata, sem interrupção do serviço.

Overhead

Em ciência de computação, considera-se overhead qualquer processamento ou armazenamento em excesso, seja de tempo de computação, de memória, de largura de banda ou qualquer outro recurso que seja requerido para ser utilizado ou gasto para executar uma determinada tarefa. Como consequência pode piorar o desempenho do aparelho que sofreu o overhead.

Macro

Uma instrução de macro é uma seqüência de caracteres ou instruções substituídas por comandos menores; ou seja, você pode executar uma longa lista de tarefas digitando um pequeno comando.

Recursão

Em ciência da computação, recursão ou recursividade é um processo que constrói ou especifica uma nova classe de objetos ou métodos tendo como referencia poucos casos base ou métodos simples (geralmente somente um). Um exemplo visual desta construção é o efeito Droste.

Session

É o período que compreende a primeira até a última música tocada pelo DJ. Uma session é o conjunto de sets executados pelo DJ durante uma festa. Especificamente no VirtualDJ, compreende todas as músicas reproduzidas nos decks durante o período de execução do programa. Se você reinicia o programa durante uma festa, o VirtualDJ inicia uma nova session.

Streaming

É a tecnologia que permite o envio de informação multimídia através de pacotes, utilizando redes de computadores, sobretudo a Internet. Quando a ligação de rede é banda larga, a velocidade de transmissão da informação é elevada, dando a sensação de que o áudio e o vídeo são transmitidos em tempo real.

Stutter

Traduzido literalmente como “gaguejar” ou “tartamundear”. Este efeito consiste na repetição de palavras ou trechos de palavras de uma faixa. No caso, obtido ao apertar repetidamente a tecla play a partir de um ponto de partida pré-definido, iniciando e interrompendo a execução em intervalos curtos de tempo, alinhados com o andamento da faixa corrente.

Timecode

(Inclusive variações) - Traduzido literalmente como código de tempo, é um sinal especial contendo frequências específicas. Para os ouvidos humanos, o timecode soa simplesmente como um apito contínuo, mas este som é interpretado pelo programa compatível com a tecnologia e transformado em comandos que atuam na música em uma fração do segundo após a manipulação física do vinil ou CD de timecode. O tempo de resposta do programa à manipulação do sinal é chamado latência.

Trade-off

É uma expressão que define uma situação em que há conflito na escolha. Ela se caracteriza por uma ação que visa à resolução de um problema porém acarreta outro, obrigando a uma escolha. Ocorre quando se abre mão de algum bem, serviço ou característica distinto(a) para se obter outro bem, serviço ou característica distinto(a). No nosso caso, resume-se à relação qualidade x velocidade de processamento, durante definição de parâmetros do recurso Master Tempo ou Keylock.

VIRTUAL DJ

VIRTUAL DJ